

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam mengembangkan *prototype* Semar menggunakan metode 4D, sebelum menerapkan tahap 4D tersebut dilakukan pencarian dan pengumpulan referensi mengenai referensi terkait cerita *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta” dan pergelaran teater tradisi. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses mencari, mengumpulkan, membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta”, alur cerita tokoh, dan pendefinisian Semar versi asli maupun sesuai cerita *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta”.

1. Analisis Cerita

Cerita Hanoman Duta mengisahkan tokoh Rama Wijaya yang mencoba mencari Istrinya yaitu Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Pencarian yang dilakukan oleh Rama Wijaya yang ditemani Laksmana tidak kunjung menuai hasil yang baik. Rama Wijaya mengutus para rakyatnya untuk membantu menemukan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana Di Alengka. Prabu Rama menemui para rakyatnya yaitu dari keluarga kera yang terdiri dari Sugriwa,

Subali, dan saudaranya. Prabu Rama Wijaya mengumumkan bahwa istrinya telah diculik oleh Rahwana di Kerajaan Alengka.

Rama Wijaya mengutus Raja kera (Sugriwa) untuk mencari/menjadi duta dalam menyampaikan pesannya kepada Dewi Sinta. Sugriwa menolak permintaan Rama Wijaya dan Sugriwa menyerahkan tugas itu kepada anaknya yaitu Subali. Subali pun menyanggupi perintah Rama Wijaya untuk menjadi duta dalam perjalanan ke Alengka menyelamatkan Dewi Sinta. Tidak berselang lama tiba-tiba Hanoman datang tanpa permisi, Prabu Rama Wijaya marah karena Hanoman datang dengan cara yang tidak sopan, kemudian Hanoman meminta maaf atas kedatangannya yang tidak sopan.

Hanoman menjelaskan maksud kedatangannya kehadapan Prabu Rama, bahwa Hanoman ingin membantu Prabu Rama dalam menyelamatkan Dewi Sinta. Terjadilah perdebatan antara Subali dan Hanoman akhirnya perdebatan dimenangkan oleh Hanoman. Berangkatlah Hanoman ditemani oleh para Punakawan, saat perjalanan ke Kerajaan Alengka Hanoman dan Punakawan dihadang oleh pasukan dari kerajaan Alengka yaitu Pasukan dari Sayempraba yang mencoba meracuni Hanoman dan para Punakawan dengan memberikan buah yang dapat menyebabkan mata mereka menjadi buta. Tertawalah Sayempraba karena telah berhasil meracuni Hanoman dan para Punakawan.

Sayempraba pergi setelah berhasil meracunin para utusan Rama. Hanoman dan Punakawan kebingungan karena tidak dapat melihat jalan, kemudian bertemu lah Hanoman dan para Punakwan dengan Sempati burung besar yang pernah disiksa oleh Rahwana, Sempati meminta tolong kepada

Hanoman untuk menyembuhkan lukanya, tetapi Hanoman tidak dapat menyembuhkanya karena mata Hanoman buta tidak dapat melihat. Sempati berkata bahwa Sempati dapat menyembuhkan kebutaan mereka dengan air liurnya, setelah sempati menyembuhkan kebutaan Hanoman dan para Punakwan, bergantianlah Hanoman menyembuhkan luka Sempati.

Berlanjutlah perjalanan mereka ke negri Alengka, sesampainya di kerajaan Alengka Hanoman langsung menemui Dewi Sinta untuk menyampaikan pesan Prabu Rama Wijaya dan memberikan cincin dari Prabu Rama kepada Dewi Sinta Sebagai bukti bahwa Hanoman adalah utusan Prabu Rama, setelah itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk konde untuk diberikan kepada Prabu Rama sebagai tanda kesucian dirinya.

Perjalanan pulang tertangkaplah Hanoman oleh para prajurit Alengka. Indrajit membawa Hanoman kepada Rahwana, saat Indrajit menyerahkan Hanoman kepada Rahwana. Rahwana mengutus Indrajit untuk membakar Hanoman hidup-hidup, saat Hanoman dibakar bukannya mati tetapi malah bulunya berubah menjadi api, meloncatlah Hanoman ke seluruh penjuru Alengka. Kerajaan Alengka terbakar hingga keseluruh wilayahnya. Selamatlah Hanoman dan berhasil kabur untuk menemui kembali Prabu Rama untuk menyampaikan pesan yang telah Dewi Sinta titipkan.

2. Analisis Karakter dan Karakter Tokoh

Analisis tokoh Semar dibagi menjadi dua yaitu analisis karakter dan karakteristik. Analisis menampilkan karakter/sifat dari tokoh Semar. Analisis karakteristik berasal dari ciri-ciri fisik atau penampilan secara umum dan khusus tokoh Semar yang digambarkan dalam cerita *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta”.

a. Analisis Karakter Tokoh Semar

Semar pada pergelaran *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta”. Berperan sebagai seorang abdi/ jelmaan Dewa yang turun ke bumi, Semar memiliki watak sabar, jujur, pengayom, tulus, pandai, bijaksana, pelindung serta religius.

b. Analisis Karakteristik Tokoh Semar

Semar pada cerita pergelaran *Maha Satya di Bumi Alengka* “Hanoman Duta”, Semar sosok orang tua yang bertubuh gemuk dan berjalan bungkuk. Bentuk mata sayu sedih, bibir tersenyum, berjalan lambat, berbicara lemah lembut.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk menciptakan tokoh Semar dalam pergelaran teater tradisi pada cerita Ramayana yaitu tokoh wayang kulit jogja *Batara Ismaya* (Semar). Batara ismaya merupakan nama lain dari tokoh Semar dalam wayang kulit saat menjelma menjadi Dewa. Batara Ismaya Merupakan adik dari Batara Guru.



