

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

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

Pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka:Hanoman Duta menceritakan tentang Hanoman yang diutus oleh Rama Wijaya untuk pergi ke negri Alengka menemui Dewi Sinta yang telah di culik oleh Prabu Rahwana, namun perjalanan hanoman menuju Alengka ternyata penuh hambatan, mulai dari Jaya Anggada yang tidak setuju bahwa Hanomanlah yang akhirnya di utus menjadi duta untuk menemui Dewi Sinta hingga bertemunya Hanoman dengan Dewi Sayempraba salah seorang istri Prabu Rahwana.

Berdasarkan analisis cerita dan analisis karakternya dengan cara melakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide maka terciptalah tokoh Jaya Anggada yang memiliki karakter yang pemarah,cerdik,pandai, pemberani dan tangkas, berwujud kera merah dan memiliki perawakan gagah perkasa dan sangat sakti, kesaktian Anggada yaitu mampu melompat sejauh 900 mil. Jaya Anggada juga memiliki kemampuan berbicara dan berperilaku seperti manusia.

Pengembangan sumber ide tersebut adalah stilisasi dari wayang kulit purwa Jaya Anggada, stilasi ini merupakan penggayaan atau perubahan bentuk atau penggambaran dari bentuk asli menjadi bentuk yang telah dikembangkan kembali dengan cara pengurangan atau penyederhanaan objek.

Bagian bagian yang telah distilisasi yaitu menambahkan kain lurik mantijero pada kostum, *ornament* manik-manik pada aksesoris mahkota, kalung, kelat bahu serta menambahkan lampu LED pada bagian aksesoris sabuk serta rias karakter pada bagian wajah. Penambahan lampu LED pada aksesoris yaitu penyesuaian dengan konsep pergelaran yaitu techno.

## **B. Proses, Hasil dan Pembahasan *Desain* (Perencanaan)**

### 1. Desain Kostum

Pembuatan kostum telah melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis cerita, menganalisis gerakan yang akan ditampilkan, menganalisis karakter dan karakteristik, menganalisis sumber ide dan pengembangan sumber ide kemudian tahap terakhir yaitu pembuatan desain kostum.

Proses pertama dalam pembuatan kostum yaitu dengan melakukan pengukuran tubuh *tallent* yang akan menampilkan tokoh Jaya Anggada pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Tahap berikutnya yaitu mencari kain berbahan rasfur, kain lurik Mantijero, kain Velvet. Pemilihan kain disesuaikan dengan warna dan ukuran yang telah ditentukan, selain itu bahan tidak menimbulkan efek panas pada saat dipakai serta tidak mudah sobek saat dipakai. Bahan tambahan yang diperlukan yaitu renda sebagai hiasan pada bagian celana.

Proses pemilihan warna sangat penting untuk menyempurnakan tampilan, dengan memilih warna merah pada kain rasfur karena sesuai dengan tokoh Jaya Anggada yang memiliki warna tubuh berwarna merah, selain itu kain lurik yang digunakan yaitu berwarna biru dan merah, warna biru melambangkan seseorang yang memiliki sifat cerdik atau cerdas sedangkan

warna merah melambangkan seseorang yang memiliki sifat pemarah, pemberani dan tangkas serta kain velvet yang berwarna hitam melambangkan kekuatan sesuai dengan karakter anggada yang terdapat di cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Hasil pembuatan kostum ini memerlukan seorang penjahit agar tampilan kostum lebih sempurna, desain kostum dibuat sesuai dengan arahan dosen pembimbing dan konsultan desain serta mengikuti ukuran tubuh *tallent* dan kenyamanan *talent*, warna serta bentuk yang telah di tetapkan. Proses *fitting* dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah di tentukan dengan membawa kostum setiap pertemuannya.

Kendala yang didapatkan saat mendesain kostum adalah pada desain pertama kostum masih terlalu sederhana dan masih seperti teater wayang orang pada pertunjukan biasa, lalu perubahan dilakukan dengan menyusung tema techno pada konsep pergelaran. Perbaikan selanjutnya dilakukan dengan merubah semua rancangan desain.



Gambar 14. Desain kostum Awal Jaya Anggada  
(sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)

Perubahan kendala yang kedua adalah perubahan pada warna tokoh Jaya Anggada oleh sutradara yang berwarna merah, selain itu kesalahan pemahaman penulis tentang konsep techno yang sesungguhnya, pemahaman penulis yaitu jika mengusung konsep techno maka tampilan tokoh Jaya Anggada ini seperti robot namun tidak terlalu kaku. Sehingga desain yang dibuat yaitu dengan menambahkan kelat bahu, gelang, sabuk, rompi, gelang kaki dan mahkota dengan bentuk seperti robot. Namun konsep techno yang dimaksud adalah dengan menambahkan lampu LED pada kostum, selain itu perubahan pada bagian aksesoris yang terlalu kaku sehingga akan mengurangi gerak tubuh *tallent*, penyederhanan dilakukan dengan menghilangkan gelang pada tangan dan kaki serta rompi pada bagian dada.



