

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (pendefisian)

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari dan mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mulai dari memahami, mempelajari serta mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dapat menghasilkan aspek 1) latar belakang cerita tersebut berada di Kerajaan Alengka. 2) cerita terjadi pada saat di Kerajaan Ayodya, saat Ramawijaya memilih duta untuk menyelamatkan Dewi Sinta. Saat itu terjadi juga perkelahian antara Anoman dan Anggada yang memperebutkan untuk menjadi duta. 3) dalam pewayangan, anala tampil sebagai pasukan kera pembela Ayodya yang ikut menyelamatkan Dewi Sinta bersama dengan Anoman.

Anala adalah pahlawan kera putra pujaan Batara Brahma atau Batara Agni. Dalam pewayangan, selain sakti, Anala juga dikenal sebagai ahli teknik yang menjadi arsitek pembantu dalam pembuatan tambak yang membendung laut yang memisahkan dataran Suwelogiri dengan Kerajaan Alengka (Sena Wangi, 1999: 84).

Hasil aspek yang dihasilkan maka terciptalah tokoh Anala memiliki perwujudan kera berbulu hijau dan memiliki karakter pemberani, gagah, semangat, dan pintar yang diwujudkan dengan penampilan wajah menyerupai monyet yang kemudian dikembangkan untuk mendapatkan bentuk yang indah.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Kapi Anala. Berdasarkan sumber ide yang dipilih, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda yang digambar. Bagian yang akan *distilasi* adalah bagian kostum dan asesoris dengan menggunakan dan ditambahkan berbagai ornamen yang bertujuan untuk memperkuat karakter dan karakteristik tokoh dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain yang ada. Sehingga tokoh Anala tersebut sesuai dengan cerita drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan *Design* (perencanaan)

1. Desain Kostum

Proses pembuatan kostum dibuat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu perancangan atau mendesain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur tubuh *talent*, pencarian bahan kostum, pembuatan kostum menggunakan jenis kain bulu *rasfur* untuk bagian atasan atas dan sambungan celana, kain katun hitam untuk celana, kain katun hijau yang digunakan sebagai puring agar dapat menyerap keringat *talent*, kain lurik untuk bagian rok luaran serta menggunakan bahan tambahan busa ati yang digunakan untuk pembuatan asesoris. Pembuatan kostum

menggunakan teknik menjahit dan menempel, serta *fitting* kostum untuk *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Kostum tokoh Anala terdiri dari baju bulu hijau, celana, rok luaran dan ekor serta sarung tangan. Sedangkan untuk aksesoris terdiri dari hiasan kepala, teratai dada, ikat pinggang, *kelat bahu*, dan gelang tangan. Berikut adalah pembahasan mengenai proses pembuatan dan hasil jadi.

a. Desain Baju Bulu Hijau

Proses pembuatan baju bulu menggunakan bahan utama berupa bulu *rasfur* berwarna hijau dan kain katun berwarna hijau serta dilengkapi dengan bahan tambahan yaitu resleting. Desain baju bulu hijau memiliki unsur dengan bentuk geometris, warna dan tekstur yang dapat diketahui dengan cara melihat. Prinsip yang digunakan pada desain baju bulu hijau adalah keseimbangan simetris.

Kendala yang didapatkan saat mendesain baju bulu adalah pada desain pertama yang masih terlalu tradisional dan membuat gerak *talent* terbatas, maka dilakukan perubahan dengan menggunakan bulu *rasfur* yang menyerupai bulu monyet. Kendala yang kedua yaitu bahan bulu *rasfur* yang tidak menyerap keringat dan panas akan membuat *talent* tidak nyaman, sehingga ditambahkan kain katun pada bagian dalam agar dapat menyerap keringat. Berikut adalah cara membuat baju bulu:

- 1) Siapkan alat dan bahan seperti alat-alat jahit, gunting, bulu *rasfur*, kain katun dan resleting

- 2) Pola bulu *rasfur* dan kain katun sesuai dengan desain dan ukuran tubuh *talent* lalu potong pola menggunakan gunting
- 3) Satukan pola-pola tersebut dengan dijahit yang rapi
- 4) Pasang resleting pada bagian belakang kostum

Hasil desain baju bulu hijau telah sesuai dengan desain. Setelah baju bulu hijau diaplikasikan ternyata untuk ukuran masih kebesaran sehingga baju bulu hijau mengalami perubahan pada ukuran yang semula kebesaran kemudian dikecilkan. Perubahan ukuran ini guna menunjang unsur ukuran dan prinsip proporsi. Baju bulu terlihat lebih menyala di panggung karena terkena *lighting* warna hijau.



20 a. Desain baju bulu

20 b. Hasil akhir baju bulu

Gambar 20. a. Desain Baju Bulu, b. Hasil Akhir Baju Bulu
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

b. Desain Celana

Bahan yang digunakan untuk membuat celana yaitu terdiri dari kain lurik motif Jogokaryo, kain katun berwarna hitam dan bulu *rasfur* berwarna hijau. Desain celana memiliki unsur desain warna dan tekstur yang dapat diketahui dengan cara melihat dan meraba. Prinsip

yang digunakan desain celana adalah keseimbangan simetris yang mana antara sisi kanan maupun kiri memiliki bentuk yang sama.