Gambar 1. Wayang Kulit Jogja Batara Ismaya
(Sumber: Buku Semar dan Kentut Kesayangan).

Sumber ide rias wajah, aksesori dan kostum Semar berasal dari tokoh Semar (*Batara Ismaya*) saat menjadi Dewa dalam buku yang berjudul "Semar dan Kentut Kesayangan". Alasan pemilihan sumber ide tersebut karena dalam bentuk wayang kulit Batara Ismaya dari segi kostum dan aksesori terlihat lebih *modern* dari pada jenis wayang kulit Semar lainnya. Mulai dari irah-irahan, kostum, aksesori, *make-up* dan pelengkap lainnya.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Batara Ismaya merupakan tokoh yang bersifat protagonis dalam cerita Mahabarata. *Batara Ismaya* adalah anak dari *Sang Hyang Tunggal* yang memiliki sifat bijaksana, pengasih, pengasuh para ksatria jujur dan sabar. Pengembangan sumber ide pada *Batara Ismaya* menggunakan teknik *stilisasi* yaitu pengembangan yang mengembangkan dan memperindah bentuk awal untuk pencapaian karakter pada sumber ide, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada *Batara Ismaya*.

Bagian yang dikembangkan dari *Batara Ismaya* adalah aksesori, kostum, *make-up* yang menggambarkan karakter protagonis. *Face painting*

wajah menggunakan warna *silver* untuk menunjukan kesan *techno* dalam *make-up*. Bentuk alis yang dibuat melengkung ke bawah dengan bantuan *face painting* warna hitam yang dibaurkan. Riasan mata bagian bawah kelopak mata diberi warna merah. Pinggiran/tepiannya mata diberi warna hitam untuk mempertajam bentuk mata. Tujuan diberi *face painting* tersebut supaya riasan membentuk mata seakan akan sayu/sedih. Bagian pelipis/sebelah alis diberi guratan berbentuk 3 gelombang.

Bawah bibir diberi *face painting* berwarna merah yang tepiannya berwarna hitam, bentuk riasan bibir dibuat menurun supaya terkesan karakter orang tua. Bagian cuping hidung diberi guratan yang melewati garis pipi, dan di bawah dagu diberi *face painting* hitam yang terlihat samar-samar agar karakter tua lebih terlihat. Irah-irahan dibuat membentuk kubah masjid yang melambangkan bahwa tokoh Semar memiliki karakter religius. Bentuk irah/irahan atau penutup kepala dibuat dari spon ati yang dilapisi cemara berwarna putih pengganti penutup kepala yang biasanya dipakai oleh wayang orang (Semar) tradisional.

Kostum dibuat dengan mengganti dasaran bludru menjadi kain *Bridal Silk* agar terkesan *modern* serta terlihat mendukung tampilan *techno* dan menyesuaikan dengan karakter luwes dari tokoh Punakawan Semar. Kostum *Batara Ismaya* mengalami pengembangan *stilisasi* yaitu demi menunjang karakter Semar dalam oergelaran teater tradisi Hanoman Duta.

Bagian yang dipertahankan dari *Batara Ismaya* adalah segi motif *make-up/bentuk lengkungan/guratan make-up* Semar, alasan tetap mempertahankan

bentuknya karena tidak ingin menghilangkan karakteristik atau ciri khusus Semar pada setiap pertunjukan wayang orang, supaya orang umum dapat mengenali tokoh tersebut. Bagian yang dikurangi dari *Batara Ismaya* adalah pada bagian kostum yang memperlihatkan perut.

B. Design (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan desain pergelaran. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penerapan unsur dan prinsip desain.

1. Desain Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan Semar. Analisis yang dilakukan terkait dengan karakter dan karakteristik, menerapkan unsur dan prinsip desain, selain itu keaslian Semar. Kostum Semar terdiri dari kostum badan meliputi pakaian.

