

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan pada tokoh Jaya Anggada dalam pertunjukan Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan menggunakan metode 4D yaitu *define* (pendefinisian), *desain* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebarluasan):

A. *Define* (pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-*define* yang dikaji dari analisis cerita, alur cerita tokoh, analisis karakteristik dan karakter tokoh asli dan analisis sumber dan analisis sumber dan pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Pada pertunjukan tata rias dan kecantikan angkatan 2016 mengangkat cerita yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” kisah ini menceritakan Prabu Rama Wijaya ingin menyelamatkan istrinya yang bernama Dewi Sinta yang telah diculik oleh Prabu Rahwana dan ditempatkan di taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata. Dalam menyelamatkan istrinya Prabu Rama Wijaya mengutus Hanoman sebagai duta untuk pergi ke negeri Alengka dengan tujuan menemui Dewi Sinta, namun di utusnya Hanoman membuat iri Anggada sehingga terjadilah pertempuran dengan Hanoman, pertempuran tersebut berhenti setelah Prabu Rama Wijaya menyadarkan Anggada bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya untuk Anggada.

Perjalanan Hanoman menemui Dewi Sinta ternyata tidak berjalan mulus, awalnya ia bertemu dengan Dewi Sayempraba dan Hanoman di rayu untuk memakan hidangan yang telah disajikan, setelah memakan hidangan tersebut Hanoman Menjadi buta, untunlah Hanoman di tolong oleh Sempati sehingga Hanoman dapat melanjutkan perjalanannya menuju Negeri Alengka. Sesampainya Hanoman ia bertemu dengan Dewi Sinta, pada pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya dengan pesan agar di sampaikan kepada Rama Wijaya bahwa Dewi Sinta Masih setia pada Rama Wijaya,

Setelah menyelesaikan misinya, Hanoman dengan sengaja membuat dirinya tertangkap, hal itu membuat Rahwana marah lalu ia memerintah Indrajit untuk membakar Hanoman hidup-hidup setelah Hanoman terbakar ia berhasil melepaskan diri dari ikatan dan berlompatan kesana kemari, helai bulu Hanoman yang jatuh membuat Negeri Alengka terbakar.

2. Analisis Karakter dan Karateristik Tokoh Jaya Anggada

Analisis tokoh Jaya Anggada terbagi menjadi dua, yaitu analisis karakter dan karateristik Jaya Anggada dengan mengkaji, memahami serta mengidentifikasi dari sumber referensi sesuai dengan cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

a. Analisis Karakter Tokoh

Jaya Anggada dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakter pemberani, cerdas, pandai, tangkas (trengginas), namun mudah naik darah (pemarah)

b. Analisis Karakteristik Tokoh

Jaya Anggada dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakteristik gagah perkasa dan sangatlah sakti, kesaktian yang dimilikinya adalah mampu melompat sejauh 900 mil serta mampu berbicara seperti manusia.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan adalah wayang kulit purwa Jaya Anggada yang memiliki sifat dan watak pemberani, cerdik, pandai, tangkas (trengginas), namun mudah naik darah (pemarah). Jaya Anggada adalah anak dari Resi Subali dengan bidadari kahyangan yang bernama Dewi Tara, sejak bayi Anggada hidup dalam asuhan pamannya yaitu Prabu Sugriwa, raja kerajaan Gowa Kiskenda, anggada berwujud kera berbulu merah serta mempunyai kemampuan berbicara dan berperilaku seperti manusia.

Dalam kisah hidupnya, Jaya Anggada bersama sang paman mengabdikan diri pada prabu Rama Wijaya. Selain itu Jaya Anggada juga mampu melompat sejauh 900 mil. Dalam lakon “Anggada Balik”, Jaya Anggada mendapatkan tambahan nama “Jaya” yang berarti Unggul. Tambahan nama tersebut didapatkan karena jasanya yang telah berhadapan langsung dengan putra mahkota Alengka yaitu Indrajit dimana dia adalah saudara sepupunya sendiri.

Untuk membuat mewujudkan tokoh Jaya anggada memerlukan pertimbangan dengan memikirkan unsur dan prinsip desain sehingga akan menciptakan rias karakter Tokoh Jaya Anggada yang serasi.



Gambar 1. Wayang Kulit Purwa Jaya Anggada
(sumber:<https://wayangku.wordpress.com>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide dari tokoh Jaya Anggada yaitu dengan metode stilisasi. Stilisasi merupakan pengayaan atau perubahan bentuk atau penggambaran dari bentuk asli menjadi bentuk yang telah di kembangkan kembali dengan cara pengurangan atau penambahan objek.