Pada desain celana terdapat kendala pada ukuran yang perlu dibuat lebih besar agar talent merasa leluasa dalam bergerak. Adapun langkah-langkah membuat celana yaitu:

- 1) Siapkan alat dan bahan seperti alat-alat jahit, gunting, bulu *rasfur*, kain katun dan kain lurik
- 2) Pola kain katun, bulu *rasfur* dan kain lurik sesuai dengan desain dan ukuran tubuh *talent*, lalu potong menggunakan gunting
- 3) Jahit kain katun menggunakan mesin jahit dan tambahkan *mekak*
- 4) Satukan kain lurik dan bulu *rasfur* dengan celana

Hasil akhir celana telah sesuai dengan desain dan setelah digunakan ternyata masih kebesaran dan kepanjangan pada bagian bulu sambungan dan celana terlalu kecil sehingga *talent* merasa susah bergerak terhadap koreografi yang ada. Sehingga bagian sambungan bulu *rassfur* dikecilkan untuk ukuran dan disesuaikan dengan panjang kaki *talent*. Serta penambahan *mekak* pada celana membuat *talent* lebih leluasa dalam melakukan koreografi. Tetapi pada saat pergelaran, bulu sambungan masih terlihat kebesaran saat dipakai *talent*.



21 a. Desain celana

21 b. Hasil akhir celana

Gambar 21. a. Desain Celana, b. Hasil Akhir Celana
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

c. Desain Rok Luaran dan Ekor

Rok luaran terbuat dari bulu *rasfur*, kain lurik motif Jogokaryo dan *dacron*. Desain rok luaran dan ekor menggunakan unsur desain warna dan garis vertikal yang terdapat pada motif lurik. Prinsip yang digunakan yaitu proporsi dan harmoni.

Pada desain rok luaran terdapat kendala pada bagian bentuk yaitu dibuat seperti rok tetapi bagian depan terbuka dan mempertimbangkan untuk celana tidak tertutup dengan rok luaran. Sedangkan untuk ekor terdapat kendala pada bagian ukuran yaitu dibuat tidak terlalu panjang dan diameternya tidak terlalu besar. Berikut adalah langkah-langkah membuatnya:

- 1) Siapkan alat dan bahan seperti alat-alat jahit, gunting, bulu *rasfur*, kain lurik dan *dacron*

2) Pola kain lurik sesuai dengan desain dan ukuran lingkar perut *talent*.

Pola juga bulu *rasfur* untuk membuat ekor. Lalu potong menggunakan gunting

3) Jahit kain lurik dan tambhkan bulu *rasfur* pada bagian pinggir rok luaran menggunakan mesin jahit

4) Jahit bulu *rasfur* dengan mesin jahit. Jika sudah masukkan *dacron* ke dalamnya.

5) Satukan keduanya

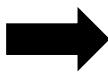
Pembahasan mengenai hasil jadi yaitu untuk rok luaran dan ekor sudah sesuai dengan desain.Untuk hasil akhir masih terdapat perubahan karena panjang ekor masih terlihat kepanjangan dan unsur ukuran belum terpenuhi karena rok luaran masih kebesaran sehingga ukurannya dikecilkan agar saat dikenakan waktu pergelaran ukuran sudah pas dengan tubuh *talent*.



22 a. Desain rok luaran dan ekor

Gambar 22. a. Desain Rok & Ekor, b. Hasil Akhir Rok & Ekor

(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)



22 b. Hasil akhir rok luaran dan ekor

d. Desain Sarung Tangan

Sarung tangan terbuat dari bulu *rasfurr* yang ditempelkan di sarung tangan warna hijau. Pada desain sarung tangan menggunakan unsur desain warna dan tekstur yang dapat diketahui dengan cara dilihat. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan simetris dan harmoni.

Pada desain sarung tangan terdapat kendala untuk ukuran yaitu disesuaikan dengan ukuran tangan *talent*. Berikut adalah langkah-langkah pembuatannya:

- 1) Siapkan alat dan bahan seperti bulu *rasfurr*, sarung tangan warna hijau, alat lem tembak, lem tembak dan gunting.
- 2) Pola bulu *rasfur* sesuai dengan bentuk dan ukuran sarung tangan lalu potong menggunakan gunting
- 3) Tempelkan bulu *rasfurr* yang telah dipotong ke sarung tangan menggunakan lem tembak.

Hasil desain sarung tangan sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi sarung tangan sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip yang diterapkan pada desain sarung tangan yaitu unsur warna hijau dan unsur tekstur serta prinsip harmoni serta prinsip keseimbangan simetris yang mana bentuk dan ukuran antara sisi kanan dan kiri sama.

Pembahasan mengenai hasil jadi yaitu pada bagian pinggir, bulu *rasfurr* terlihat tidak menempel pada sarung tangan karena kurang lem saat penempelan. Sehingga diatasi dengan menjahit pada bagian pinggir.



23 a. Desain sarung tangan

Gambar 22. a. Desain Sarung Tangan, b. Hasil Akhir Sarung Tangan
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

2. Desain Asesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan asesoris yang akan dikenakan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain asesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya yaitu tahap mengukur *talent* dan melakukan validasi asesoris.

Asesoris yang akan dikenakan terdiri dari hiasan kepala, kalung, *kelat bahu*, gelang tangan serta ikat pinggang. Asesoris dibuat dengan bahan busa ati yang diwarna menggunakan *pilox silver* metalik lalu diberi *glitter* serta diberi hiasan berupa kain lurik motif jogokaryo, manik-manik dan *LED* biru.

a. Desain Hiasan kepala

Proses pembuatan desain hiasan kepala adalah hasil dari analisis cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain hiasan kepala ini memiliki unsur dengan bentuk silang dan

warna *silver*. Prinsip yang digunakan pada desain hiasan kepala adalah keseimbangan simetris dan harmoni.

