

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Berdasarkan analisis cerita pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” oleh penulis dapat diperoleh hasil sebagai berikut, “1) Ramawijaya mengutus Hanoman untuk mencari Dewi Sinta di negeri Alengka, 2) Dewi Sinta merasa sengsara dan tidak bahagia, 3) Hanoman membakar dan memusnahkan Negeri Alengka.

Hanoman adalah seekor kera titisan dewa yang mempunyai karakter suci, baik hati, rela berkorban, pemberani, cerdas, tangguh, dan bertanggung jawab dengan perintah yang sudah didapatkan. Hanoman mempunyai karakteristik yaitu berwajah kera, tubuhnya identik berwarna putih, ekornya sampai ke kepala dan memakai kain pelong.

Berdasarkan analisis latar belakang, karakter, dan karakteristik, Hanoman yang akan ditampilkan pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan D-III, dengan konsep 60% modern dan 40% tradisional.

Pengembangan yang sudah ditentukan sumber ide yaitu wayang kulit purwo kemudian ditekankan kembali pada wayang orang Jogja. Hanoman pada pewayangan tata riasnya hanya menggunakan kosmetik sinwit yang bahannya mudah luntur dan tidak tahan lama pada bagian wajah, kemudian menggunakan

asesoris gigi agar menyerupai mulut seekor kera. Hanoman mempunyai sifat jujur, rela berkorban, baik hati dan bertanggung jawab.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih maka pengembangan yang dipilih adalah *stilisasi* yaitu mengembangkan bentuk objek tanpa meninggalkan karakter aslinya. Bagian yang *distilisasi* yaitu wujud disain kostum, aksesoris, dan tata rias karakter, sehingga karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Disain (Perencanaan)

Proses, hasil dan pembahasan disain (perencanaan) dilakukan dengan membuat disain kostum, aksesoris, dan tata rias karakter tokoh Hanoman sesuai dengan sumber ide dan pengembangan ide yang sudah dipilih. Tahap perencanaan disain sebagai berikut:

1. Disain Kostum

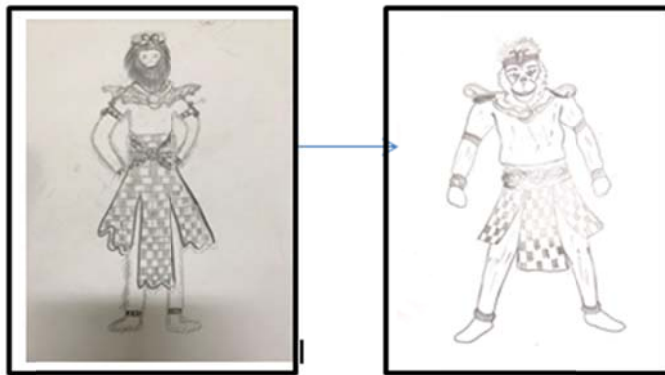
Proses pembuatan kostum Hanoman dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” setelah melewati tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, pengembangan sumber ide, pembuatan desain, dan pembuatan kostum.

Pembuatan kostum Hanoman menggunakan jenis kain rasfur putih, lurik ulo weling, dan kain putih sequin.

Cara membuat kostum yaitu :

- a. Menyiapkan alat, bahan seperti keperluan untuk menjahit
- b. Menjahit kain rasfur seperti model baju *wearpack* dibuat dengan ukuran model namun dibuat lebih besar dari ukuran model

- c. Pada bagian celana diberi mekak untuk kebutuhan menari agar model dapat bergerak lebih nyaman
- d. Membuat kain pelong menggunakan potongan kain sequin dan kain lurik yang digabungkan dan dibuat sesuai dengan disain
- e. Menyiapkan sarung tangan warna putih
- f. Memotong kain rasfur dengan model tangan kemudian dijahit pada setiap sisinya



Gambar 21. Sketsa hasil disain kostum
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)



Gambar 22. Hasil Baju Hanoman
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)



Gambar 23. Hasil Celana Hanoman
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)



Gambar 24. Kostum Bagian Kaki
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil kostum Hanoman pada pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka yaitu pada saat pemakaiannya kostum bagian baju dan celana sedikit diperkecil ukurannya agar *talent* lebih nyaman ketika pertunjukan, dan pada bagian kaki dibuat lepas agar *talent* dapat bergerak lebih nyaman. Kemudian pada saat pertunjukan antara baju dan celana dipisah dan ditambahkan tali untuk kenyamanan *talent*.