Bagian yang di lakukan stilisasi adalah bagian kostum yang dikembangkan menjadi baju bulu berbentuk jumpsuit, aksesoris yang dikembangkan dengan menggunakan bahan spons atau yang ditambahkan dengan ukiran yang menjadi pelengkap nya , dan rias karakter Jaya Anggada dengan menerapkan unsur dan prinsip desain sehingga pencapaian karakter tokoh dapat di pahami melalui wujud tertentu dan tokoh seakan-akan nyata dengan tokoh aslinya.

Pengembangan yang akan di wujudkan dalam bentuk baru sesuai dengan desain rancangan, yaitu pada setiap bagian dan bentuk pengembangan Aksesori dengan menambahkan kain lurik pada kostum dan aksesoris yang

digunakan, kain lurik yang di gunakan yaitu motif Mantijero, motif Mantijero ini biasa di pakai oleh prajurit di dalam keraton Yogyakarta, ukiran yang terdapat pada kanan dan kiri sabuk, kelat bahu, dan mahkota terinspirasi dari ukiran gaya yogyakarta yang memiliki bentuk gubahan dari daun pakis, daun pakis ini tumbuh liar di hutan hutan sehingga sama seperti tempat tinggal Anggada yang bertempat tinggal di gowa kiskenda dimana pada sekitar gowa tersebut adalah hutan yang lebat. Dalam ukiran yang terdapat pada setiap bagian Aksesori memiliki makna sendiri yang berhubungan dengan Tokoh Jaya Anggada.

B. *Design* (Perencanaan)

Konsep pengembangan yang di kembangkan pada tahap desain (perencanaan) akan membahas konsep-konsep pada desain kostum, pelengkap kostum seperti assesoris sabuk, kelat bahu, kalung, sampur dan mahkota kepala, rias karakter, serta pergelaran.

1. Desain Kostum

Desain kostum dari tokoh Jaya Anggada ini terdiri dari beberapa pelengkap yaitu sabuk, kalung, mahkota kepala, sampur dan kelat bahu. Desain celana menggunakan kain berbahan *velvet* berwarna hitam yang bermakna kekuatan, unsur garis yang di terapkan pada bagian bawah celana yaitu terdapat kain brokat berbentuk unsur garis diagonal yang memiliki sifat bergerak yang mempunyai kesamaan dengan monyet yang suka meloncat kesana-kemari, unsur garis lurus juga terdapat pada kostum utama yaitu pada baju berbahan *rasfur* dengan bulu berwarna

merah, unsur garis lurus ini dikarenakan desain baju dibuat dengan model *jumpsuit* yaitu model baju dengan celana yang menyatu membentuk garis lurus.

Bagian pelengkap kostum seperti yang di gunakan tokoh Jaya Anggada terdiri dari kalung, kelat bahu, sabuk, mahkota kepala dan sampur, terbuat dari busa ati dan kain lurik Mantijero. Prinsip dan unsur desain yang digunakan meliputi:

a. Unsur Desain Kostum Jaya Anggada

1) Garis

Unsur garis lurus yang terdapat pada kostum tokoh anggada yaitu terdapat pada kostum bulu, dan kampuh. Unsur garis lurus memiliki sifat keras,gagah dan kuat seperti karakter tokoh yang akan di kembangkan, garis diagonal yang terdapat pada mahkota kepala memiliki sifat bergerak, sifat ini sama dengan kemampuan Jaya Anggada yang mampu meloncat sejauh 900 mil, sedangkan garis lurus yang terdapat pada kampuh di ambil dari corak kain lurik yang memiliki motif garis lurus.

Selain itu terdapat bahan brokat yang terdapat garis diagonal yang memiliki sifat berpindah yang mempunyai kesamaan dengan monyet yang gemar berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara meloncat kesana-kemari.

2) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan yaitu bentuk geometris, bentuk ini didapatkan pada ukiran yang terdapat pada liontin kalung dan bagian tengah sabuk yang membentuk trapesium, bentuk trapesium terinspirasi dari dewi tara yang merupakan ibu dari jaya anggada, dewi tara adalah seorang bidadari kahyangan, ciri khas bidadari pada umumnya yaitu memiliki sayap sehingga bentuk tersebut di ambil dari sayap bidadari.

Bentuk naturalis juga terdapat pada bagian sabuk, mahkota kepala, dan kelat bahu, ukiran khas Jogjakarta yang berbentuk bunga dan daun ini terinspirasi dari asal tempat tinggal Jaya Anggada yaitu Goa Kiskenda, dimana lingkungan sekitar Goa kiskenda terdapat hutan yang banyak terdapat tumbuhan dan bunga bunga yang tumbuh disana.