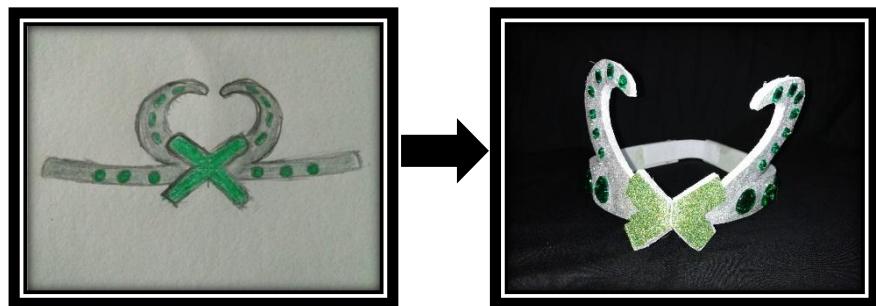
Pada desain hiasan kepala terdapat kendala pada ukuran yang perlu dibuat lebih kecil dari golongan strata *silver*. Pada desain awal masih menggunakan *kuluk* sebagai hiasan kepala yang mana masih sangat tradisional sehingga dibuat lebih modern dengan cara dibuat seperti hiasan kepala Sunggokong namun dibuat dengan ukuran lebih kecil dan ditambah ornament permata.

Hiasan kepala dibuat menggunakan busa ati berwarna putih yang kemudian dipola sesuai desain lalu di potong dan diberi warna *pilox* silver metalik dan hijau metalik dan diberi *glitter*. Lalu ditambahkan permata agar lebih hidup dan indah.

Hasil desain asesoris hiasan kepala sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi hiasan kepala sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain hiasan kepala. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver* dan warna hijau yang artinya semangat, tulus yang disesuaikan dengan karakter Anala yaitu pekerja keras. Prinsip yang digunakan prinsip harmoni yang menimbulkan kesan kesatuan antara bagian yang satu dengan yang lain serta prinsip keseimbangan simetris.

Hasil jadi hiasan kepala terlihat pas dipakai oleh *talent* karena menggunakan elastis. Dan penambahan permata yang terlihat menyala di

atas panggung jika terkena *lighting* warna putih karena penggunaan warna *silver* dan penambahan *glitter*.



Gambar 24. a. Hasil Desain, b. Hasil Akhir Asesoris Kepala Analia
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

b. Desain Teratai Dada

Proses pembuatan desain hiasan kepala adalah hasil dari analisis cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain teratai dada ini memiliki unsur desain bentuk dekoratif dan warna *silver*. Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan dan aksen karena terdapat penambahan *LED* berwarna biru.

Pada desain teratai dada terdapat kendala yaitu terdapat perubahan setelah dipertimbangkan dengan penambahan *LED* dan *glitter* sudah terlihat ramai, apabila ditambahkan permata akan mengalahkan strata emas. Serta penggunaan *LED* warna biru merupakan penggolongan strata *silver* dengan sifat yang *protagonist*.

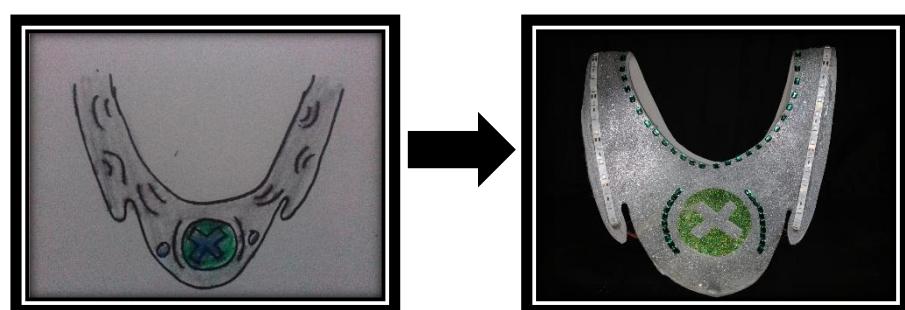
Teratai dada dibuat menggunakan busa ati yang kemudian dipola lalu dipotong sesuai dengan pola lalu diwarna menggunakan *pilox silver* metalik dan hijau metalik lalu diberi *glitter* agar warna terlihat lebih menyala. Kemudian pasang aksen permata untuk mempercantik teratai

dada, serta pasang *LED* warna biru pada bagian pinggir kalung untuk mengusung tema *techno*.

Hasil desain asesoris teratai dada sudah sesuai dengan hasil akhir.

Hasil jadi teratai dada sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain teratai dada. Unsur desain yang diterapkan yaitu unsur warna yaitu *silver* yang menggolongkan strata *silver*, warna hijau yang artinya semangat, warna biru dari *LED* berarti penggolongan protagonis strata *silver* serta unsur ukuran yang disesuaikan dengan ukuran lingkaran kepala, lingkaran leher dan lebar punggung. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan dan prinsip kesatuan yang berarti memberi kesan seimbang dan kesatuan antara bagian satu dengan yang lain.

Pembahasan mengenai hasil adalah saat digunakan di panggung, warna *silver* dan ornament permata warna hijau kalah dengan warna *LED*. Serta *LED* terlepas karena kurang melekat dengan lem.