Gambar 25. Sketsa Kain Pelong
(Sketsa: Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 26. Hasil Kain Pelong
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil kostum pada bagian kain pelong yaitu sesuai dengan disain yang dibuat, namun pada saat *grand juri* terdapat penambahan *stagen* untuk mengencangkan bagian kain pelong.



Gambar 27. Sketsa Sarung Tangan
(Sketsa: Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 28. Hasil Sarung Tangan
(Sumber: Whinda Oktaviana)

Pada hasil sarung tangan seharusnya dibuat menyatu dengan baju namun pada saat fitting sarung tangan dibuat terpisah dan kain bulu yang digunakan tidak memenuhi sarung tangan karena mengganggu kenyamanan *talent*.

Pembahasan dari hasil kostum saat pertunjukan yaitu *talent* merasa kepanasan karena bahan kostum yang tebal, dan kostum cepat kotor saat dipakai karena berwarna putih, kemudian pada kain pelong pengaitnya kurang rekat namun dapat teratasi menggunakan peniti.

2. Disain Asesoris

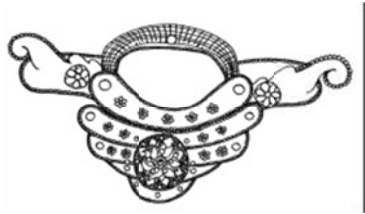
Proses pembuatan asesoris Hanoman dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” setelah melewati tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, pengembangan sumber ide, pembuatan desain, dan pembuatan asesoris

Penggunaan asesoris bahan utamanya sponati dan diberi hiasan menggunakan kertas kilap berwarna silver, dan menggunakan perhiasan berupa manik-manik berukuran kecil, sedang dan besar. Cara pembuatan aksesoris:

- a. Menyiapkan alat, bahan untuk membuat aksesoris,
- b. Membuat pola sesuai dengan disain yang dibuat
- c. Menggambar pada sponati bagian mahkota menggunakan motif *mercy*, pada bagian sabuk, kalung, ketiak bahu, gelang tangan dan kaki sponati polos kemudian dipotong sesuai dengan pola
- d. Memotong kertas kilap berwarna silver sesuai dengan pola yang dibuat
- e. Tempelkan kertas kilap pada pola menggunakan lem tembak

f. Memberikan hiasan yang sudah disiapkan sesuai dengan disain yang dibuat

g. Memberikan *LED* yang sudah disiapkan dan ditempelkan sesuai dengan disain



Gambar 29. Sketsa kalung
(Sketsa : Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 30. Hasil Aksesoris
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil disain kalung kurang memperlihatkan kesaktian kalung *nogobondo*. aksesoris pada kalung terdapat penambahan manik-manik pada bagian pinggir kalung, dan terdapat penambahan *LED* sesuai dengan strata yang sudah ditentukan.

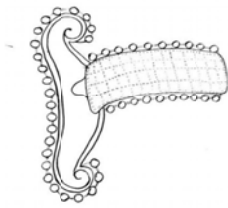


Gambar 31. Disain gelang tangan dan gelang kaki Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)



Gambar 32. Hasil aksesoris gelang tangan dan kaki
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil disain asesoris pada gelang terdapat perubahan pada hasil ukuran yang dicecilkan karena terlalu besar saat dipakai *talent* saat pergelaran. Penambahan manik-manik dibagian dalam gelang.



Gambar 33. Disain *Kelat Bahu*
(Sketsa : Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 34. Hasil Aksesoris *Kelat Bahu*
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil akhir terdapat perubahan pada hasil akhir dibagian ukuran perekat yang diperkecil karena terlalu besar saat dipakai *talent*, dan kurangnya mewah manik-manik pada bagian kelat bahu.



Gambar 35. Disain Mahkota
Sketsa : Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 36. Hasil Aksesoris Mahkota
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil akhir bagian mahkota pada pengaitnya diperkecil karena terlalu besar untuk kepala *talent* dan kurangnya mewah atau tambahan manik-manik pada mahkota Hanoman.



Gambar 37. Disain Sabuk Hanoman
(Sketsa : Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 38. Hasil Aksesoris Sabuk
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil akhir pada bagian sabuk, kurangnya lem untuk merekatkan jadi perhiasan manik-manik kurang menempel saat dicoba dan penggunaan manik-manik yang terlalu mewah pada bagian sabuk sehingga pada bagian asesoris lainnya dirasa kurang mengimbangi.