3) Warna

Unsur warna yang terdapat pada kostum Jaya Anggada berupa warna silver pada setiap warna Aksesoris yang merupakan warna strata menengah seperti yang terdapat pada tokoh Binatang, Patih, dan Punokawan.

Warna merah yang terdapat pada bagian rambut serta sampur memiliki makna amarah serta kecepatan, sesuai dengan sifat yang dimiliki Jaya Anggada yaitu mudah naik darah (pemarah) serta kemampuannya meloncat sejauh 900 mil. Warna biru yang terdapat

pada sampur yaitu pada kain lurik mantijero serta Aksesori manik-manik juga memiliki makna kecerdasan serta kepintaran, sama halnya dengan sifat yang di miliki Jaya Anggada yaitu cerdas dan pintar.

Celana yang berwarna hitam juga memiliki makna kekuatan serta kegagahan sesuai dengan karakteristik Jaya Anggada yang memiliki perawakan gagah serta kekuatan Jaya Anggada yang mampu meloncat sejauh 900 mil.

4) Tekstur

Tekstur yang dimiliki Tokoh Jaya Anggada yaitu kasar, yang terdapat pada ukiran ukiran yang terdapat pada Aksesori

5) Ukuran

Unsur ukuran yang di terapkan pada desain kostum Jaya Anggada adalah unsur ukuran yang *press body*, ukuran ini berpengaruh pada tubuh talent yang akan memberikan kesan gagah sesuai dengan karakteristik Jaya Anggada yaitu gagah perkasa.

b. Prinsip Desain Pada Kostum Jaya Anggada

1) Harmoni

Harmoni yang terdapat pada kostum Jaya Anggada yaitu kesatuan antara keseluruhan yaitu desain dengan hasil yang telah di ciptakan

2) Keseimbangan

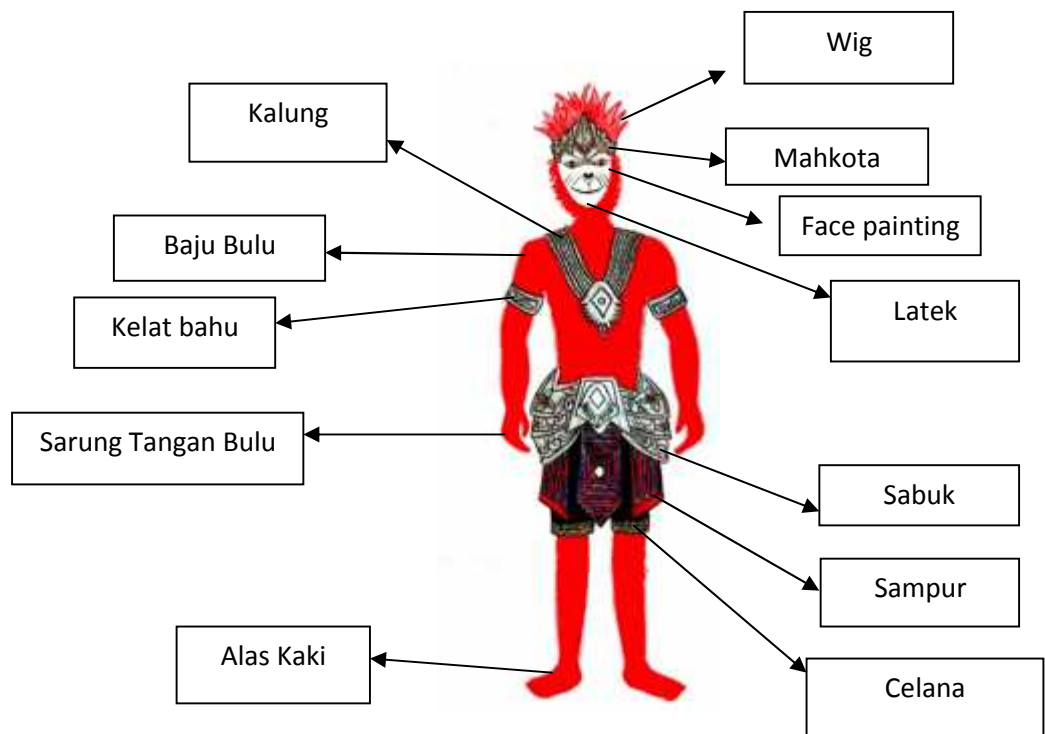
Kostum Jaya Anggada memiliki prinsip keseimbangan, secara keseluruhan prinsip yang di pilih yaitu keseimbangan simetri dimana sudut pandang yang di lihat dari sisi kanan dan kiri adalah sama.