25a. Hasil Desain

25b. Hasil Akhir

Gambar 25. a. Hasil Desain, b. Hasil Akhir Asesoris Tetarai Dada Anala
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

c. Desain *Kelat Bahu*

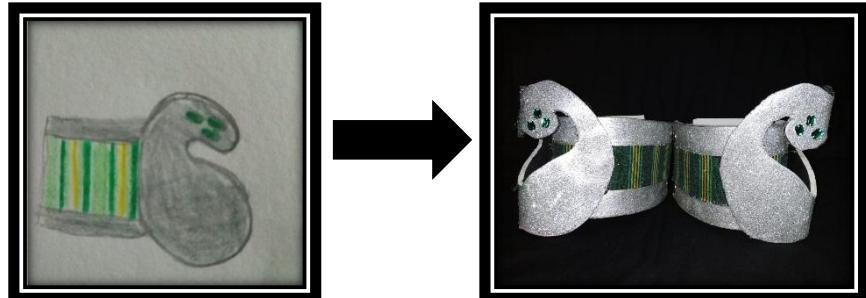
Proses pembuatan desain *kelat bahu* adalah hasil dari analisa cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain *kelat bahu* memiliki unsur warna *silver* dan prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris. Pada desain *kelat bahu* terdapat kendala pada ukuran yaitu dibuat lebih kecil dengan mempertimbangkan ukuran lengan *talent*.

Kelat bahu dibuat menggunakan busa ati yang kemudian dipola lalu dipotong sesuai dengan pola, setelah itu diberi warna menggunakan *pilox silver* metalik lalu di beri *glitter* dan ditambahkan aksen kain lurik motif Jogokaryo. Satukan bagian yang satu dengan yang lain dengan cara ditempel menggunakan lem tembak. Tambahkan permata agar terlihat lebih indah.

Hasil desain asesoris *kelat bahu* sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi *kelat bahu* sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain *kelat bahu*. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver* dan unsur garis yaitu dengan penambahan kain lurik pada *kelat bahu*. Prinsip yang digunakan prinsip keseimbangan simetris karena bagian sisi kanan dan kiri bentuk dan ukurannya sama.

Pembahasan desain asesoris *kelat bahu* sudah sesuai dengan hasil akhir dan terlihat pas dipakai oleh *talent*. Dan asesoris terlihat menyala di

atas panggung jika terkena *lighting* warna putih karena penggunaan warna *silver* dan penambahan *glitter*.



26a. Hasil Desain

26 b. Hasil Akhir

Gambar 26. a. Hasil Desain, b. Hasil Akhir Asesoris *Kelat Bahu* Anala
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

d. Desain Gelang tangan

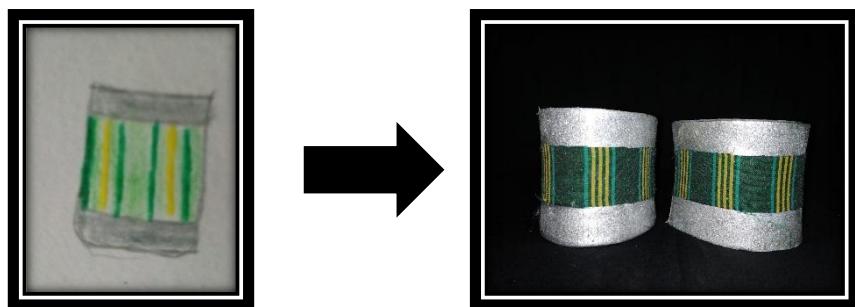
Proses pembuatan desain gelang tangan adalah hasil dari analisa cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari gelang tangan memiliki unsur warna *silvery* yang menggolongkan tokoh Anala ke strata *silver* dan prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris yang mana antara sisi kanan dan kiri memiliki bentuk dan ukuran yang sama.

Pada desain gelang tangan terdapat kendala yaitu mau ingin menggunakan gelang atau tidak. Setelah mempertimbangkan maka disepakati untuk menggunakan gelang tangan dengan ukuran yang kecil dan tidak menambah ornament permata.

Gelang tangan dibuat menggunakan busa atau yang kemudian dipola lalu dipotong sesuai dengan pola, setelah itu diberi warna menggunakan *pilox silver* metalik lalu diberi *glitter* dan ditambahkan aksen kain lurik motif Jogokaryo.

Hasil desain asesoris gelang tangan sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi gelang tangansudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain gelang tangan. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver* dan unsur bentuk geometris karena diukur sesuai dengan lingkar pergelangan tangan *talent*. Prinsip yang digunakan prinsip keseimbangan simetris karena bagian sisi kanan dan kiri bentuk dan ukurannya sama.

Pembahasan desain asesoris gelang tangan sudah sesuai dengan hasil akhir. Dan asesoris terlihat menyala di atas panggung jika terkena *lighting* warna putih karena penggunaan warna *silver* dan penambahan *glitter*.



27a. Hasil Desain
27 b. Hasil Akhir
Gambar 27. a. Hasil Desain, b. Hasil Akhir Asesoris Gelang Analisa
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

e. Desain Ikat pinggang

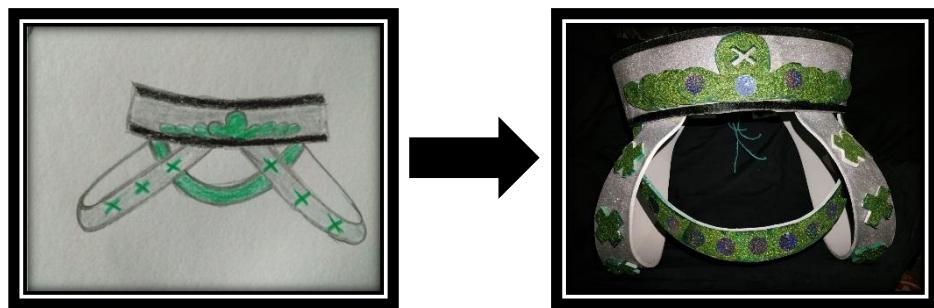
Proses pembuatan desain ikat pinggang adalah hasil dari analisa cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Pada desain ikat pinggang menggunakan unsur desain bentuk dekoratif dan warna *silver*. Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan karena desain dibuat senada dengan desain yang lainnya.