Pembahasan hasil disain asesoris pada saat pergelaran belum sesuai dengan rencana disain karena pada bagian kalung belum memperlihatkan kesaktian *nogobondo* dan pada hasil akhir terdapat perubahan pada hiasan dada atau kalung yang menggunakan hiasan yang ditempelkan pada asesoris dada. Dan penambahan manik-manik pada gelang tangan dan gelang kaki. Pada saat *grand juri* asesoris kelat bahu, gelang tangan dan kaki dikecilkan membuat *talent* merasa tidak nyaman saat bergerak karena asesoris yang selalu lepas pengaitnya sebab ukuran yang tidak sesuai dengan *talent*.

3. Disain Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah karakter menggunakan jenis rias karakter karena rias yang ditonjolkan harus sesuai dengan karakteristik tokoh Hanoman,. Aplikasi yang ditambahkan pada tata rias ini adalah penggunaan prostetik.

a. Pembentukan prostetik

1) Pembentukan prostetik pertama

Pembentukan prostetik pertama dibuat seluruh bagian wajah yang dibentuk seperti wajah kera, dengan bagian hidung dibuat segitiga terbalik dengan menggunakan bahan plastysin.



Gambar 39. Pembentukan Prostetik Pertama Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

2) Pembentukan prostetik kedua

Pembentukan prostetik kedua dibuat sudah menyerupai proposi wajah kera secara keseluruhan, pada bagian hidung prostetik dibuat sesuai dengan posisi hidung *talent* agar dapat bernafas dengan baik



Gambar 40. Pembentukan Prostetik Kedua Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

3) Pada pelapisan *lateks* pertama, cairan *lateks* diberikan secara merata pada prostetik yang sudah dibuat, kemudian ditunggu sampai kering dan dilapisi kembali menggunakan *lateks*



Gambar 41. Pelapisan Prostetik *Lateks* Pertama Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

- 4) Pada pelapisan *lateks* kedua, pada saat pengolesan *lateks* sudah mencapai 3 kali, kemudian prostetik dilapisi *tissue* dan diberi lagi *lateks* cair hingga kering



Gambar 42. Pelapisan Prostetik Kedua Pertama Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

- 5) Pada pelapisan *lateks* ketiga, diulang seperti pelapisan pertama sampai pemberian *lateks* cair ke 15 dan diberi *tissue* sekitar 10 lapisan, pemberian *lateks* dan *tissue* sampai 40 lapisan *lateks* cair dan *tissue*, kemudian prostetik dilepas.



Gambar 43. Pelepasan Prostetik Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

- 6) Proses pewarnaan pertama, *lateks* diberi warna putih dengan menggunakan akrilik.



Gambar 44. Pewarnaan prostetik tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

- 7) Pembentukan mulut hanoman dengan memotong bagian moncong prostetik dan memberi garis pada bagian mulutnya.



Gambar 45. Pembentukan Mulut Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

Pembahasan disain prostetik pada saat pertunjukan untuk mulut tokoh Hanoman tidak sesuai dengan disain karena disain prostetik masih kurang rapi dan kurang pas dimulut *talent* sehingga harus dipotong pada bagian pinggir prostetik dan dibentuk moncong seperti mulut kera.

4. Proses pembuatan Bulu diwajah Hanoman

Proses pembuatan rambut diwajah Hanoman menggunakan bahan berupa rambut palsu, tali elastis, gunting, lem tembak. Pertama siapkan alat, bahan. Gunting rambut sesuai dengan panjang yang diinginkan. Siapkan tali elastis. Gunakan lem tembak untuk merekatkan, kemudian tata rambut pada tali yang sudah diberi lem tembak.



Gambar 46. Hasil Pembuatan Bulu Wajah Hanoman
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Hasil pembuatan bulu wajah hanoman sesuai dengan disain, namun kurang rapi pada saat grand juri karena bulu tidak pas pada wajah *talent*.

a. Proses *make up*.

- 1) Menyiapkan alat, bahan, dan kosmetik
- 2) Membersihkan wajah menggunakan *milk cleanser*
- 3) Memberikan penyegar
- 4) Mengaplikasikan pelembab
- 5) Membuat pola dengan pensil alis



Gambar 47. Membuat Pola dengan Pensil Alis
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2018)

- 6) Menempelkan prostetik dengan *lateks* sesuai dengan disain yang sudah dibuat



Gambar 48. Menempelkan Prostetik
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

- 7) Memberikan garis lengkung pada alis.