Berikut penjelasan setiap bagian pada kostum:

a. Hasil Desain Kostum Keseluruhan

Pembuatan kostum diperhatikan agar karakter dari Semar dapat dipahami dengan menerapkan makna simbolik berupa:

1) Unsur Desain Kostum Semar

a) Unsur garis

Kostum Semar memiliki unsur garis yang dipilih adalah garis lurus dan lengkung yang memberikan kesan tenang, luwes, dan bijaksana yang merupakan karakter dari Semar.

b) Unsur Arah

Kostum Semar memiliki unsur arah yang terletak pada motifnya yang mengarah ke bagian kanan yang memberikan bertujuan/memiliki makna petunjuk/menasehati kejalan yang benar/baik.

c) Unsur Bentuk

Unsur bentuk kostum Semar terletak pada aksesoris kostum yang berbentuk segitiga yang berarti penunjuk. Makna aksesoris ini bahwa Semar sebagai penunjuk kejalan kebenaran. Manik-manik berbentuk bulat yang berarti perlambangan bumi.

d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain kostum tokoh Semar

e) Unsur *Value* (gelap dan terang)

Unsur *value* terletak pada warna kostum Semar yang berwarna hitam.

f) Unsur Warna

Lurik yang digunakan Semar yang terdiri dari berbagai macam warna yang memiliki makna tersendiri. Unsur warna yang digunakan adalah warna hitam yang memiliki arti kebijaksanaan, warna putih memiliki makna suci, warna merah memiliki arti energi, warna kuning memiliki arti kebahagiaan, warna biru memiliki arti kepercayaan, warna hijau memiliki arti kesuburan, warna abu-abu memiliki arti kesopanan, rendah hati.

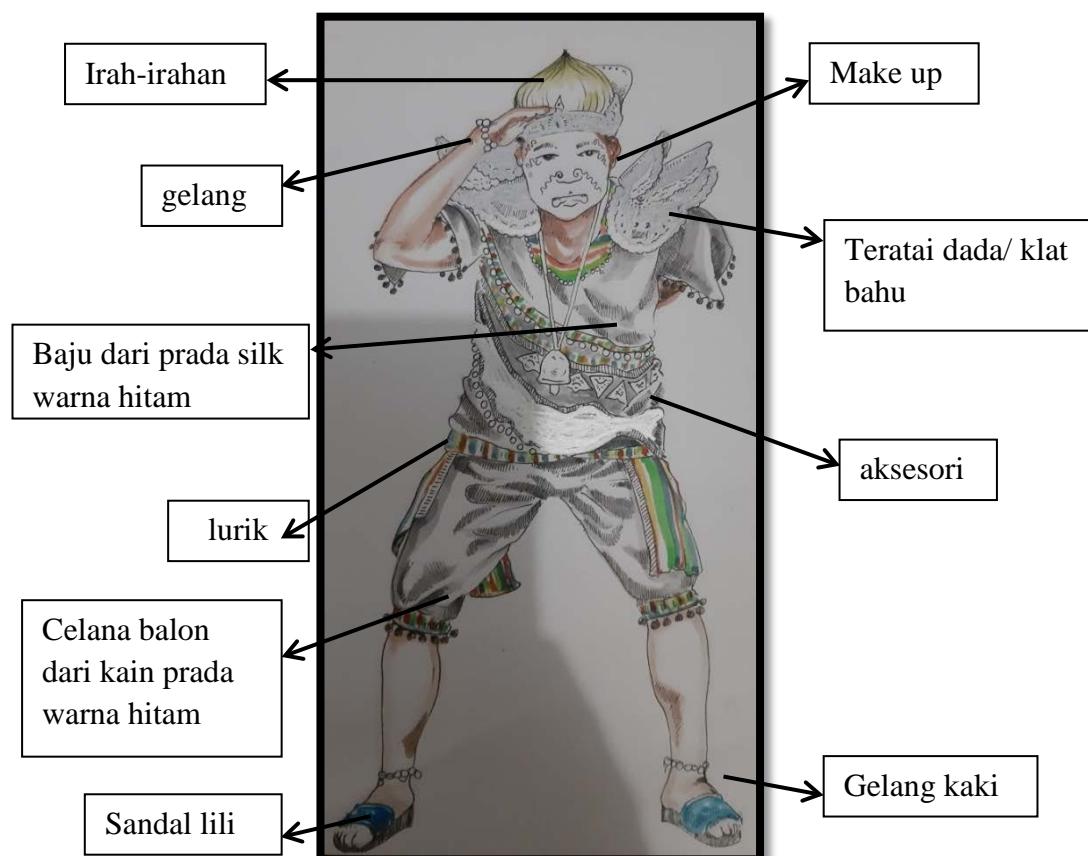
a) Prinsip Proporsional

Kostum Semar memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.

b) Prinsip Keseimbangan

Kostum Semar memiliki prinsip desain seimbang. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama antara kanan dan kiri.

c) Kesatuan, adanya kesatuan antara bagian aksesorri Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 2. Hasil Desain Kostum Keseluruhan Semar.
(Sketsa: Wiguna, 2018).

b. Hasil Desain Kostum Atasan

Pembuatan kostum diperhatikan agar karakter dari Semar dapat dipahami dengan menerapkan makna simbolik berupa:

1) Unsur Desain Kostum Semar

a) Unsur garis

Kostum Semar memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus dan lengkung yang memberikan kesan tenang, luwes, dan bijaksana yang merupakan karakter dari Semar.

b) Unsur Arah

Kostum Semar memiliki unsur arah yang terletak pada motifnya yang berada dikanan yang memberikan makna menunjukkan kejalan yang benar.

c) Unsur Bentuk

Unsur bentuk kostum Semar terletak pada aksesoris kostum yang berbentuk segitiga yang berarti penunjuk. Makna aksesoris ini bahwa Semar sebagai penunjuk kejalan kebenaran. Manik-manik berbentuk bulat yang berarti perlambangan bumi.

d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain kostum tokoh Semar.

e) Unsur *Value* (gelap dan terang)

Unsur *value* terletak pada warna kostum Semar yang berwarna hitam.

f) Unsur Warna

Lurik yang digunakan Semar yang memiliki berbagai macam warna yang memiliki makna tersendiri.