Pada desain ikat pinggang tokoh Anala terdapat kendala yaitu bentuk yang diambil dari sumber ide dikembangkan dengan lebih modern dan penambahan ornament serta penggunaan *glitter* warna *silver* dan hijau menambah konsep 60% *techno*.

Ikat pinggang dibuat menggunakan busa ati yang dipola sesuai desain setelah itu dipotong menggunakan *cutter* dan diberi warna pada setiap bagian menggunakan *pilox* warna *silver* metalik dan hijau metalik, setelah itu beri *glitter*. Jika sudah kering, tempelkan atau satukan bagian perbagian agar menjadi satu kesatuan sehingga menjadi ikat pinggang yang sesuai dengan desain.

Hasil desain asesoris ikat pinggang sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi ikat pinggang sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain ikat pinggang. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver*. Prinsip yang digunakan prinsip harmoni yang menimbulkan kesan kesatuan antara bagian satu dengan yang lain.

Pembahasan hasil akhir asesoris ikat pinggang sudah sesuai dengan desain. Terdapat penambahan ornamen yaitu berupa hiasan berbentuk bulat agar lebih menunjang konsep 60% *techno*. Dan asesoris terlihat menyala di atas panggung jika terkena *lighting* warna putih karena penggunaan warna *silver* dan penambahan *glitter*.



28a. Hasil Desain

28 b. Hasil Akhir

Gambar 28. a. Hasil Desain, b. Hasil Akhir Asesoris Ikat Pinggang Anala
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

3. Desain Rias wajah dan Pembuatan Prostetik

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu pada bagian mulut yaitu penggunaan topeng prostetik yang menyerupai mulut monyet. Penggunaan topeng prostetik bertujuan untuk memunculkan efek sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh tersebut. Topeng prostetik yang digunakan terbuat dari bahan *latex* dan dibentuk sesuai dengan karakter monyet dan diukur sesuai dengan bentuk wajah *talent*.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan topeng prostetik untuk tokoh Anala.

- Siapkan alat dan bahan seperti kepala boneka, lilin malam, *latex* dan tisu
- Bentuk lilin malam menyerupai mulut monyet pada kepala boneka dengan ukuran disesuaikan dengan bentuk wajah *talent*



Gambar 29. Cetakan Topeng *Latex*
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- c. Jika sudah lalu beri *latex* hingga merata dan tambahkan tisu diatasnya



Gambar 30. Pembuatan Topeng *Latex*
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- d. Ulangi hingga dirasa sudah tebal
- e. Tunggu hingga benar-benar kering
- f. Jika sudah kering, angkat topeng prostetik dengan dibaluri bedak tabur dahulu
- g. Bersihkan lilin malam yang masih menempel pada topeng prostetik tersebut.



Gambar 31. Hasil Akhir Topeng *Latex*
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

Pembahasan mengenai topeng *latex* adalah saat digunakan masih terlihat kebasaran pada bagian atas dan saat di atas panggung sedikit terlepas di bagian samping.

Pemilihan kosmetik pada rias wajah ini dibutuhkan kosmetik yang *watterproff* karena gerak *talent* akan menghasilkan keringat. Berikut langkah-langkah merias wajah atau *face painting* untuk tokoh Anala:

- a. Pembersihan terhadap wajah *talent* menggunakan kosmetik pembersih lalu menggunakan tisu basah
- b. Mengaplikasikan pelembab terhadap wajah *talent* secara merata



Gambar 32. Setelah Pembersihan dan Pemakaian Pelembab
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- c. Pemasangan topeng *latex* yang sudah diberi warna putih menggunakan cat akrilik pada wajah menggunakan *spirit gum* dengan cara topeng *latex* dan wajah diberi *spirit gum* lalu tunggu setengah kering lalu tempelkan.



Gambar 33. Pemasangan Topeng *Latex*
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- d. Pola wajah *talent* sesuai desain menggunakan pensil alis
- e. Aplikasikan *face painting* warna putih sebagai dasaran terlebih dahulu menggunakan kuas lalu ratakan menggunakan spons basah dengan cara ditepuk-tepuk perlahan.



Gambar 34. Pengaplikasian *Face painting* Putih
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- f. Aplikasikan bedak tabur warna putih agar *face painting* terlihat *matte* atau tidak berminyak

- g. Aplikasikan *face painting* warna coklat kehitaman untuk membuat garis-garis sesuai dengan desain. Buat garis agar tidak terlalu kaku dengan cara di baurkan menggunakan kuas



Gambar 35. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

- h. Berikan *spirit gum* pada bagian rahang *talent*. Jika sudah setengah kering, tempelkan bulu-bulu pada wajah.

Hasil desain rias wajah karakter Anala sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil akhir rias wajah karakter yang diterapkan pada tokoh Anala sudah sesuai dengan desain. Namun saat di atas panggung garis kurang terlihat dari jarak jauh dan garis kurang terbaurkan. Dan penggunaan topeng *latex* terlihat kebesaran pada bagian atas.

Hasil jadi rias wajah karakter Anala sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain rias wajah karakter Anala. Unsur desain yang diterapkan yaitu unsur garis lurus yang berarti gagah serta optimis dan garis lengkung yang berarti semangat sesuai dengan karakter Anala, unsur warna putih dan coklat kehitaman serta unsur bentuk karena menggunakan topeng prostetik. Prinsip yang digunakan prinsip

keseimbangan dan prinsip kesatuan karena memberi kesan seimbangan dan kesatuan dengan karakter tokoh Anala.