Gambar 49. Memberikan Garis
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

- 8) Memberikan warna hitam pada bagian mata dan menempelkan bulu pada wajah hanoman



Gambar 50. Memberikan Warna Hitam Pada Mata dan Menempelkan Bulu
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)



Gambar 51. Disain Tata Rias Karakter Hanoman
(Sketsa : Diego Jiwananda, 2018)



Gambar 52. Hasil Akhir Rias Karakter Hanoman
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Pembahasan hasil disain terakhir tata rias karakter tokoh Hanoman pada saat pertunjukan yang diterapkan tidak sesuai dengan pengaplikasian pada wajah model. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian karakteristik tokoh Hanoman. Ketidaksesuaian terdapat pada bagian alis yang dibuat melengkung seperti hasil gambar di atas. Garis lengkung pada alis mempunyai makna luwes, riang dan gembira sesuai dengan karakter Hanoman, dan penambahan dua garis pada bagian bawah mata untuk mempertegas bentuk wajah Hanoman. Pada saat pertunjukan ditambahkan

tali pada bagian prostetik di sisi kanan dan kiri agar prostetik aman dan tidak jatuh pada saat pertunjukan.

b. Proses pemakaian *wig* dan *hair coloring*

- 1) Memasangkan *wig* pada *talent*
- 2) Memberikan *hair coloring* pada *talent*



Gambar 53. Memberikan *hair coloring* pada *talent*
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2019)

Pemasangan *wig* dan penataan rambut yang di aplikasikan yaitu rambut hanya di acak-acak untuk membuat kesan berantakan dan diberi *hair coloring* untuk memberi warna pada rambut dan rambut tetap terlihat bagus pada saat pertunjukan.

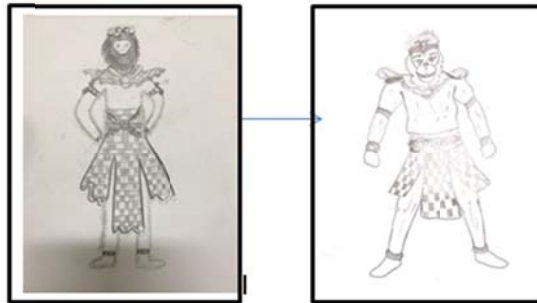
Pembahasan hasil akhir disain penataan rambut tokoh Hanoman belum sesuai dengan disain karena warna putih yang diharapkan pada rambut Hanoman tidak begitu terlihat.

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

1. Validasi desain kostum dan asesoris

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Validasi dilakukan

pada Kamis, 29 November 2018 dan 7 Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 54. Hasil validasi disain kostum
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2018)

Validasi dilakukan 2 kali . pada desain pertama kostum dan aksesoris Hanoman terkesan seperti robot terlihat kaku dan tidak luwes. Kemudian pada validasi kedua pada bagian kalung dada dibuat lebih luwes dengan garis lengkung yang tidak banyak.

Pada validasi kedua juga menentukan tempat *LED* sebagai pendukung kesan *techno* pada tema pertunjukan. *LED* pada Hanoman diberikan pada aksesoris dada. Pemberian *LED* pada kalung dada disesuaikan dengan strata para tokoh yang sudah ditentukan.

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain tata rias dan karakter oleh Eni Juniastuti, M.Pd. validasi dilakukan pada Kamis 29 November 2018. Hasil validasi sebagai berikut:

Pada validasi desain tata rias yang terpenting adalah pembuatan prostetik pada bagian mulut hanoman, untuk alis dan garis sesuai dengan disain.

Pembahasan validasi pertama desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat bagian penting di mulut tokoh yaitu penggunaan prostetik.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum dan aksesoris dibuat oleh bapak Jumingan seorang pengrajin kostum untuk kesenian, membutuhkan waktu 28 hari. Total biaya yang dibutuhkan untuk membuat kostum dan aksesoris Rp 1000.000

Fitting kostum pada *talent* dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada 16 Desember 2018 dan 27 Desember 2018. Hasil *fitting* kostum pertama yaitu terdapat perbaikan pada bagian kaki dan badan yang diperkecil ukurannya karena kostum terlalu besar membuat *talent* tidak nyaman dalam menari. Kemudian pada *fitting 2*, kostum yang semula berbentuk wearpack diubah menjadi terpisah antara baju dan celana dan penambahan tali di setiap bagiannya untuk kenyamanan *talent* saat pertunjukan.