2) Prinsip Desain Kostum Semar

a) Prinsip Proporsional

Kostum Semar memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.

b) Prinsip Keseimbangan

Kostum Semar memiliki prinsip desain seimbang. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Memiliki sudut pandang yang sama antara kanan dan kiri.

c) Kesatuan, adanya kesatuan antara bagian aksesoris Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 3. Hasil Desain Kostum Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

1) Unsur Desain Celana Semar

a) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain celana tokoh Semar.

b) Unsur *Value* (gelap dan terang)

Unsur *value* terletak pada warna celana Semar yang berwarna hitam.

c) Unsur Warna

Unsur warna yang digunakan pada celana menggunakan warna hitam yang memiliki arti kebijaksanaan, bagian lurik Semar yang memiliki berbagai macam warna yang memiliki makna bahwa Semar merupakan sosok yang membawa keceriaan.

2) Prinsip Desain Celana Semar

a) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan terletak pada susunan bagian aksesoris yang menghasilkan kesan menarik.



Gambar 4. Hasil Desain Celana Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

2. Desain Aksesori

Desain aksesori mempertimbangkan unsur dan prinsip desain yang mendekati karakter dan karakteristik Semar. Desain pengembangan aksesori dengan sumber ide stilisasi kubah masjid yang dituangkan pada bentuk irah-irahan Semar, pemilihan kubah masjid yang dapat diartikan bahwa sosok Semar merupakan sosok yang religius. Bentuk aksesori yang di stilisasi adalah bagian irah-irahan, gelang tangan dan kaki.

a. Desain Aksesori Kepala Semar

1) Unsur Desain Aksesori Kepala Semar

a) Unsur garis

Unsur garis yang digunakan pada aksesori Semar terletak pada bagian atas aksesori yang berbentuk garis lengkung yang memberikan kesan luwes sesuai karakter Semar.

b) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain aksesori tokoh Semar

c) Unsur Warna

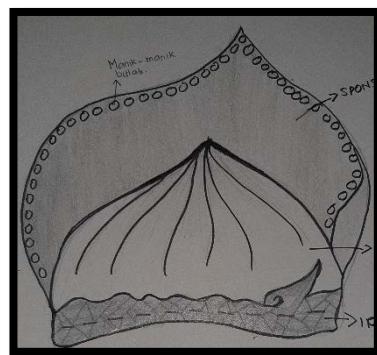
Unsur warna pada bagian irah-irahan belakang berwarna *silver* yang menjadikan Semar terkesan *modern*. Bagian depan berwarna putih yang menampilkan karakteristik Semar.

2) Prinsip Desain Aksesori Kepala Semar

a) Prinsip Proporsional

Prinsip proporsi yaitu ukuran aksesoris Semar sesuai dengan kepala *talent* tidak kebesaran atau kekecilan.

- b) Kesatuan, yaitu adanya kesatuan antara bagian aksesoris Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 5. Hasil Desain Aksesoris Kepala Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018)

b. Desain Aksesoris Teratai Dada Semar

1) Unsur Desain Aksesoris Teratai Dada Semar

a) Unsur garis

Unsur garis yang digunakan pada aksesoris Semar terletak pada bagian samping kanan dan kiri teratai dada yang berbentuk garis lengkung yang memberikan kesan luwes sesuai karakter Semar.

b) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain aksesoris tokoh Semar

c) Unsur Warna

Unsur warna yang digunakan pada bagian teratai dada berwarna *silver* yang menjadikan Semar lebih terkesan *modern*. Bagian depan berwarna putih untuk menampilkan karakteristik Semar.

2) Prinsip Desain Aksesori Teratai Dada Semar

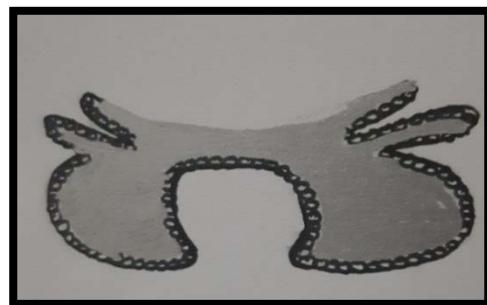
a) Prinsip Proporsional

Prinsip proporsi yaitu ukuran aksesori Semar sesuai dengan pundak *talent* tidak kebesaran atau kekecilan.

b) Prinsip Keseimbangan

Aksesori Semar memiliki prinsip seimbang terletak pada susunan bagian aksesori yang menghasilkan kesan menarik karena simetris pada bagian kanan dan kiri.