Gambar 15. Desain Kostum Kedua Jaya Anggada  
(Sketsa. Stanly Sugyata, 2018)

Pada pembuatan desain ketiga kendala yang ditemui yaitu menentukan warna aksesoris pada setiap strata, dan menentukan warna lampu LED yang akan digunakan pada setiap strata, hasil keputusan yang di sepakati yaitu menggunakan warna silver untuk tokoh binatang dan menggunakan lampu LED berwarna biru. Selain itu perubahan dilakukan pada bagian bawah sabuk

yang dibuat memusat ke tengah sesuai dengan kain lurik yang berwarna biru yang berarti kecerdasan yang cenderung memiliki pemikiran memusat.



Gambar 16. Desain Kostum Bagian Sabuk Awal  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)

Pembahasan hasil desain kostum adalah terdapatnya kesulitan yang ditemui pada bagian sabuk, aksesoris pada bagian kanan dan kiri sabuk membuat *talent* sulit untuk berjongkok serta baju berbulu yang tidak ketat sehingga membuat *tellent* tidak terlihat gagah. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan mengecilkan ukuran pada bagian susunan kanan dan kiri sabuk serta membuat baju bulu menjadi ketat sehingga *talent* terlihat gagah.



Gambar 17. Desain Kostum Akhir Jaya Anggada  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)

## 2. Desain Aksesoris

Aksesoris yang dibuat sebagai penunjang kesempurnaan tampilan tokoh Jaya Anggada yaitu harus bisa menekankan kesan ciri karakter tokoh Jaya Anggada dengan melihat dan mempertimbangkan ukuran serta bentuk agar tidak mengganggu ruang gerak *tallent*. Selain itu keserasian aksesoris dengan kostum yang akan dikenakan juga harus diperhatikan sehingga akan menciptakan kesan bagus dan sesuai dengan rias karakter yang akan digunakan oleh tokoh Jaya Anggada. Berikut adalah aksesoris yang dikenakan oleh tokoh Jaya Anggada:

### a. Mahkota Kepala

Mahkota digunakan sebagai hiasan pada bagian kepala, proses pembuatan mahkota ini dibuat dengan cara: 1) mengukur kepala *tallent* terlebih dahulu, 2) buatlah pola sesuai desain menggunakan kertas tebal kemudian siapkan busa ati/spons ati sebagai media yang akan dibuat berukuran tebal 6 mili lalu potong sesuai ukuran pola, 3) ukir busa ati yang sudah di potong menggunakan cutter yang telah dipanaskan sesuai dengan desain yang sudah ada, 4) siapkan busa ati dengan ketebalan 2cm lalu potong dengan ukuran yang sama dengan ukiran, 5) tempelkan busa ati yang sudah di ukir dengan busa ati yang belum di ukir menggunakan lem fox berwarna kuning, 6) jika sudah kering warnai menggunakan *pilox* berwarna silver dengan tambahan gliter, 7) pasangkan karet elastis menggunakan lem tembak untuk menyatukan bagian kanan dan kiri mahkota sehingga memudahkan untuk pemasangan mahkota.

Hasil yang di dapatkan pada desain mahkota kepala sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain mahkota kepala yaitu unsur 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 yang di gunakan yaitu prinsip keseimbangan simetris adalah prinsip yang terdapat pada mahkota kepala, karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

Pembahasan mengenai hasil adalah pemakaian mahkota kepala digunakan setelah pemakaian tambahan rambut yaitu *wig*, selain itu saat digunakan di panggung dilihat dari jarak penonton mahkota kepala terlihat seperti akan jatuh namun hingga akhir pementasan mahkota kepala tetap terpasang tanpa terjatuh.



Gambar 18. Desain Aksesoris Mahkota Kepala  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)



Gambar 19. Hasil Akhir Aksesoris Mahkota Kepala  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

b. Kalung

Kalung dibuat menggunakan tali tambang yang biasa digunakan untuk mengikat tirai, alasan penggunaan tali tambang karena tali tambang mudah di bentuk dan tebal sehingga memudahkan proses pembuatan sesuai dengan desain yang telah di tentukan, selain tali tambang bahan yang di perlukan yaitu busa ati/spons ati. Cara membuatnya yaitu dengan mengukur bagian dada hingga bagian punggung *tellent*, selanjutnya dengan memotong busa ati sesuai dengan pola dan ukuran yang telah di tentukan , kemudian tempel tali tambang pada busa ati mengikuti pola yang sudah dibuat dengan menggunakan lem fox berwarna kuning.