3) Proporsi

Unsur proporsi yang terdapat pada kostum Jaya Anggada yaitu proporsi ukuran tubuh tellent dengan kostum yang dikenakan adalah sama

4) Irama

Unsur irama juga terdapat pada kostum Jaya Anggada yaitu adanya tambahan manik manik serta tambahan gliter pada warna Aksesori sehingga terdapat selingan kesan mengkilap pada kostum yang membuat kostum tidak membosankan



Gambar 2. Desain Kostum Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

2. Desain Aksesoris

Tokoh Jaya Anggada menggunakan aksesoris sebagai penyempurnaan dalam mewujudkan wujud asli tokoh Jaya Anggada. Aksesoris tersebut yaitu kalung, kelat bahu, sabuk, mahkota kepala serta simpur.

a. Kalung

Unsur dan prinsip desain yang terdapat pada Aksesoris kalung, unsur desain yang ada adalah unsur garis diagonal pada bagian tengah liontin, unsur diagonal memiliki sifat bergerak dan berpindah. Sifat ini sesuai dengan karakteristik Jaya Anggada yang berwujud monyet yang gemar berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain

dengan cara meloncat kesana-kemari, serta kemampuan Jaya Anggada yang mampu meloncat sejauh 900 mil.

Unsur bentuk geometris juga terdapat pada liontin, bentuk trapesium, bentuk trapesium terinspirasi dari dewi tara yang merupakan ibu dari jaya anggada, dewi tara adalah seorang bidadari kahyangan, ciri khas bidadari pada umumnya yaitu memiliki sayap sehingga bentuk tersebut di ambil dari sayap bidadari.

Unsur warna silver dan biru yang terdapat pada kalung ini di ambil dari strata menengah yang dimiliki oleh tokoh binatang, patih, dan punokawan. Serta warna biru yang memiliki arti kecerdasan dan kepintaran.

Prinsip keseimbangan pada desain yang terdapat pada bagian depan dan belakang tali tambang yang digunakan dalam kalung juga sangat mempengaruhi gerak talent, prinsip proporsi yang terdapat pada kalung dengan ukuran yang telah dibuat adalah sama.



Gambar 3. Desain Aksesori Kalung Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

b. Kelat Bahu

Unsur desain yang ada pada kelat bahu adalah unsur bentuk naturalis yang terdapat pada ukiran gaya jogja yang berbentuk daun dan bunga yang terinspirasi dari tempat asal Jaya Anggada yaitu Goa kiskenda dimana goa tersebut berada di tengah hutan yang banyak ditumbuhi banyak berbagai macam daun dan bunga, unsur lain yaitu unsur tekstur kasar pada bagian ukiran yang bisa di rasakan dengan cara di raba. Unsur ukuran pada kelat bahu yaitu ukuran kelat bahu dengan bahu *talent* adalah sama.

Selain unsur desain, prinsip desain juga terdapat pada kelat bahu. Prinsip harmoni yaitu keselarasan antara Aksesori yang digunakan dengan kostum.



Gambar 4. Desain Aksesori Kelat Bahu Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

c. Sabuk

Unsur desain pada sabuk yaitu adalah unsur garis diagonal pada bagian tengah liontin, unsur diagonal memiliki sifat bergerak dan berpindah. Sifat ini sesuai dengan karakteristik Jaya Anggada yang berwujud monyet yang gemar berpindah dari satu tempat ke tempat

yang lain dengan cara meloncat kesana-kemari, serta kemampuan Jaya Anggada yang mampu meloncat sejauh 900 mil.

Unsur bentuk geometris juga terdapat pada liontin, bentuk trapesium terinspirasi dari Dewi Tara yang merupakan ibu dari Jaya Anggada, dewi tara adalah seorang bidadari kahyangan, ciri khas bidadari pada umumnya yaitu memiliki sayap sehingga bentuk tersebut di ambil dari sayap bidadari.

Bentuk naturalis terdapat pada bagian susunan kanan dan kiri, ukiran gaya Jogja yang berbentuk daun dan bunga yang terinspirasi dari tempat asal Jaya Anggada yaitu Goa kiskenda dimana goa tersebut berada di tengah hutan yang banyak di tumubuhi banyak berbagai macam daun dan bunga, unsur lain yaitu unsur tekstur kasar pada bagian ukiran yang bisa di rasakan dengan cara diraba.