c) Kesatuan, yaitu adanya kesatuan antara bagian aksesori Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 6. Hasil Desain Aksesori Teratai Dada Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

c. Desain Aksesori Gelang Tangan Dan Kaki Semar

1) Unsur Desain Aksesori gelang tangan dan kaki Semar

a) Unsur garis

Unsur garis yang digunakan pada aksesori Semar terletak pada bagian atas aksesori yang berbentuk garis lengkung yang memberikan kesan luwes sesuai karakter Semar.

b) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain aksesorai tokoh Semar

c) Unsur Warna

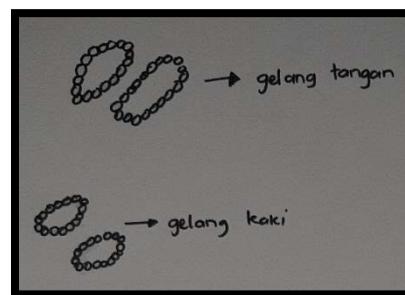
Unsur warna yang digunakan pada bagian irah-irahan belakang berwarna *silver* yang menjadikan Semar lebih terkesan *modern*.

2) Prinsip Desain Aksesorai Gelang Semar

a) Prinsip Keseimbangan

Aksesorai Semar memiliki prinsip seimbang terletak pada susunan bagian aksesorai yang menghasilkan kesan menarik karena simetris pada bagian kanan dan kiri.

b) Kesatuan, yaitu adanya kesatuan antar bagian aksesorai Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 7. Hasil Desain Aksesorai Gelang Tangan dan Kaki Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

d. Desain Alas Kaki Semar

3) Unsur Desain Alas Kaki Semar

a) Unsur garis

Unsur garis yang digunakan pada aksesoris Semar terletak pada bagian atas aksesoris yang berbentuk garis lengkung yang memberikan kesan luwes sesuai karakter Semar.

b) Unsur Ukuran

Unsur ukuran digunakan saat mengukur desain aksesoris tokoh Semar.

c) Unsur Warna

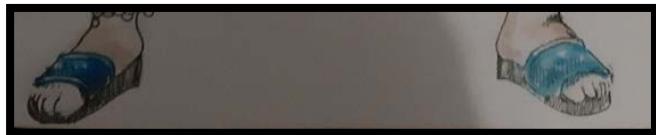
Unsur warna menggunakan warna biru mengartikan/memiliki makna kebijaksanaan dan menjadikan Semar lebih terkesan modern.

4) Prinsip Desain Alas Kaki Semar

a) Prinsip Keseimbangan

Aksesoris Semar memiliki prinsip seimbang terletak pada susunan simetris pada bagian kanan dan kiri.

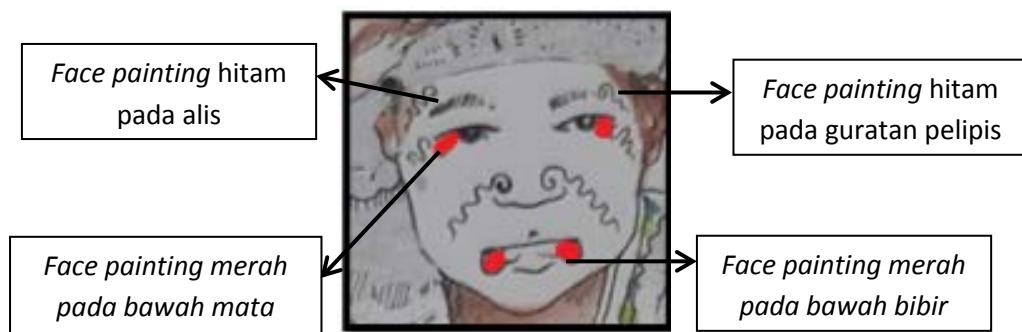
b) Kesatuan, yaitu adanya kesatuan antar bagian aksesoris Semar yang cocok bila dipadukan dengan celana, kostum dan lainnya.



Gambar 8. Hasil Desain Alas Kaki Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

3. Desain Tata Rias Wajah Karakter

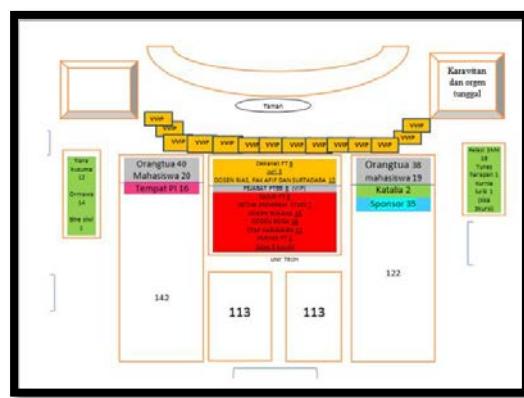
- Desain *face painting* pada bagian alis dibuat menurun menggunakan unsur warna hitam, dengan memberikan unsur warna hitam memberikan kesan muka tua pada wajah Semar.
- Desain *face painting* pada bagian bawah mata menggunakan unsur warna merah sesuai dengan *make-up* Semar pada umumnya. Kesan yang ditimbulkan mata terlihat sayu agar memperjelas kesan tua.
- Desain *face painting* pada bagian guratan menggunakan unsur warna hitam disesuaikan dengan desain *make-up* Semar asli.