Bagian kepala kalung di hias menggunakan busa ati dengan cara membentuk pola dasar busa ati dengan menggunakan *cutter*, selanjutnya ambil pola yang sudah dipotong lalu ukir dengan menggunakan *cutter* yang telah di panaskan sesuai dengan desain pada bagian kalung. Jika sudah gabungkan bagian kepala kalung dengan tali yang sudah dibuat tadi menggunakan lem fox, jika sudah kering beri warna kalung dengan

menyemprotkan kalung menggunakan pilox silver *metallic*, pada bagian tali tambahkan pewarna aklirik berwarna silver.

Hasil yang di dapatkan pada desain aksesoris kalung sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain aksesoris kalung yaitu 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.

Pembahasan hasil asesoris kalung yaitu pada saat digunakan di atas panggung, perekat pada bagian belakang kalung tidak menempel sempurna sehingga membuat kalung terlalu panjang dan membuat *tellent* tidak nyaman.



Gambar 20. Desain Aksesoris Kalung  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)



Gambar 21. Hasil Akhir Aksesoris Kalung  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

c. Kelat Bahu

Kelat bahu dibuat dengan menggunakan bahan busa hati dibuat dengan tujuan untuk memperindah bagian tangan serta menyerasikan dengan kostum yang telah dibuat. Proses pembuatan kelat bahu yaitu dengan menyiapkan busa ati yang sudah di potong sesuai ukuran dengan bentuk persegi panjang, ambil potongan busa ati lalu ukir menggunakan *curler* panas, jika sudah satukan dengan pola yang tidak diukir dengan menggunakan lem fox berwarna kuning. Selanjutnya kaitkan karet elastis untuk menyatukan bagian kanan dan kiri keat bahu, sehingga mudah di gunakan

Hasil yang di dapatkan pada desain kelat bahu sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain kelat bahu yaitu 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 di tumbuhi 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, pinsip desain juga terdapat pada kelat bahu. Prinsip harmoni yaitu keselarasan antara Aksesoris yang digunakan dengan kostum.

Pembahasan hasil kelat bahu yaituuu sesuai dengan keinginan, kelat bahu terpasang dengan nyaman dan tidak mengganggu gerak tubuh *tellent* saat bergerak di atas panggung.



Gambar 22. Desain Kelat Bahu  
(Skrtsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)





Gambar 23. Hasil Akhir Kelat Bahu  
(Sumber: Dokumentasi Yuliana Chaerunnisa, 2019)

d. Sabuk

Proses pembuatan sabuk dibuat menggunakan bahan busa hati, sabuk yang sudah di ukur dan dibentuk kemudian disemprotkan pewarna *pilox* silver metalik lalu berikan ukiran pada bagian susunan kanan dan kiri sabuk sesuai pola desain yang sudah di tentukan. Lalu berikan kain lurik mantijero pada bagian bawah sabuk dan tambahkan lampu LED berwana biru sesuai dengan strata yang sudah di tetapkan.

Hasil yang di dapatkan pada desain sabuk sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain sabuk yaitu 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.

Hasil pembahasan sabuk adalah bahan yang digunakan untuk membuat sabuk yaitu busa ati tebal yang memiliki sifat tidak lentur membuat tellent susah jongkok pada saat di atas panggung, selain itu susunan yang dibuat juga terlalu besar sehingga tidak sesuai dengan ekspektasi.



Gambar 24. Desain Aksesoris Sabuk  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)





Gambar 25. Hasil Akhir Aksesoris Sabuk  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

e. Simpur

Simpur yang digunakan terbuat dari kain lurik Mantijero yang berwarna merah dan biru, simpur dikenakan pada bagian pinggang dan disertai bulu berwarna merah pada bagian bawah kain. Proses pembuatan simpur yaitu diawali dengan mengukur lingkar pinggang tallent kemudian menjait kain lurik sesuai dengan desain simpur serta memperindah dengan tambahan bulu merah pada bagian bawah kain.

Hasil yang di dapatkan pada desain sabuk sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain sabuk yaitu unsur 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

Pembahasan hasil simpur pada saat di panggung adalah terlalu kecil jika dilihat dari jarak penonton, simpur yang terpasang tidak terlihat jika dilihat dari bagian depan karena tertutup oleh sabuk.



Gambar 26. Desain Aksesoris Simpur  
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)



Gambar 27. Hasil Akhir Aksesoris Simpur  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

### 3. Desain Rias Wajah

Rias wajah yang digunakan untuk tokoh Jaya Anggada ini adalah rias wajah karakter hewan monyet, sehingga kendala untuk membuat mulut *tellent* terkesan seperti agak maju seperti monyet pada umumnya sulit untuk di dapatkan jika hanya menggunakan kosmetik *body painting*.