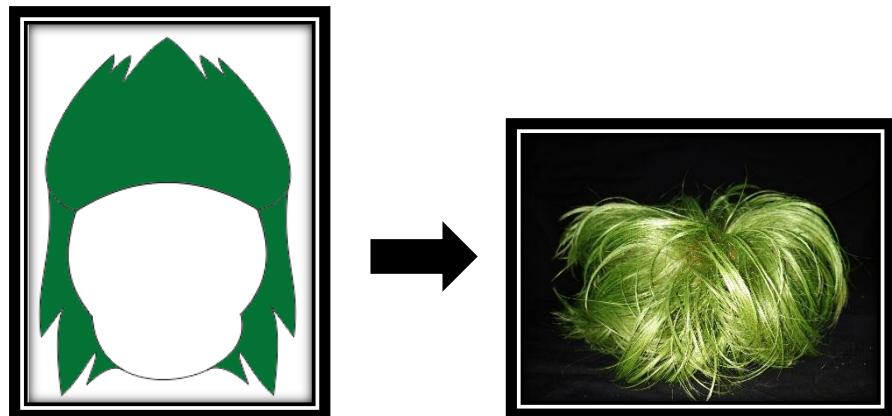
4. Penataan rambut

Proses yang dilalui pada penataan rambut yang akan dikenakan oleh tokoh Anala adalah penggunaan *wig* atau rambut palsu. Caranya adalah rambut palsu yang semula berwarna kuning terang diberi *pomade* warna hijau, *pomade* yang digunakan adalah yang *matte*. Setelah diberi warna lalu di *hair spray* dengan teknik *messy style* yaitu rambut di jabrik-jabrikan lalu di *hair spray* dan dikeringkan menggunakan *hair dryer*.

Pembahasan hasil akhir yaitu tidak sesuai dengan desain karena dilihat dari segi rambut palsu yang terbuat dari sintetis dan kepanjangan rambut yang lebih dari 5 cm membuat rambut susah untuk bisa berdiri sehingga rambut masih terlihat turun walaupun sudah di *hair spray*.



Gambar 36. Proses Penataan Rambut
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

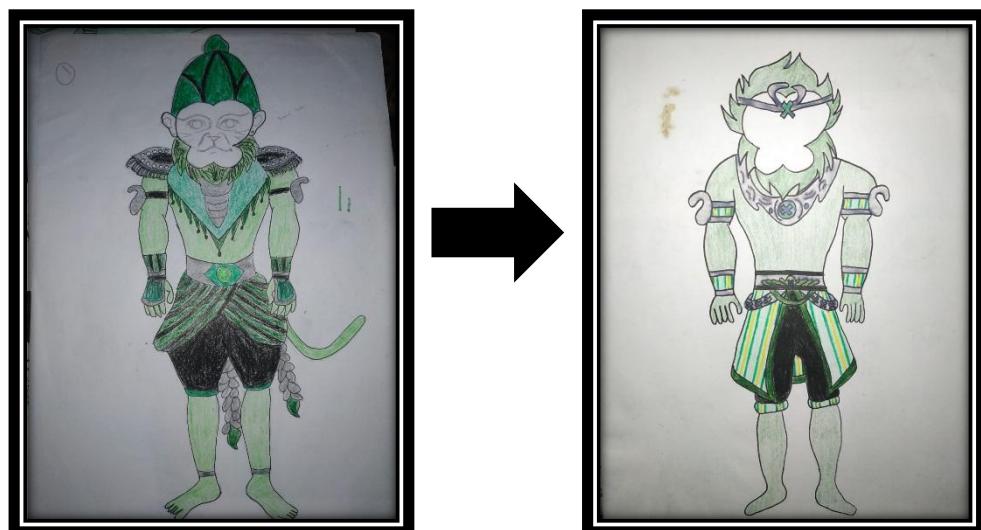


37 a. Desain penataan rambut 37b. Hasil akhir pentaan rambut
Gambar 37. a. Desain Penataan Rambut, b. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Dokumentasi: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Proses validasi desain kostum dan asesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd. validasi dilakukan pada tanggal 07 Desember 2018 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Validasi dilakukan selama 4 kali. Pada validasi pertama, desain kostum dan asesoris masih terkesan terlalu tradisional, maka terdapat perubahan pada bagian kostum dan penambahan unsur *techno*.



Gambar 39. Desain Kostum Pertama
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2018)

Pada validasi desain kedua masih kurang untuk 60% unsur *technonya* pada bagian kostum maupun asesoris sehingga dilakukan perubahan pada desain. Serta desain *kelat* bahu yang terlihat runcing dan kaku yang terkesan ke sifat *antagonist*, maka terdapat perubahan pada desain *kelat* bahu untuk menggantinya dengan lengkung agar terlihat *protagonist*.



Gambar 40. Desain Kostum Kedua
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2018)

Pada validasi ketiga untuk asesoris kepala diterima tetapi untuk kostum dan asesoris yang lainnya belum diterima karena terkesan terlalu seperti robot sehingga ditakutkan *talent* susah untuk bergerak.



Gambar 41. Desain Kostum Ketiga
(Sketsa: Firman Nur Hidayat, 2018)

Pada validasi terakhir yaitu keempat, untuk desain kostum dan asesoris sudah diterima oleh ahli dan diberi masukan untuk ekor di

sambungkan pada bagian hiasan kepala bagian belakang dan tangan menggunakan sarung tangan yang terdapat bulunya.