Gambar 9. Hasil Desain Tata Rias Karakter Semar.
(Sketsa: Berliana Bintang, 2018).

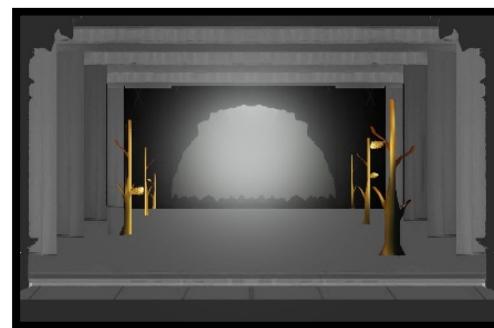
4. Desain Pergelaran

Desain pergelaran menampilkan *lay out/tata letak ruang* yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Lay out* yang akan ditampilkan meliputi *lay out panggung/stage*, *lay out penataan kursi*, dan *lay out penataan dekorasi ruangan*. Konsep tata panggung atau *lay out* yang sudah diatur sie PDD dibagi menjadi beberapa tingkatan, seperti warna hijau untuk relasi SMK dan Tiara Kusuma, warna *orange* untuk *VVIP/VIP*, warna merah untuk pejabat/petinggi PTBB, warna ungu untuk tempat orang tua/wali mahasiswa.



Gambar 10. Konsep Tata Panggung
(Sumber: Sie Acara, 2019).

Konsep tata panggung pada bagian depan dibuat dengan efek pohon yang terbuat dari busa/*sterofom*. Terdapat tambahan efek *gun smoke*, dan layar yang digunakan untuk penampilan tokoh.



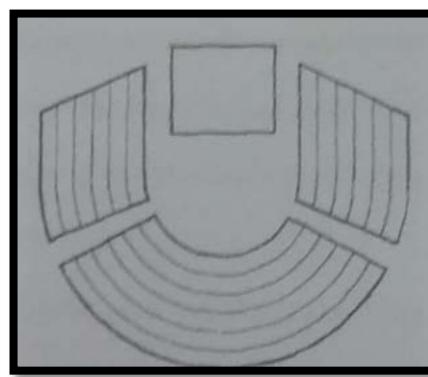
Gambar 11. Konsep Tata Panggung *Proscenium* Tampak Depan
(Sumber: Agus Prasetya, 2019).

Konsep *backstage*/layar belakang yang menunjang penampilan tokoh saat *scene* terbang seperti Sempati dan Hanoman.



Gambar 12 . Konsep Tata Panggung *Proscenium* Tampak Belakang
(Sumber: Agus Prasetya, 2019).

Konsep bentuk tata panggung *proscenium* yang digunakan pada saat pagelaran yang berada di Taman Buday Yogyakarta.



Gambar 13. Konsep Tata Panggung *Proscenium*
(Sumber: www.google.com, 2019).

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana Kerajaan Ayodya dan Alengka. *Backdrop* yang digunakan juga menggambarkan Kerajaan Alengka. *Lay out* penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pergelaran yaitu masyarakat umum dan kalangan muda tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua *audience* dapat menikmati pergelaran Teater

Tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* dengan nyaman. *Lighting* yang digunakan lebih menekankan ke arah terang atau suasana kerajaan namun ada beberapa perpaduan *lighting* untuk mendramatisir suasana pertunjukan. Peran *lighting* mendukung suasana pergelaran, sehingga pergelaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Musik yang digunakan dalam pergelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan pelog.

C. *Develop (Pengembangan)*

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, aksesoris, rias karakter serta *prototype* Semar tahap desain adalah langkah awal pada proses menciptakan Semar. Desain meliputi kostum, aksesoris, dan tata rias karakter. Desain tersebut divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi pada bidang kostum dan aksesoris dan validasi pada bidang tata rias wajah karakter.

A. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan Semar divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan sebanyak 3 kali. Validasi pertama pada tanggal 13 Desember 2018, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu pada bagian hiasan bahu, baju, dan celana. Bentuk pada desain pertama masih terlalu sederhana dan terlihat masih tradisional.

Validasi desain kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Desember oleh ahli kostum dan aksesoris terdapat perubahan memnyeluruh pada desain kostum, karena kostum didesain memakai jubah dan kostum tidak serentak sama oleh para Punakawan. Validasi ketiga dilakukan pada tanggal 26 Desember 2018 ahli kostum dan aksesoris diterima, tetapi pada bagian aksesoris kepala masih belum diterima karena masih terlihat trdisional. Pada validasi desain aksesoris kepala tuntutan harus terlihat modern dan lucu.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum dan aksesoris melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum dan aksesoris. Pada proses pembuatan kostum dan aksesoris ini, kostum dan aksesoris dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran tubuh *talent* yang akan memerankan tokoh Semar.

Setelah kostum dan aksesoris selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah *fitting* kostum. *Fitting* kostum dilakukan untuk mengetahui apakah kostum dan aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan bentuk badan tokoh yang memerankan Semar. Proses melakukan tahap *fitting* akan mendapatkan masukan dan pendapat oleh ahli. Hasil dari *fitting* ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan aksesoris, kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya memperbaiki apabila terdapat kesalahan pada kostum dan aksesoris dan menambahkan apabila ada yang kurang.