Kesan seperti mulut monyet digunakan teknik 3D yang bertujuan agar terbentuknya karakteristik tokoh, bahan yang diperlukan untuk menggunakan teknik 3D adalah latek. Kendala lain yang di temukan yaitu membentuk cetakan yang pas dan sesuai dengan postur wajah *tellent*, selain itu memikirkan bagaimana cara agar *tellent* nyaman dalam menggunakan latek, dan bagaimana agar *tellent* dapat makan dan minum.

Proses pembuatan *make up* prostetik menggunakan lateks disesuaikan dengan bentuk wajah *tallent*, sehingga memerlukan beberapa kali percobaan.

Pembuatan latek dengan teknik 3D ini dibuat dengan cara:

- a. Siapkan plastisin sesuai dengan kebutuhan, usahakan jangan berwarna merah karna warna akan membekas pada hasil akhir.
- b. Siapkan media cetak yang akan digunakan sebagai dasaran
- c. Bentuk plastisin sesuai dengan bentuk yang diinginkan pada media cetak yang trlah disiapkan
- d. Oleskan lateks pada cetakan menggunakan kuas
- e. Tempelkan tisu pada cetakan yang sudah di olesi lateks
- f. pengulangan pengaplikasian latek dan tisu sebanyak 35 lapisan

Hasil kendala yang di dapatkan pada saat pembuatan pertama yaitu *tallent* merasa panas dan pengap, hal ini di karenakan lateks yang dibuat berbentuk *full* wajah sehingga *tallent* merasa panas dan pengap. Kendala lain yang di dapatkan yaitu bau menyengat yang di timbulkan oleh lateks tersebut.



Gambar 28. Pecobaan Pembuatan Latek Pertama  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

Pada percobaan kedua atau terakhir adalah dengan bantuan media cetak manekin dan plastisin, plastisin yang di gunakan pada percobaan ini yaitu 3 buah plastisin, cetakan yang di buat yaitu hanya pada bagian mulut dan dagu saja, hal ini dilakukan untuk menghindari rasa pengap yang di rasakan *tellent*. Cetakan pada bagian mulut di buat setebal mungkin agar mendapatkan bentuk mulut yang maju dan lebar seperti monyet pada umumnya, pada sekitar cetakan diberi sekat agar setiap lateks yang telah di oleskan tidak tumpah kesisi yang lain, cara pengolesan pada percobaan ini juga berbeda yaitu dengan menambahkan tisu pada setiap olesan lateks. Tisu ini bertujuan untuk menebalkan lapisan lateks sehingga akan mempercepat proses pembuatan.

Pembahasan hasil rias wajah tidak sesuai dengan desain karena garis garis yang dibuat tidak tegas dan masih kurang membentuk wajah monyet, warna yang dibaurkan tidak halus sehingga terlihat tidak rapi, penambahan bahan meliputi penambahan lem latek dan bulu pada area wajah yang berwarna merah, lem yang digunakan untuk menempelkan bulu yaitu dengan menggunakan lem *spirit gum*.



Gambar 29. Hasil Percobaan Latek Kedua  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

#### 4. Desain Prostetik/Latek

Prostetik atau latek terbuat dari bahan getah karet yang bisa didapatkan di toko busa atau toko kimia, proses pembuatan prostetik pada tokoh Jaya Anggada adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan manekin atau cetakan dan plastisin untuk membuat bentuk prostetik yang di inginkan.



Gambar 30. Persiapan Manekin  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- b. Bentuk plastisin pada manekinsesuai bentuk mulut monyet yang diinginkan. Usahakan jangan terlalu tipis agar cetakan mirip dengan moncong monyet pada umumnya.



Gambar 31. Pembentukan Plastisin Pada Manekin  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- c. Oleskan plastisin yang sudah dibuat dengan latek getah kayu, oleskan latek hingga merata pada plastisin.



Gambar 32. Pengaplikasian Latek Pada Plastisin  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- d. Setelah latek dioleskan secara merata, lalu lapisi latek yang sudah dioleskan pada manekin dengan menggunakan tisu.



Gambar 33. Meratakan Olesan Latek  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- e. Lakukan pengaplikasian latek dan tisu hingga sesuai ketebalan yang diinginkan, jika sudah kering lepaskan latek dari cetakan menggunakan bedak bayi.



Gambar 34. Pengaplikasian Tisu Pada Latek  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

Hasil yang didapatkan yaitu pada saat proses pembuatan memerlukan waktu yang tidak sedikit serta membutuhkan bahan latek yang cukup banyak yaitu 2 botol serta penambahan tisu agar latek cepat kering dan tebal.