Prinsip desain yang terdapat pada sabuk Jaya Anggada adalah prinsip kesimbangan karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri



Gambar 5. Desain Aksesoris Sabuk Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

d. Mahkota Kepala

Unsur warna yang terdapat pada mahkota adalah warna silver metallic, warna silver di gunakan sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat sesuai dengan strata tiap tokoh. Warna silver juga memberi makna kemilau sehingga dapat menunjang konsep techno pada tokoh Jaya Anggada. Unsur garis diagonal terdapat pada bagian tengah yang memiliki arti berpindah dan bergerak, Sifat ini sesuai dengan karakteristik Jaya Anggada yang berwujud monyet yang gemar berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara meloncat kesana-kemari, serta kemampuan Jaya Anggada yang mampu meloncat sejauh 900 mil.

Prinsip keseimbangan simetris adalah prinsip yang terdapat pada mahkota kepala, karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 6. Desain Aksesoris Mahkota Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

e. Simpur (kain lurik)

Unsur garis pada simpur adalah garis lurus yang terdapat pada kain lurik mantijero. Unsur warna merah yang memiliki arti kemarahan dan biru yang terdapat pada kain lurik memiliki arti

kepintaran dan kecerdasan sesuai dengan karakter Jaya Anggada yang Memiliki kepintaran dan kecerdasan.

Prinsip keseimbangan simetris adalah prinsip yang terdapat pada mahkota kepala, karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 7. Desain Aksesori Simpur Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

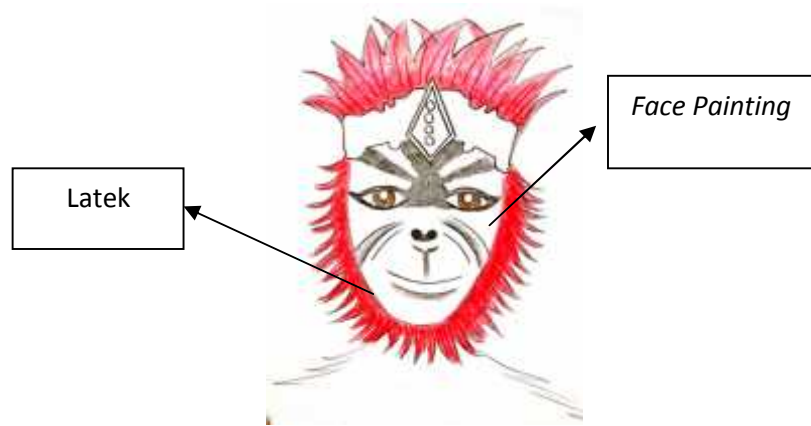
3. Desain Rias Wajah

Rias wajah yang di terapkan pada tokoh Jaya Anggada yaitu Rias Karakter, rias karakter yang dibuat adalah rias karakter binatang monyet. Unsur desain yang terdapat pada riasan tokoh Jaya Anggada yaitu unsur warna putih dan hitam, warna putih memiliki arti kekuatan serta warna hitam yang memiliki makna kokoh, unsur lain adalah unsur garis lurus yang memiliki sifat keras kuat dan berwibawa.

Prinsip desain yang terdapat pada rias karakter tokoh Jaya Anggada adalah prinsip kesatuan, kesatuan antara garis garis yang di buat harus selaras dengan garis pada monyet yang sesungguhnya agar riasan dapat mewujudkan wajah binatang monyet pada *tellent*.

Selain Prinsip kesatuan prinsip irama pada lateks yang digunakan pada bagian mulut juga bertujuan agar makeup karakter tidak hanya

dibuat dengan *face painting* namun bisa menggunakan latek agar riasan tidak membosankan.

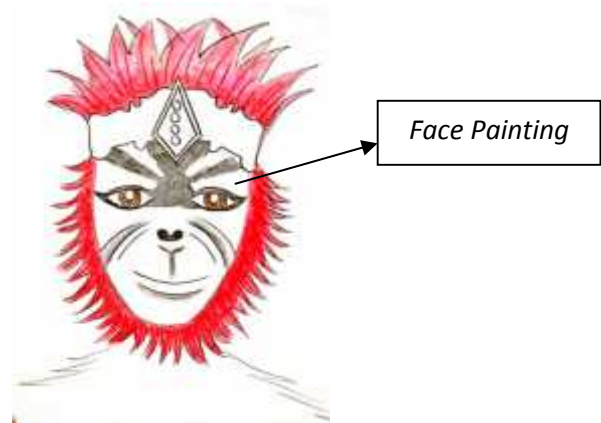


Gambar 8. Desain Rias Wajah Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

4. Desain *Face Painting*

Face painting yang digunakan yaitu sinwit dan mehron, unsur yang terdapat pada *face painting* ini yaitu unsur warna putih dan hitam, warna putih memiliki arti kekuatan serta warna hitam yang memiliki makna kokoh, unsur lain yaitu unsur tekstur, tekstur pada *face painting* sinwit yaitu kering sedikit berminyak namun saat di aplikasikan tidak terlu mudah menempel pada kulit wajah, sedangkan tekstur mehron cenderung berminyak dan mudah di aplikasikan pada kulit wajah.