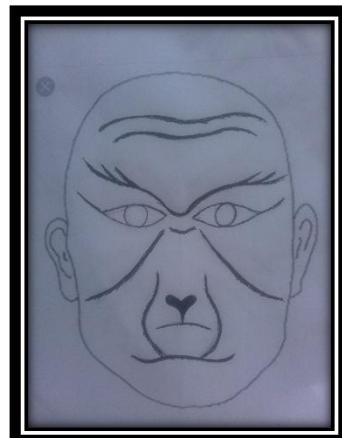


Gambar 42. Desain Kostum Terakhir
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

2. Validasi Desain Tata Rias

Validasi desain tata rias karakter dan *face painting* oleh Eni Juniastuti, S.Pd., M.Pd. validasi dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019. Hasil validasi tata rias karakter dan *face painting* sebagai berikut:

Validasi dilakukan selama tiga kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk dan garis. Bentuk pada desain pertama kurang menunjukkan riasan seperti seekor monyet karena dibagian mulut masih belum dapat dan garis masih terlalu kaku.



Gambar 43. Desain Tata Rias Pertama
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2018)

Pada validasi desain kedua, untuk mulut atau monyong sudah dapat karena penggunaan topeng prostetik tetapi garis masih kurang terbaurkan dan pemakaian *face painting* warna hitam terlihat terlalu tegas sehingga harus diganti dengan warna coklat kehitaman agar terlihat lebih natural.



Gambar 44. Desain Tata Rias Kedua
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

Validasi desain ketiga yaitu untuk garis sudah terbaurkan dan monyong atau mulut sudah dapat karen penggunaan topeng prostetik.



Gambar 45. Desain Tata Rias Ketiga
(Sketsa: Roro Gayatri Apriliyani, 2019)

Pada validasi 1-3 desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi bentuk, garis dan warna. Pemilihan warna *face painting* untuk garis yang semula warna hitam kemudian diganti menjadi warna coklat kehitaman karena agar terlihat lebih natural dan tidak terlihat terlalu tegas.

3. Pembuatan Kostum dan Asesoris

Kostum dibuat oleh penjahit bernama Parni dan membutuhkan waktu 10 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 135.000. Sedangkan untuk asesoris dibuat oleh Roro Gayatri Apriliyani dan Firman Nur Hidayat yang membutuhkan waktu 20 hari dan biaya yang dibutuhkan sebesar Rp 120.000.

Setelah pembuatan kostum selesai maka dilanjutkan dengan *fitting* kostum yang dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu *fitting* pertama pada 16 Desember 2018. *Fitting* pertama dilakukan untuk test *make up* dan *fitting* kedua dilakukan pada tanggal 04 Januari 2019 dengan hasil terjadi

perubahan ukuran bagian bulu *rasfur* di celana yang dikecilkan dan dipendekkan karena terlalu besar dan kepanjangan.

4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter

Proses uji coba rias wajah karakter (*face painting*) dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada 16 Desember 2018, 26 Desember 2018 dan 10 Januari 2019.

a. Hasil uji coba *face painting* pertama, yaitu:

- 1) Garis-garis kurang luwes dan kurang dibaurkan
- 2) Bagian mulut kurang menyerupai kera
- 3) Kurangnya garis yang menunjukan kera

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting* yang pertama terjadi perubahan pada bentuk mulut agar lebih menujukan karakteristik kera dan lebih membaurkan garis-garis agar tidak terkesan kaku.

b. Hasil uji coba *face painting* kedua yaitu:

- 1) Bagian mulut sudah terlihat seperti kera tetapi untuk bagian hidung lebih di tonjolkan agar tidak terlihat datar
- 2) Garis-garis diganti dengan warna coklat kehitaman agar terlihat lebih natural
- 3) Warna pada topeng prostetik harusnya menggunakan cat akrilik
- 4) Mempertimbangkan topeng prostetik agar *talent* bisa berbicara dan makan.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting* kedua terjadi perubahan pada warna-warna garis yang semula menggunakan warna hitam diganti menjadi coklat kehitaman agar terlihat lebih natural.

c. Hasil uji coba *face painting* ketiga yaitu:

- 1) Bagian mulut lebih dibuat sampai menyerupai mulut kera

5. *Prototype* Analisa

Hasil validasi kostum, asesoris dan tata rias karakter, pembuatan kostum dan asesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter menunjukkan hal sebagai berikut



Gambar 46. *Prototype* Analisa
(Dokumentasi: Pelangi, 2019)

Berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu kostum pada bagian bulu *rasfur* di celana terlalu kebesaran serta kepanjangan. Tata rias karakter yang ada adalah kurang luwesnya garis-garis yang diaplikasikan dan mulut kurang menyerupai mulut kera.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

Proses, hasil dan pembahasan *disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelaran drama tari dengan tema Hanoman Duta yang berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka*. Pergelaran ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya kalangan anak muda agar tidak melupakan kesenian asli Indonesia.

Tahap yang dilalui pada proses *disseminate* ini adalah sebagai berikut:

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Proses penilaian ahli ini dilakukan secara keseluruhan sebelum ditampilkan dalam pergelaran utama. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu tanggal 12 Januari 2019 dengan jumlah *talent* 39 orang dan bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd bagian redaksi dari Kedaulatan Rakyat, Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons, dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Darmawan Dadijono, dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan ISI. Penilaian yang dilakukan mencakup tata rias (*make up* dan *hair do*) dan *total look*. Hasil penilaian tersebut dipilih 21 tampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa.