Hasil pembahasan prostetik tidak sesuai dengan ukuran wajah tallent, prostetik yang digunakan terlalu besar sehingga perlu di gunting agar sesuai dengan ukuran wajah tallent, serta tallent dengan mudah menggerakan mulutnya sehingga mampu makan dan minum.

##### 5. *Face painting*

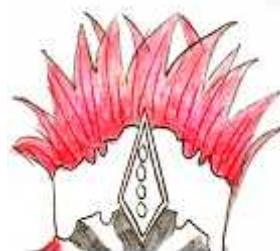
*Tallent* yang akan memerankan tokoh Jaya Anggada ini memiliki jenis kulit kering, maka proses pemilihan *face painting* yang cocok untuk jenis kulit ini yaitu *face painting* yang tidak terlalu berminyak, *face painting* yang di gunakan yaitu *mixing viva cosmeticbody painting* dengan sinwit buatan pak Mukhri, namun hasil yang didapatkan yaitu warna yang di hasilkan tidak terlalu putih dan sulit untuk dibaurkan sehingga diputuskan untuk menggunakan *face painting* mehron yang memiliki tekstur lembut, berminyak dan mudah dibaurkan.

Pembahasan hasil face painting sesuai karena mudah menempel pada wajah tallent, mudah dibaurkan serta warna yang dihasilkan sesuai dengan keinginan dan mudah di hapus,

#### 6. Desain Penataan Rambut

Penataan rambut yang di gunakan yaitu dengan tambahan rambut palsu atau wig, konsep awal dalam penataan rambut yaitu membuat model rambut seperti kartun dragon ball, namun kendala yang didapatkan yaitu pendeknya rambut wig yang di dapatkan sehingga membuat perbedaan dengan konsep awal. Perubahan yang dilakukan yaitu dengan menyaks *wig* lalu di buat jabrik dengan teknik sasakan sehingga dapat menjulang ke atas dengan bantuan *hairspray*.

Selain itu kendala yang didapatkan yaitu warna *wig* yang didapatkan yaitu berwarna putih, sehingga pewarnaan diperlukan agar mendapatkan warna merah, pewarnaan ini menggunakan *hair color spray expert*



Gambar 35. Desain Penataan Rambut  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)





Gambar 36. Hasil Akhir Penataan Rambut  
 (Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

## 7. Desain Rias Wajah Karakter

Pada tokoh Jaya Anggada Rias wajah yang digunakan yaitu dengan menggunakan rias wajah karakter hewan monyet dengan memperjelas garis-garis dalam setiap bentuk serta memahami karakter dan sumber ide yang digunakan. Sebelum melakukan proses rias wajah maka perlu adanya alat,bahan dan kosmetik yang digunakan:

### a. Alat, Bahan dan Kosmetik

Alat, bahan dan kosmetik yang digunakan dalam merias karakter tokoh Jaya Anggada adalah sebagai berikut:

- 1) *Milk cleanser* digunakan sebagai pembersih wajah sebelum melakukan *make up*
- 2) *Toner* digunakan untuk menyegarkan wajah
- 3) Pelembab digunakan untuk melembabkan kulit dan melindungi kulit.
- 4) Kapas digunakan untuk mengangkat kosmetik
- 5) *Face painting* berwarna putih digunakan sebagai dasaran *make up*karakter dan hitam digunakan untuk mempertegas dan memperjelas garis-garis.

- 6) Kuas *face painting* berfungsi sebagai alat untuk melukis wajah.
- 7) *Spons blend* digunakan untuk mengeblen antara *face painting* dengan kulit agar menyatu dan terlihat natural.
- 8) Pensil alis justmiss berwarna coklat digunakan untuk membuat pola garis yang akan dibentuk pada wajah
- 9) Bulu halus berwarna merah digunakan sebagai penutup bagian yang tidak menggunakan *face painting*

b. Proses Rias Wajah Karakter

- 1) Membersihkan wajah menggunakan *milk cleanser*, lalu mengaplikasikan *toner* ke seluruh wajah lalu aplikasikan pelembab agar dapat terserap dengan baik.



Gambar 37. Proses Pembersihan Wajah  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 2) Pasangkan latek menggunakan *sprit gum* pada bagian mulut dan dagu *tallent*



Gambar 38. Pemasangan Latek  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 3) Pembuatan bingkai garis pada wajah dengan menggunakan pensil alis *justmiss*



Gambar 39. Pembuatan Garis Bingkai Wajah  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 4) Aplikasikan *face painting* mehron berwarna putih pada bagian wajah yang telah dibingkai, baurkan *face painting* dengan menggunakan *spons blend* dan tangan agar merata



Gambar 40. Pengaplikasian *Face Painting* Putih  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 5) Membuat alis menggunakan *face painting* berwarna hitam lalu di *blend* menggunakan tangan



Gambar 41. Pembuatan Alis  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 6) Membuat garis pada mata dengan menggunakan *face painting* berwarna hitam



Gambar 42. Pembuatan Garis Pada Mata

(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 7) Membuat garis lengkung pada dahi dan pipi menggunakan *face painting* berwarna hitam



Gambar 43. Pembuatan Garis Pada Pipi dan Dahi  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

- 8) Membuat garis pada lateks bagian bawah hidung dan bibir *talent* menggunakan *face painting* berwarna hitam.