Gambar 55. Hasil *Prototype* Tokoh Hanoman
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

4. Uji Coba Rias Wajah Karakter

Proses uji coba rias wajah karakter dilakukan sebanyak 3 kali yaitu dengan mempertimbangkan penggunaan prostetik dan tidak menggunakan prostetik.

a. Hasil uji coba Rias karakter pertama, yaitu :

- 1) Terlihat bukan wajah seekor kera.
- 2) Gradasi mulut kera belum terlihat.
- 3) Garis pada bagian dahi kurang luwes.



Gambar 56. Uji Coba Rias Karakter Pertama
(Sumber : Whinda Oktaviana, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari penguji dan teman-teman yang melihat mengenai hasil uji coba rias pertama untuk wajah kera pada *talent* belum terlihat, garis wajah masih kaku dan kurang luwes. Pada warna masih terlihat kotor.

b. Hasil uji coba Rias karakter kedua, yaitu :

- 1) Wajah kera yang dibuat masih belum terlihat.
- 2) Garis masih belum terlihat.
- 3) Pengaplikasian masih terlihat kotor.



Gambar 57. Uji Coba Rias Karakter Kedua
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2018)

Pembahasan berdasarkan dari masukan penguji dan teman-teman yang melihat. Wajah kera masih belum terlihat karena belum menggunakan prostetik. Garis-garis juga belum terlihat rapi dan tidak terlihat. Pengaplikasian *face painting* masih terlihat kotor.

c. Hasil uji coba Rias karakter ketiga, yaitu:

- 1) Bentuk alis antara samping kanan dan kiri belum sama.
- 2) Wajah kera masih belum terlihat karena belum memakai prostetik.



Gambar 58. Uji Coba Rias karakter ketiga
(Sumber: Whinda Oktaviana, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari penguji dan teman-teman yang melihat alis terlihat beda antara kanan dan kiri dan belum menggunakan prostetik.

5. *Prototype* tokoh Hanoman yang dikembangkan.

Hasil validasi kostum dan asesoris, uji coba rias karakter , *fitting* kostum dan asesoris, menunjukkan hasil sebagai berikut:



Gambar 59. Hasil *Prototype* Tokoh Hanoman
(Sumber : Dokumentasi Sie PDD, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari penguji, hasil *prototype* yang dinilai dalam segi makeup, pada bagian alis kurang sesuai dengan karakter Hanoman, penggunaan prostetik belum rapi dan rambut pada bagian wajah masih terlihat belum rapi, berantakan dan warna rambut yang berbeda, sedangkan untuk kostum dan asesoris pada bagian lengan, asesoris gelang tangan dan gelang kaki masih terlihat kebesaran.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Proses, hasil, dan pembahasan *dessiminatte* dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Hanoman Duta. Pergerlaran

dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi dan *techno* berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka”. Pergelaran ini diselenggarakan di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta yang ditujukan untuk masyarakat umum khususnya remaja dengan tujuan meningkatkan wawasan tentang kesenian yang berada di pulau Jawa yang dapat dikemas secara masa kini.

Tahapan yang dilalui pada proses *dissiminatte* ini meliputi : 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya:

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019, bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai dari tiga bidang yaitu pertama Dr. Drs. Hadjar Pamadhi selaku dosen kesenian dari Fakultas Bahasa Seni UNY, kedua Dr. Iwan Darmawan selaku dosen seni pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ketiga pemerhati seni Dra. Esti Susilarti, M.Pd. s yang diwakilkan dari Koran Kedaulatan Rakyat Yogyakarta.

Hasil penilaian mencakup Tata Rias dan *Total look* para tokoh. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 3 tokoh tampilan terbaik setiap strata yang terdapat pada pertunjukan.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Panca karya mahasiswi Galuh Cahya Andayasari, Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Eka karya mahasiswi Aprilia Ristianasari, Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Catur karya mahasiswi Mira Riska Fitria.

Hasil Tokoh Terbaik kelompok dayang yaitu dayang cantik 4 karya mahasiswi Lailia Ayu Meirizka, dayang cantik 6 karya mahasiswi Eka Mulyanti, dayang cantik 2 karya mahasiswi Pradaning Iga Imaninda.

Hasil Tokoh Terbaik kelompok raseksi yaitu raseksi 5 karya mahasiswi Fitri Maghfiroh, raseksi 2 karya mahasiswi Pangesti Rizkiasih, raseksi 3 karya mahasiswi Violita Mega Puspitasari.