Hasil dari penilaian dengan karya terbaik diurutan posisi teratas dari kelompok prajurit yaitu tokoh Nayaka Panca (prajurit 5) karya mahasiswa Galuh Cahya Andayasari, tokoh Nayaka Eka (prajurit 1) karya mahasiswa

Aprilia Risti, dan tokoh Nayaka Catur (prajurit 4) karya mahasiswi Mira Riska Fitria. Hasil karya terbaik dari kelompok dayang yaitu tokoh Dayang Cantik 4 karya mahasiswi Lailia Ayu Meirizka, tokoh Dayang Cantik 6 karya mahasiswi Eka Mulyanti, dan tokoh Dayang Cantik 2 karya mahasiswi Pradaning Iga Imaninda. Hasil karya terbaik dari kelompok Raseksi yaitu, tokoh Raseksi 5 karya mahasiswi Fitri Maghfiroh, tokoh Raseksi 2 karya mahasiswi Pangesti Riskiasih, dan tokoh Raseksi 3 karya mahasiswi Violita Mega Puspitasari.

Hasil karya terbaik dari kelompok binatang yaitu, tokoh Anoman karya mahasiswi Whinda Oktaviana, tokoh Sugriwo karya mahasiswi Sri Indra Murni, dan tokoh Sempati karya mahasiswi Larasati Ayu Kencana Putri. Hasil karya terbaik dari kelompok Punakawan yaitu, tokoh Gareng karya mahasiswi Rosita Nadya Utami, tokoh Petruk karya mahasiswi Ersa Vilania Ayu Pramudia, dan tokoh Togog (Tejamantri) karya mahasiswi Felinda Erinoka Sekarwangi. Hasil karya terbaik dari kelompok Patih yaitu, tokoh Sayempraba karya mahasiswi Widya Sinta Cahya Meilani, tokoh Laksamana karya mahasiswi Ardevi Amelia, dan tokoh Indrajit karya mahasiswi Dewi Rahmawati. Hasil karya terbaik dari kelompok Raja yaitu, tokoh Dewi Shinta karya mahasiswi Angela Devika Oviana Sari, tokoh Rahwana karya mahasiswi Fairuz Qu Ratu Ayu, dan tokoh Kumbakarna karya mahasiswi Syarifa Ghiftia

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarkan hari Jumat pada tanggal 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan *talent* guna menyelaraskan koreografi dengan irungan musik yang akan ditampilkan. Serta proses penghafalan naskah yang telah disediakan untuk *talent*.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan hari Jumat pada tanggal 25 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta guna memaksimalkan latihan para *talent* sebelum pergelaran utama. Hasil dari acara gladi bersih adalah pemantapan koreografi tokoh, penyesuaian musik dengan koreografi, mengatur panggung serta *lighting* yang sesuai dengan cerita Maha Satya di Bumi Alengka.

Serta mempersiapkan kebutuhan yang dibutuhkan dari setiap sie panitia dan mencoba *rowndown* acara untuk mengetahui waktu yang dibuthkan untuk setiap sesi acara. Hasil kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu mengatur pembagian kursi undangan, *finishing lighting*, penataan panggung, serta *blocking* panggung para *talent*.

4. Pergelaran utama

Pergelaran bertema Hanoman Duta dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka dikemas dalam pertunjukan drama tari modern dengan durasi 120 menit yang ditampilkan pada hari Sabtu pada tanggal 26 Januari 2019

bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pukul 13.00 – 17.00 WIB dengan tampilan modern semi tradisional.

Acara ini dihadiri dengan Jumlah undangan sebanyak 154 orang diantranya Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Drs. Agus Santosa, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T. selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Agus Prasetya, M.Sn. selaku sutradara, Dr. Drs. Hadjar Pamadi, MA. Hons. Selaku juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan, Dr. Iwan Darmawan selaku juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan seluruh dosen Tata Rias dan Kecantikan, dosen-dosen PTBB, *staff* dan karyawan PTBB, perwakilan organisasi dari Fakultas Teknik UNY, perwakilan dari tempat praktik industri, relasi SMK, orang tua, undangan dan penonton.

Kesuksesan pergelaran yang berjalan dengan lancar dan sukses dapat dilihat dari hasil penjualan tiket yaitu terjual sebanyak 584 tiket, *presale* 1 terjual 458 tiket, *presale* 2 terjual 76 tiket dan *OTS* terjual 50 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan para remaja, mahasiswa dan masyarakat umum. Antusias ini muncul karena mereka merasa penasaran dengan konsep *techno* yang dibawakan.

Pada penampilan tokoh Anala dalam pergelaran utama yaitu terdapat ornamen asesoris yang terlepas karena terdapat adegan dimana Anggada

naik ke kaki Anala dan pada bagian bulu *rasfur* untuk sambungan celana terlihat kebesaran. Pada tampilan kostum yang berwarna hijau, saat terkena *lighting* warna hijau dan putih dapat menonjolkan dan terlihat jelas jika dilihat dari jauh. Penggunaan *LED* warna biru yang mengikuti strata *silver* pada asesoris teratai dada juga mempengaruhi tampilan saat berada di atas panggung karena pencahayaan saat Anala tampil yaitu disorot dengan lampu warna putih sehingga warna LED kurang hidup dan kalah dengan *lighting* yang digunakan. Serta pada tata rias wajah untuk garis masih kurang jelas sehingga dilihat dari jarak jauh kurang terlihat. Anala muncul pada 2 segmen yaitu pada segmen dimana Anoman dan Anggada berebut untuk menjadi Duta yang mana Anala melerai perkelahian mereka dan pada segmen Rama mengutus Anoman menjadi Duta