Face painting juga memiliki prinsip desain, prinsip keseimbangan antara kulit wajah *tellent* dengan jenis *face painting* yang digunakan haruslah seimbang, misalnya jenis kulit kering menggunakan *jenis face painting* yang berminyak.

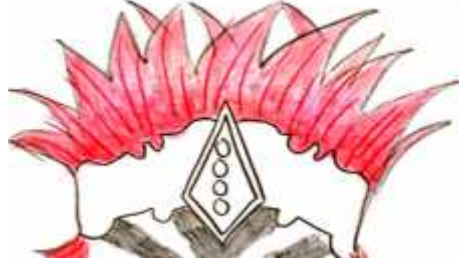


Gambar 9. Desain *Face Painting* Jaya Anggda
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

5. Desain Penataan Rambut

Warna dan garis adalah unsur yang digunakan dalam penataan rambut, garis vertikal yang di buat pada rambut mempunyai makna kuat dan kokoh selain itu warna merah pada rambut mempunyai arti pemaarah dan kekuatan, selain unsur desain, prinsip desain yaitu proporsi antara lebar *wig* yang digunakan harus sesuai dengan besar kepala *tallent* yang memakainya.

Warna yang terdapat pada *wig* didapatkan dengan cara menyemprotkan wig menggunakan pewarna *hair color spray* berwarna merah dari yang semula wig berwarna putih kemudian menjadi merah. Bentuk jabrik yang di dapatkan yaitu dengan cara menyasak rambut *wig* dengan sisir sasak dengan arah ke atas lalu kuatkan menggunakan *hair spray*.



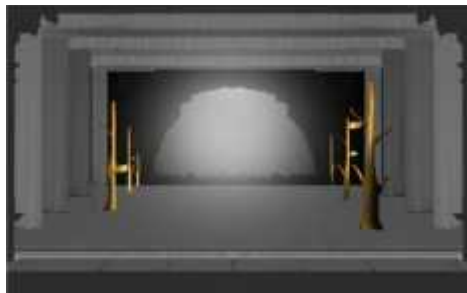
Gambar 10. Desain Penataan Rambut Jaya Anggada
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

6. Desain Pergelaran

Desain pertunjukan teater tata rias dan kecantikan berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” mengusung tema Hanoman duta yang dikemas dengan modern serta memiliki konsep techno. Layout atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan. Layout yang akan ditampilkan meliputi layout panggung atau *stage*, penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.

Konsep rancangan panggung yang digunakan yaitu jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana sesuai dengan alur cerita yang digunakan. *Layout* penonton dibuat demikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu masyarakat umum dan kalangan pelajar tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua audience dapat menikmati pertunjukan Maha Satyadi Bumi Alengka “Hanoman Duta”. *Lighting* yang digunakan adalah *moving light* yang memiliki jangkauan area yang lebih luas, peran *lighting* mendukung suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan. Efek *gunssmoke* yang mengeluarkan

asap putih pada tata panggung juga menimbulkan kesan-kesan tertentu dan mempertegas sorot lampu, musik yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan.



Gambar 11. *Layout Stage* Bagian Depan
(Sumber: *Prepare Production*, 2018)