Hasil Tokoh terbaik kelompok binatang yaitu tokoh Hanoman karya mahasiswi Whinda Oktaviana, tokoh Sugriwa karya mahasiswi Sri Indra Murni, tokoh Simpati karya mahasiswi Larasati Ayu Kencana Putri.

Hasil Terbaik Kelompok Punokawan yaitu tokoh gareng karya mahasiswi Rosita N.U, tokoh Petruk karya mahasiswi Ersa Villania A. Pramudia, tokoh Togog (Tejamantri) karya mahasiswi Felinda Erinoka Sekarwangi.

Hasil Tokoh terbaik kelompok Patih yaitu tokoh Sayempraba karya mahasiswi Widya Sinta C.M, tokoh Lesmana karya mahasiswi Ardevi Amelia, tokoh Indrajit karya Mahasiswi Dewi Rahmawati.

Hasil tokoh terbaik kelompok Raja yaitu tokoh Dewi Sinta karya mahasiswi Angela Devika Ovianasari, tokoh Rahwana karya mahasiswi Fairuz Qu Ratu Ayu, tokoh Kumbakarna karya mahasiswi Syarifah Ghiftia.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada 24 Januari 2019 di Pendapa Gambir Sawit Tamansiswa Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan *talent* yang akan berperan untuk mengetahui kenyamanan kostum yang digunakan.

Hasil yang diperoleh dari gladi kotor ini adalah *talent* dapat mengetahui kostum yang akan dipakai saat pertunjukan, gladi kotor juga untuk latihan tim musik untuk menyesuaikan musiknya disetiap adegan.

3. Gladi bersih

Proses Gladi bersih diselenggarakan pada 25 Januari 2019, bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara, kebutuhan para panitia tiap sie.

Hasil dari kegiatan gladi bersih yaitu *setting* music, *setting* dekorasi, *setting lighting* dan *setting lcd* yang digunakan untuk pertunjukan, mengatur *blocking* para *talent* dan gladi bersih untuk pembawa acara. Kegiatan gladi bersih mengalami kemunduran waktu

dikarenakan hujan deras yang membuat para *talent* dan pembawa acara datang terlambat.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih adalah penguasaan blocking panggung, mengatur mic untuk para *talent*, mengatur *lighting* setiap adegan, mengatur *smoke machine* atau mesin asap disetiap adegan, mengatur gambar *lcd* untuk pertunjukan, dan menyelesaikan dekorasi oleh tim *artistic*.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi dan techno berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka” telah sukses ditampilkan pada 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pukul 13.00 WIB.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor UNY, Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr Giri Wiyono M.T selaku wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Sugiyem selaku Sekjur PTBB, Asi Tritanti selaku Kepala Prodi Tata Rias, Dr. Iwan Darmawan selaku salah satu Juri di Pergelaran akhir Tata Rias dan Kecantikan, pejabat Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak tempat Praktik Industri, pihak sponsor, SMKN 1

Sewon, SMKN 3 Magelang, SMK Berbudi, AKK, ISI, orangtua undangan, dan penonton.

Hasil dari pertunjukan ini dihadiri oleh 572 Penonton. Tiket pertunjukan teater tersedia sebanyak 650 dan terjual 584 tiket namun belum diakumulasikan. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pertunjukan drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan durasi 120 menit dengan menampilkan tokoh Hanoman. Pada saat pertunjukan tidak ada kendala pada bagian kostum hanya saja pada adegan akhir terlihat kotor pada bagian lutut karena kostum berwarna putih dan gerak *talent* yang mendalami karakteristik tokoh Hanoman.

Hasil tampilan tata rias hanoman pada pertunjukan utama, di bagian *face painting* garis yang diaplikasikan kurang besar dan tebal untuk dilihat dari kejauhan tidak begitu terlihat. Kosmetik yang digunakan tidak mengalami kendala karena berbahan *waterproof* sehingga penampilan tokoh Hanoman dapat maksimal saat pertunjukan.

Hasil tampilan asesoris saat pertunjukan tidak menggunakan gelang tangan karena keteledoran penulis saat grandjuri, gelang tangan Hanoman hilang satu membuat tampilan hanoman seperti kurang elegan dan terlihat terlalu polos. Pada adegan akhir lampu batrai pada lampu *led* terlepas dari pengaitnya yang membuat kabel menggantung ke bawah.