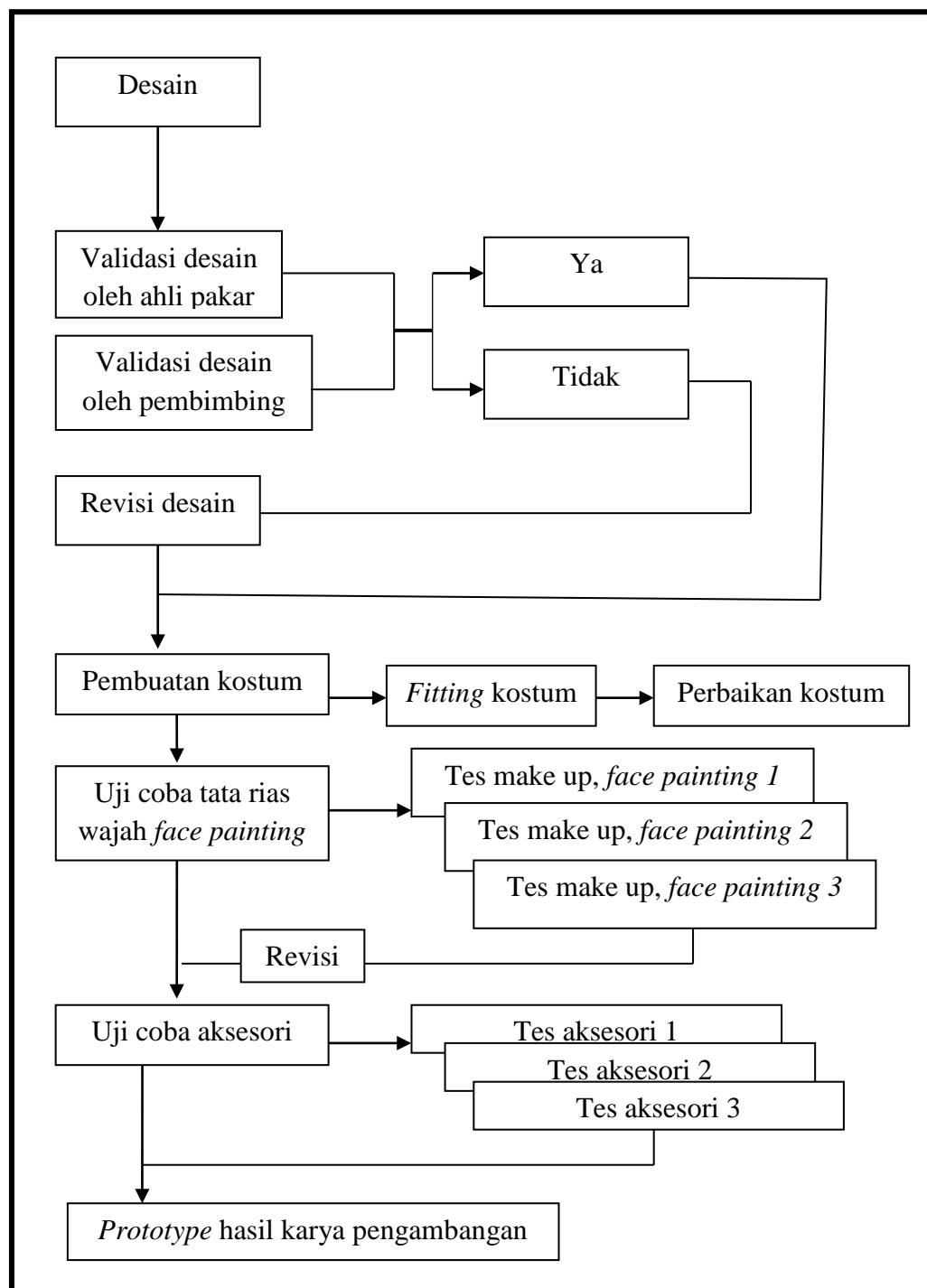
B. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter

Validasi pada bidang tata rias wajah karakter dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain tata rias wajah karakter yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap tata rias wajah karakter diakukan beberapa kali sampai tercapai rias wajah karakter yang sesuai dengan karakter yang diinginkan dan dimunculkan pada Semar.

Proses validasi dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018 oleh ahli tata memberikan koreksi untuk desain *make-up* Semar dengan menambahkan unsur teknologi ke dalam *make-up* tanpa meninggalkan ciri khas Semar, maka dibuatlah *face painting* diseluruh wajah berwarna *silver* dan tetap menjaga ciri khas Semar pada bagian motif make upnya

C. Validasi Desain Prototype Hasil Karya Pengembangan

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini menampilkan hasil desain kostum, aksesoris serta rias wajah karakter Semar yang telah dikembangkan.



Bagan 1. *Develop* (Pengembangan).
 (Sumber: Asi Tritanti, Pedoman Laporan Tugas Akhir 2018).

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”*. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah Hanoman Duta. Tempat untuk pergelaran pertunjukan berada di *Concert Hall* Tamana Budaya Yogyakarta. Waktu atau durasi penampilan pergelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”* kurang lebih 120 menit.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu seniman pertunjukan oleh Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons (Dosen pendidikan seni rupa dari Fakultas Bahasa dan Seni). Ahli tata rias karakter diwakili oleh Dr. Darmawan Dadijono (Dosen Seni Tari Fakultas pertunjukan ISI). Dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pergelaran utama.

2. Gladi Kotor

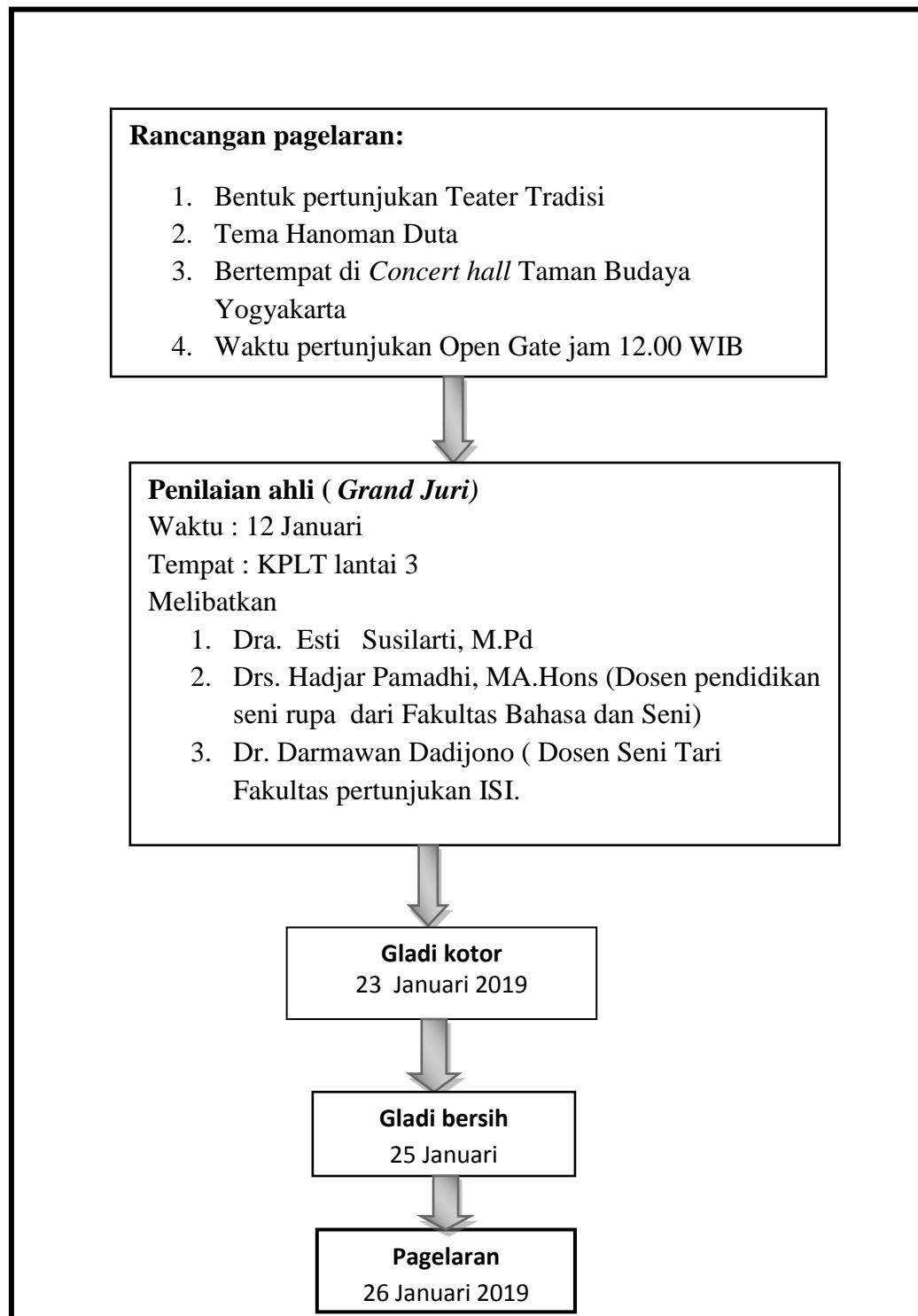
Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa, 23 Januari 2019 bertempat di pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan untuk pelatihan *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta dan dimulai pada pukul 14.00 WIB. Gladi bersih dilakukan bertujuan agar para tokoh merasakan/menyatu dengan panggung/*stage* yang digunakan pada saat acara pergelaran berlangsung nantinya. Dengan dilakukannya gladi bersih maka persiapan talen semakin matang untuk acara pergelaran. Gladi bersih akan melakukan persiapan mulai dari penyusunan tempat duduk, tiketing, persiapan konsumsu, latihan jalan, persiapan *stage* dll dengan para panitia.

4. Pergelaran

Pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul "*Maha Satya di Bumi Alengka*" akan ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Tamana Budaya Yogyakarta.



Bagan 2. *Dessiminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Berliana Bintang, 2019).