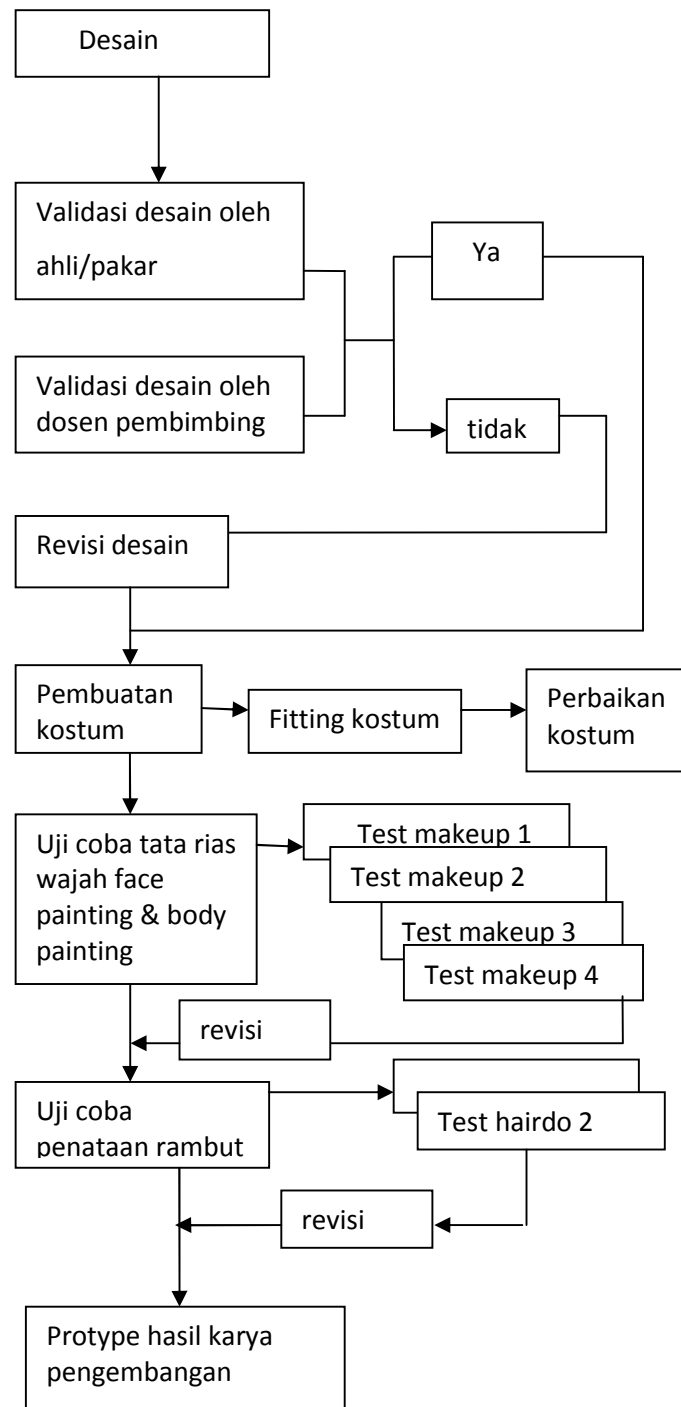


Gambar 12. Desain *Layout* Pertunjukan
(Sumber: Sie Acara, 2018)



Gambar 13. Desain *Back Stage*
(Sumber: *Prepare Production*, 2018)

C. *Develop* (pengembangan)



Bagan 1. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, Aksesoris, rias karakter, serta *prototype* Jaya Anggada. Tahap desain ini adalah langkah pertama pada proses penciptaan tokoh Jaya Anggada. Desain tersebut akan di validasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing, pada tahap *Develop* ini validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi oleh ahli I yang meliputi desain kostum, dan validasi oleh ahli II yaitu dosen pembimbing yang meliputi tata rias wajah, penataan rambut, serta *face painting*.

1. Validasi Oleh Ahli I

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan Jaya Anggada di validasi oleh pakar kostum dan Aksesoris Afif Ghurub Bestari. Pada validasi pertama pakar memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat, setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan Aksesoris, selanjutnya dilakukan validasi kedua dan ketiga oleh pakar.

Pada proses pembuatan kostum dan Aksesoris ini, kostum dan Aksesoris dibuat dengan mengacu pada desain yang telah di validasi oleh pakar/ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *tallent* yang akan memerankan Jaya Anggada. Setelah tahap pembuatan kostum selesai tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap *fitting* kostum, *fitting* kostum dilakukan guna mengetahui apakah kostum dan Aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai pas dengan tubuh *tallent* atau belum, kesesuaian ini sangat penting

karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *tallent* saat di atas panggung.

Jika tahap *fitting* telah rampung, maka akan mendapatkan masukan dan pendapat oleh ahli, hasil dari *fitting* tersebut yang akan menjadi patokan apabila terdapat kekurangan atau penambahan pada kostum dan Aksesori.