Gambar 44. Pembuatan Garis Pada Latek

(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

9) Terakhir pasangkan bulu berwarna merah menggunakan *spirit gum* pada bagian luar bingkai yang tidak menggunakan *face painting* serta pada bagian dagu.



Gambar 45. Pemasangan Bulu Pada Wajah  
(Sumber: Dokumentasi. Yuliana Chaerunnisa, 2019)

Hasil rias wajah yang digunakan yaitu tidak sesuai antara desain dengan hasil akhir, karena terdapat perubahan pada bagian garis mulut yang seharusnya menggunakan warna merah namun diganti menggunakan warna hitam, pemilihan warna hitam di sebabkan karena jika menggunakan warna merah tallent terlihat cantik tidak gagah.

Pembahasan rias wajah karakter Jaya Anggada yaitu garis-garis yang dibuat kurang jelas dan kurang luwes, penambahan prostetik yang digunakan terlalu besar sehingga perlu memotong dan membentuk ulang agar sesuai dengan ukuran wajah tallent, bulu-bulu yang di tempelkan pada area wajah terpasang dengan rapi.

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

#### 1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu dengan Afif Ghurub B. M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak tiga kali, validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2018. Pada validasi pertama terdapat perubahan pada kostum dan aksesoris,

perubahan ini berupa tampilan yang masih sama dengan wayang orang pada umumnya dan terlihat tradisional, sehingga terjadi perubahan menyeluruh pada desain.



Gambar 46. Desain Pertama Tokoh Jaya Anggada  
(Sketsa. Yuliana Chaerunnisa, 2018)

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 7 Desember 2018, terdapat perubahan pada desain kostum dan aksesoris yaitu dengan menyederhanakan tampilan Jaya Anggada dengan menghilangkan aksesoris pada bagian kaki, serta menyederhanakan aksesoris pada bagian kelat bahu, mahkota kepala dan menambahkan kalung untuk menggantikan rompi pada bagian dada



Gambar 47. Desain Kostum Kedua Tokoh Jaya Anggada  
(Sketsa. Stanly Sugyata, 2018)

Validasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2018, pada validasi ketiga ini desain sudah diterima hanya saja pada bagian sabuk tepatnya pada bagian kain lurik dirubah dengan memusatkan garis garis yang terdapat pada kain lurik.



Gambar 48. Desain Akhir Tokoh Jaya Anggada  
(sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

## 2. Validasi Desain Oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting*, kostum oleh dosen pembimbing yaitu Eni Juniaستuti. Validasi dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018. Hasil validasi rias wajah meliputi pembuatan rias karakter yang pertama masih perlu adanya perubahan, adapun saran yang perlu diterapkan yaitu lebih memfokuskan bagaimana membuat wajah *tallent* mirip dengan wajah monyet, serta mencari referensi mengenai gambar-gambar yang berkaitan dengan rias karakter untuk binatang monyet.

Hasil validasi penataan rambut yaitu meliputi penggunaan *wig* desain rambut dibuat menyerupai rambut kartun dragon ball namun perubahan

terjadi dikarnakan *wig* yang di dapatkan tidak sesuai dengan keinginan. Validasi kedua yaitu menata *wig* dengan tatanan jabrik ke atas dan menambahkan sasakan agar rambut mudah berdiri serta memberikan warna merah pada *wig* agar selaras dengan warna tokoh Jaya Anggada yaitu merah.



Gambar 49. Desain Awal Rias Wajah dan Penataan Rambut  
(sketsa: Yuliana Chaerunnisa., 2018)



Gambar 50. Desain Akhir Rias Wajah dan Penataan Rambut  
(Sketsa: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

### 3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Aksesoris dibuat oleh Traya *Art and Culture* sedangkan kostum dibuat oleh Yopi Ariansyah sesuai dengan desain, namun untuk pemasangan lampu Led di buat oleh penulis sendiri, pembuatan kostum membutuhkan waktu selama 10 hari. Biaya yang dibutuhkan sebesar Rp. 1.5000.000.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali yang bertempat di Gambir Sawit Yogyakarta, *fitting* pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2018, *fitting* kostum tersebut dilakukan oleh masing-masing talent yang akan tampil pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang bertujuan agar bisa menyesuaikan dengan tokoh Jaya Anggada yang akan ditampilkan. Setelah melakukan *fitting* pertama perbaikan pada bagian celana kolor yang terlalu sempit serta perbaikan pada pengait aksesoris yang awalnya menggunakan tali diganti dengan karet elastis agar lebih mudah menyesuaikan ukuran dan lebih praktis.

*Fitting* kostum kedua dilakukan pada tanggal 4 Januari 2019 adanya perubahan pada bagian kostum bulu yaitu dengan mengecilkan ukuran sesuai badan talent sehingga *talent* terlihat lebih gagah.



Gambar 51. Hasil *Fitting* 1  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)





Gambar 52. Hasil *Fitting* 2  
(Sumber: Yuliana Chaerunisa, 2018)

#### 4. Uji Coba Rias Wajah Karakter

Uji coba rias karakter dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pada hari Minggu tanggal 16 Desember 2018, yang kedua pada hari Selasa tanggal 18 Desember, yang ketiga pada hari Rabu tanggal 26 Desember 2018 dan terakhir pada hari Kamis tanggal 10 Januari 2019.

a. Hasil uji coba rias karakter pertama pada hari Minggu tanggal 16 Desember 2018, adapun kritik dan saran oleh Eni Juaniastuti M.Pd adalah pada riasan pertama , garis garis yang dibuat tidak mirip seperti monyet melainkan lebih mirip seperti kingkong



Gambar 53. Uji Coba Rias Karakter Pertama Jaya Anggada  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

- b. Hasil uji coba rias karakter kedua pada hari selasa tanggal 18 Desember 2018 yaitu garis pada bagian garis senyum terlalu lebar serta pengaplikasian *face painting* tidak rapi .



Gambar 54. Uji Coba Rias Karakter Kedua Jaya Anggada  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

- c. Hasil uji coba rias karakter ketiga pada hari Rabu tanggal 26 Desember 2018, garis-garis antara kanan dan kiri tidak sama atau tidak seimbang.



Gambar 55. Uji Coba Rias Karakter Ketiga Jaya Anggada  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

- d. Hasil uji coba rias karakter yang keempat atau yang terakhir ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 10 Januari 2019, hasil yang di dapatkan adalah pada bagaian mulut tidak membentuk monyet sehingga diperlukan penggunaan latek pada bagian tersebut.



Gambar 56. Uji Coba Keempat Rias Karakter Jaya Anggada  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

##### 5. Uji Coba Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan hanya satu kali yaitu pada hari Jum'at tanggal 4 Januari 2019 yang bertempat di Gambir Sawit Yogyakarta, uji coba yang dilakukan yaitu dengan memasangkan *wig* dengan kepala *tallent*, pada saat dipasangkan ukuran *wig* sesuai dengan ukuran kepala *tallent* yang akan memerankan tokoh Jaya Anggada

##### 6. *Prototype* Tokoh Jaya Anggada yang Dikembangkan

*Prototype* tokoh Jaya Anggada yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, aksesoris, rias karakter dan penataan rambut menunjukkan hasil pada bagian kostum dibuat dengan menggunakan bahan rasfur berwarna merah, celana berbahan *velvet* serta dilengkapi dengan renda berwarna silver. Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati dan aksesoris pelengkap yang digunakan adalah kain lurik yang terdapat pada sabuk dan sampur serta lampu Led yang terdapat pada sabuk. Rias karakter menggunakan rias karakter yang dilengkapi dengan teknik 3D yaitu penambahan lateks sehingga menekankan pencapain wajah monyet pada karakter tokoh, penataan rambut yaitu dengan menggunakan *wig* yang *dihairstyle* dengan tatanan jabrik yang dilengkapi dengan tambahan sasakan sehingga rambut mudah berdiri.



Gambar 57. *Prototype* Tokoh Jaya Anggada  
(sumber: Yuliana Chaerunnisa, 2018)

#### **D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)**

*Disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelaran dengan mengusung tema Hanoman Duta. Pergelaran dikemas dengan konsep modern yaitu *Techno*. Pertunjukan pergeleran teater ini berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 dan bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta yang di tunjukan untuk kalangan pelajar dan masyarakat umum, dengan tujuan memampulkan hasil karya mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Teknik, Wakil Dekan FT UNY 1, Walikan Dekan FT UNY 2 dan Wakil Dekan UNY 3, seluruh dosen Tata Rias dan kecantikan. serta beberapa staff ahli PTBB, Juri, Sutradara, dan konsultan Desain, tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 572 telah habis terjual, mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak Sekolah dan masyarakat umum .

Pertunjukan dengan durasi 120 menit ini menampilkan kisah Hanoman yang di utus menjadi duta oleh Prabu Rama Wijaya untuk menyelamatkan istrinya yaitu Dewi Sinta yang telah diculik oleh Prabu Rahwana dan di bawa ke negeri Alengka. Pesan moral yang terkandung pada cerita ini adalah kesetian prajurit kepada Prabu Rama Wijaya

#### 1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli grand juri adalah kegiatan hasil karya secara menyeluruh sebelum di tampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga instansi yaitu dari Kedaulatan Rakyat bagian redaksi yang diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dosen pendidikan seni rupa dari Fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta yang diwakili oleh Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons. dosen seni tari dari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diwakili oleh Dr. Darmawan Dadijono.

Hasil penilaian tersebut kemudian diolah dan dipilih 7 kategori yaitu dari Prajurit, Dayang, Reseksi, Binatang, Punakawan, Patih dan Raja.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi prajurit yaitu tokoh Nayaka Panca *the best* 1, tokoh Nayaka Eka *the best* 2, tokoh Nayaka Catur *the best* 3. Posisi Dayang yaitu tokoh Dayang Cantik 4 *the best* 1, tokoh Dayang Cantik 6 *the best* 2, tokoh Dayang Cantik 2 *the best* 3. Posisi Raseksi yaitu tokoh Reseksi 5 *the best* 1, tokoh Reseksi 2 *the best* 2, tokoh Reseksi 3 *the best* 3. Posisi Binatang yaitu tokoh Hanoman *the best* 1, tokoh Sugriwa *the best* 2,

tokoh Sempati *the best* 3. Posisi Punokawan yaitu tokoh Gareng *the best* 1, tokoh Petruk *the best* 2, tokoh Togog *the best* 3. Posisi Patih yaitu tokoh Sayempraba *the best* 1, tokoh Laksmana *the best* 2, tokoh Indrajit *the best* 3. Posisi Raja yaitu tokoh Dewi Shinta *the best* 1, tokoh Rahwana *the best* 2, tokoh Kumbakarna *the best* 3. Untuk kategori *best favorite* adalah tokoh Rahwana, pemenang *best talent* adalah Dewi Trijata sedangkan untuk pemenang kategori Tokoh terbaik adalah Reseksi 5.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari rabu tanggal 23 Januari, bertempat di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan tokoh pada pergelaran guna untuk menyelaraskan dan memantapkan antara dialog, gerakan, dan gamelan sebagai pengiring musik. Hasil yang didapatkan pada gladi kotor yaitu gerakan dan dialog para pemain sudah selaras dengan gamelan.

## 3. Gladi Bersih

Gladi Bersih dilakukan pada hari Jum'at tanggal 25 Januari 2018 bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk melihat secara keseluruhan acara dari mulai tatanan tempat, *sound*, *lighting*, tata panggung dan dekorasi *photo booth*, *fitting* baju untuk para pengawit serta perjanjian terkait dengan acara saat hari H. Hasil yang di dapatkan pada saat gladi bersih adalah memasang kain guna sebagai pembatas pada ruang makeup, menata kursi pada bagian *backstage* sebagai tempat istirahat *talent* saat scanenya belum di mulai, menyelesaikan

dekorasi, pengecekan *lighting*, *setting* tim *soundman* serta *rolling* acara dari awal sampai akhir pergelaran.

#### 4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dengan konsep *techno* dalam pertunjukan teater yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta telah” sukses ditampilkan pada hari Sabtu tanggal 26 Januari 2019 pukul 12.00-selesai bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Teknik, Wakil Dekan FT UNY 1,2 dan 3, seluruh dosen Tata Rias dan kecantikan. serta beberapa staff ahli PTBB, Juri, Sutradara, dan konsultan Desain, tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 572 tiket habis terjual, mayoritas penonton menyaksikan acara ini adalah anak SMK, SMA dan masyarakat umum dengan durasi pertunjukan 120 menit. menampilkan penggalan kisah Ramayana yaitu Hanoman Duta yang bercerita tentang diutusnya Hanoman menjadi Duta oleh Prabu Rama Wijaya untuk menemui Dewi Shinta di Negeri Alengka.

Tampilan kostum tokoh Jaya Anggada pada dari jarak penonton adalah ukuran kostum sesuai dengan postur tubuh *talent*, warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang. Cahaya *lighting* yang ditampilkan lebih dominan warna putih sehingga bentuk kostum dan asesoris terlihat jelas serta terdapat efek *guns smoke* pada panggung, dan tampilan rias karakter tokoh Jaya Anggada saat di panggung adalah garis yang dibuat menggunakan *face painting* tidak terlihat dari jarak penonton. Lampu Led menyala hingga akhir

acara, latek yang digunakan pada jarak penonton menutupi bagian *face painting* sehingga *face painting* tidak terlihat, serta pada bagian mahkota terlihat akan lepas namun tidak lepas selama acara berlangsung, *backsound* pada saat munculnya tokoh Jaya Anggada menggunakan irungan gamelan.