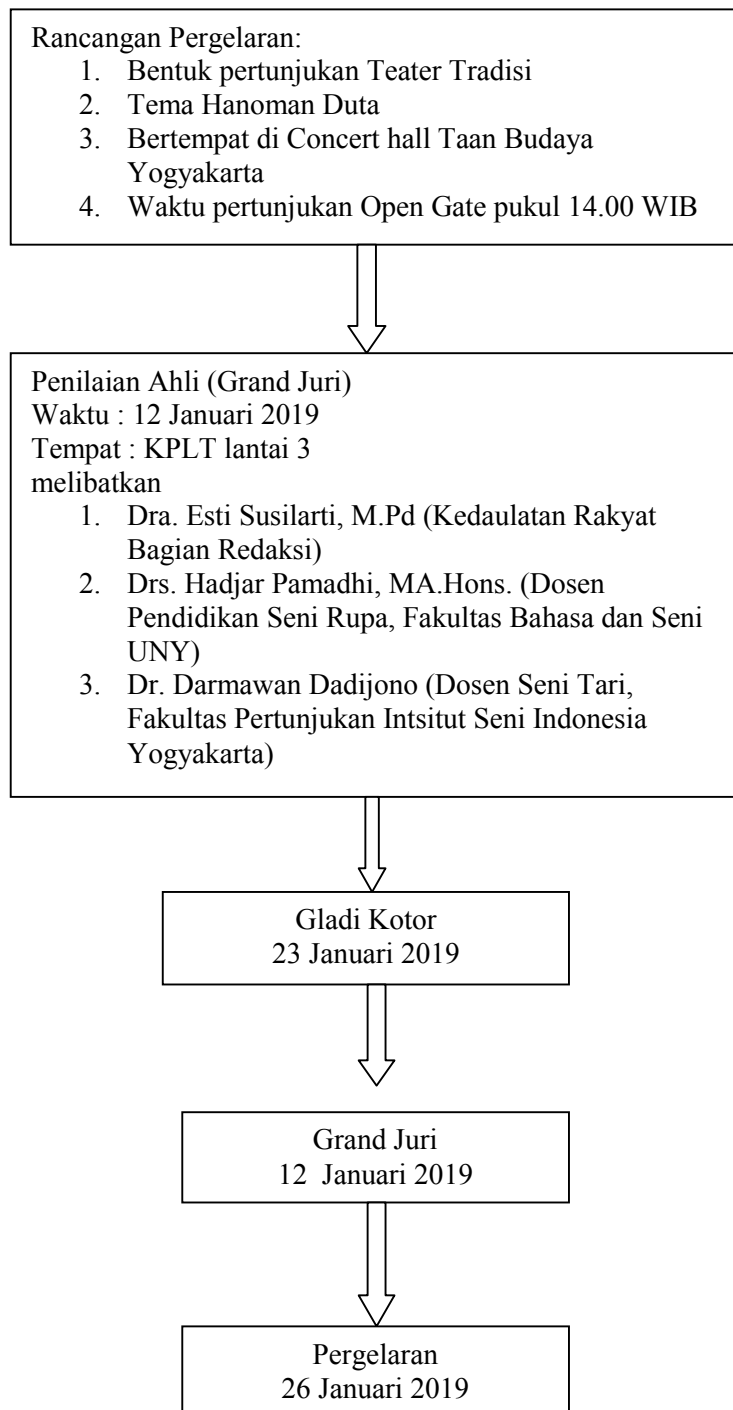
2. Validasi Oleh Ahli II

Validasi oleh ahli II dilakukan pakar atau ahli yang merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias wajah karakter yang sudah dibuat, selanjutnya adalah tahap uji coba rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba bisa dilaksanakan setelah mendapat validasi oleh ahli, uji coba pada rias wajah karakter dilakukan beberapa kali sehingga mencapai rias wajah karakter yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada Jaya Anggada.

3. *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Tahap *develop* adalah tahap akhir proses pengembangan yang akan di tampilkan yaitu *prototype* hasil pengembangan, pada tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, Aksesori, penataan rambut, serta rias wajah karakter Jaya Anggada yang telah di kembangkan.

D. *Dessemite* (Penyebarluasan)



Bagan 2. *Dessiminate* (Penyebaran)
(Sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

Pada tahap *dessiminate* dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan di tampilkan pada pertunjukan yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Bentuk pertunjukan yang akan di pertunjukkan adalah teater tradisi, tema pertunjukan yang diangkat adalah Hanoman Duta yang bertempat pada gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta dengan durasi waktu 120 menit.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) dilaksanakan pada 12 Januari 2019 bertempat di KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli ini melibatkan 3 ahli yaitu Esti Susilarti perwakilan dari kedaulatan rakyat bagian redaksi, Hadjar Pamandhi perwakilan dosen pendidikan seni rupa fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta, Darmawan Dadijono perwakilan dosen seni tari dari fakultas pertunjukan Institut Seni Yogyakarta. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pertunjukan utama.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2019 bertempat di Gambir Sawit Yogyakarta, acara gladi kotor difokuskan pada penyelarasan dan memantapkan antara dialog, gerakan, dan gamelan sebagai pengiring musik.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih bertempat di Gambir Sawit Yogyakarta pada tanggal 25 Januari 2019, dengan tujuan untuk memaksimalkan segala kebutuhan saat pertunjukan serta uji coba kostum dan aksesoris.

4. Pertunjukan

Pertunjukan bertema Hanoman Duta yang di kemas dengan konsep modern yaitu *techno* dalam pertunjukan teater berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” akan di tampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta.