

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil, dan pembahasan yang akan di ulas pada bab empat ini, merupakan hasil akhir dari rancangan yang telah mengalami proses pengembangan, hingga menjadi wujud nyata, yang mana sudah dilengkapi dengan gambar, foto, ulasan dan uraian yang dibutuhkan.

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

Pendefinisian yang dilakukan pada bab ini akan meliputi, analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, hingga terciptanya Sugriwa.

Dalam cerita “Hanoman Duta” yang akan diperankan, Sugriwa merupakan tokoh raja kera yang memiliki sifat protagonis, gambaran sifat ini diperoleh dari kebijaksanaan yang dia ajukan untuk menengahi segala permasalahan yang terjadi dalam dunia kera. Sugriwa bukanlah tokoh yang haus akan kekuasaan dan juga tidak serakah dalam setiap keuntungan yang ditawarkan. Buktinya saat rama meminta Sugriwa sebagai utusannya mencari sang Dewi Sinta, dengan hati yang besar serta kebijaksanaannya untuk masa depan kerajaan kera, beliau mengutus anaknya, Anggada.

Meski akhirnya Hanoman yang terpilih sebagai duta, beliau tetap berlapang dada dan tidak memprotes kebijakan dari sang Rama. Bahkan beliau membantu menghentikan pertengkarannya antara Anggada dan Hanoman yang terjadi selepas keputusan Rama. Beliau bersikap netral dan bijak dalam

keputusan yang ada. Gambaran tokohnya dalam cerita ini sangat teduh, lembut, dewasa, bijak, tua dan ramah.

Pengembangan ini diawali dengan menentukan sumber ide, yang mana Sugriwa pada kisah “Hanoman Duta” ini merupakan pengembangan dari sumber ide wayang kulit purwa yang memuat tokoh Sugriwa. Dalam penggambaran tersebut Sugriwa merupakan kera dengan warna kuning sebagai warna dasar kulitnya dan dengan pakaian serta aksesoris yang mewah melengkapi bentuknya.

Pengembangan yang dilakukan merupakan pengembangan dengan metode *stilisasi*. Dibuktikan dengan penggunaan warna kulit dasar sugriwa pada wayang yang berwarna kuning dan diwujudkan menjadi penggunaan bulu berwarna kuning. Pengembangan stilisasi juga dilakukan dengan cara penyederhanaan aksesoris dan penambahan LED, dengan tujuan penyatuan kostum dengan konsep yang mengarah pada teknologi dan perkembangan zaman.

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

Pada tahapan ini, akan dipaparkan gambaran mengenai proses desain yang telah dilakukan, hasil perwujudan dari rancangan desain, dan evaluasi pembahasan mengenai hasil akhir dari kostum, aksesoris, dan tata rias tokoh Sugriwa dalam pergelaran Hanoman Duta.

1. Desain Kostum

Desain kostum yang digunakan adalah hasil dari validasi desain ke empat oleh ahli. Desain ini digunakan karena menurut ahli, desain ini

telah mampu untuk memenuhi standar kelayakan tokoh Sugriwa. Standar kelayakan yang dimaksudkan adalah batasan yang perlu diperhatikan oleh tokoh Sugriwa sebagai raja kera. Batasan ini merupakan sebuah rintangan besar karena mengingat strata Sugriwa sebagai raja kera, yang tidak boleh melebihi karakteristik dari tokoh raja manusia, dan harus menyesuaikan dengan Hanoman yang merupakan tokoh utama.



Gambar 17. Desain ke-empat Sugriwa
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

Setelah desain berhasil disetujui, proses yang dilaksanakan selanjutnya adalah proses pembuatan kostum. Dari rancangan desain kostum yang akan digunakan Sugriwa dalam pergelaran ini, jenis kain yang digunakan adalah kain bulu yang *stretch* untuk menutupi bagian tubuh tertentu, dan menggunakan bahan kain tenun lurik yang nantinya akan dibentuk menjadi celana.

Bagian kostum yang menggunakan kain bulu, dibagi menjadi beberapa pola. Pola utama yakni, pembentukan kain bulu untuk bagian baju dengan menggunakan pola yang membentuk jaket dengan tambahan kupluk sebagai penutup kepala, serta bagian lengannya diberi bagian

seperti cincin kecil untuk membantu menutupi bagian telapak tangan, hal ini diperlukan agar tokoh ini benar-benar dapat menyerupai kera di dunia nyata, yang mana pada bagian jari-jari tidak terdapat bulu. Teknik yang digunakan untuk bagian atas ini, adalah teknik jahit total menggunakan mesin, dengan bentuk jahit lurus. Pada pola bagian bawah yang membutuhkan bulu, awalnya hendak membentuk pola layaknya kaos kaki, lalu saat berdiskusi desain dengan talent, talent memberi masukan seperti lebih baik kiranya menyamakan kondisi tangan yang mana jari-jarinya tidak tertutup dengan bagian jari-jari kaki.

Setelah dipikirkan masukan tersebut dirasa tepat untuk prinsip harmonisasi desain, akhirnya dibentuk kaos kaki bulu yang hanya menutupi bagian betis hingga mata kaki, menggunakan teknik jahit lurus dan diberi elastis pada bagian katup atas dan bawah agar dapat digunakan untuk bergerak bebas namun tetap dalam posisi awal.

Bagian kostum celana dengan menggunakan kain tenun lurik, dibentuk menyerupai celana model aladin, agar memudahkan gerak pemain saat teater berlangsung. Teknik jahit yang digunakanpun sama, teknik jahit bentuk lurus, tanpa pola tambahan. Berikut ini adalah cara membuat kostum, yaitu:

- a) Ukur bagian bagian tubuh model, secara menyeluruh.
- b) Sediakan gunting,bahan jahit, mesin jahit, dan alat bantu jahit.
- c) Bentuk pola kain yang dibutuhkan terlebih dahulu, guna memudahkan dalam proses jahit nantinya.

- d) Setelah pola jadi, kita bisa mulai memotong bahan kain sesuai ukuran pola yang telah dibentuk.
- e) Lalu bahan kain yang sudah berpola tadi bisa mulai di jahit menggunakan teknik jahit lurus tanpa pola.
- f) Untuk kaos pada kaki, diberi elastis kecil pada katup atas dan bawah guna untuk memudahkan pergerakan talent nantinya.
- g) Baju bulu menggunakan perekat sebagai pengganti kancing, dikarenakan kondisi talent yang mudah berkeringat, dengan menggunakan perekat diharapkan talent lebih mudah untuk mendapat akses udara tanpa harus membuka baju secara total.
- h) Pada bagian baju bulu nantinya diberi kupluk, guna untuk menutupi bagian kepala talent.
- i) Pada bagian lengan baju bulu dibagian telapak atas diberi elastis menyerupai cincin, gunanya untuk menutupi bagian telapak atas, tapi tidak menutupi jari-jari.
- j) Pada bagian celana, celana aladin sangat cocok dipadupadankan untuk gerak bebas tarian. Dibagian bawah celana nantinya akan diberi elastis, untuk memudahkan gerak talent.



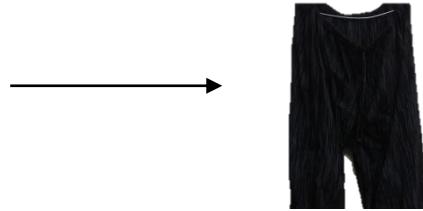
Gambar 18. Rancangan Baju
Baju
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



Gambar 19. Hasil Pembuatan
Baju
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)



Gambar 20. Rancangan Celana Celana
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



Gambar 21. Hasil Pembuatan
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

Kostum ini sesuai dengan gambaran desain. Kostum yang diharapkan adalah, kostum yang mudah digunakan, tidak menghambat pergerakan talent, namun tetap memunculkan karakter nyata seekor kera. Awalnya terpikir untuk membentuk tambahan kaos kaki kera seperti rekan rekan kera lainnya. Hanya saja setelah pertimbangan saat melihat gerakan tari yang akan ditampilkan, lebih terasa baik kiranya mengurungkan niat tersebut, karena bahan kain yang licin ditakutkan mengganggu pergerakan talent.

2. Desain Aksesoris

Pada bahasan ini akan memaparkan mengenai proses pengembangan desain dan hasil validasi serta evaluasi dari desain aksesoris yang diciptakan. Desain aksesoris mengikuti perkembangan dari validasi kostum yang dilakukan. Saat proses validasi rancangan yang dilakukan terdapat banyak perubahan pada gambaran aksesoris. Proses perubahan ini terjadi karena bentuk gambaran aksesoris yang cenderung seperti robot, yang mana apabila diwujudkan ditakutkan dapat mengganggu ruang gerak dari tokoh Sugriwa saat pementasan nantinya. Selain itu pada proses validasi ke tiga bersama pakar, gambaran aksesoris dirasa

cenderung mengarah pada tokoh antagonis yang jelas sangat berlawanan dengan kenyataan analisis karakter Sugriwa yang merupakan tokoh protagonis.



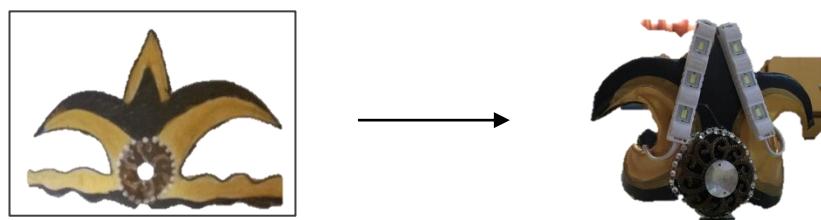
Gambar 22. Desain Aksesoris Sugriwa
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

Setelah melaksanakan revisi dan mencapai persetujuan atas desain. Proses dilanjutkan dengan pembuatan aksesoris Sugriwa, yang akan menggunakan bahan berupa spon ati, kain perlak emas, hiasan bunga, spon halus, dan bahan serta alat lainnya. Pewarna yang akan digunakan menggunakan cat pilox, cat mobil dan lain lain. Berikut cara pembuatan aksesoris:

1. Mahkota

Mahkota ini terbuat dari bahan spon ati yang kemudian dibentuk sesuai pola yang telah didesain. Pada bagian tertentu diberi ruang untuk membentuk kesan tiga dimensi. Lalu setelah pola terbentuk, gambar batasan-batasan atau garis yang membentuk pola untuk diwarnai. Setelah itu berilah warna pada

bagian-bagian yang telah diwarnai tersebut. Setelah warna kering berilah pengait pada ujung pola, kemudian berilah hiasan pada bagian tengah mahkota. Lalu tambahkan LED pada bagian puncak mahkota.

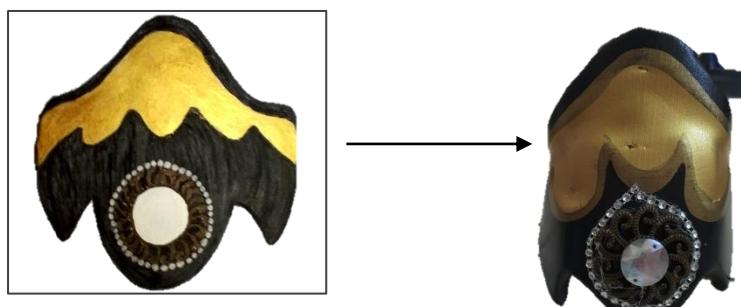


Gambar 23. Rancangan Mahkota
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

Gambar 24. Hasil Pembuatan Mahkota
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

2. Klat Bahu

Klat bahu ini tercipta dari bahan spon ati yang dibentuk sesuai pola desain yang telah diciptakan. Kemudian berilah garis batasan untuk mewarnai spon ati tersebut. Lalu berilah warna sesuai pola garis yang telah dibentuk. Setelah kering, berilah hiasan pada bagian yang dibutuhkan.



Gambar 25. Rancangan Klat Bahu
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

Gambar 26. Hasil Pembuatan Klat Bahu
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

3. Zirah Dada

Zirah dada ini tercipta dari bahan spon ati yang dibentuk sesuai pola desain yang telah diciptakan. Beri ruang pada beberapa bagian permukaan spon ati untuk menimbulkan kesan tiga dimensi. Kemudian tempel bagian leher agar menyatu dengan zirah menggunakan lem tembak. Kemudian berilah garis batasan untuk mewarnai spon ati tersebut. Lalu berilah warna sesuai pola garis yang telah dibentuk. Setelah kering, berilah hiasan pada bagian yang dibutuhkan. Kemudian berilah LED pada bagian atas bahu.



Gambar 27. Rancangan Zirah Dada
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



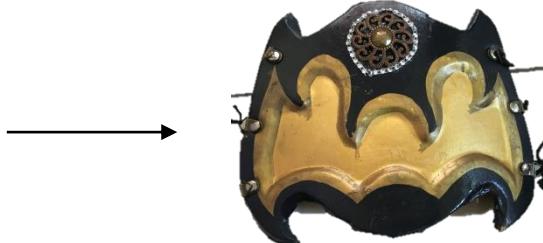
Gambar 28. Hasil Akhir Zirah Dada
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

4. Gelang Tangan

Gelang Tangan ini tercipta dari bahan spon ati yang dibentuk sesuai pola desain yang telah diciptakan. Kemudian berilah garis batasan untuk mewarnai spon ati tersebut. Lalu berilah warna sesuai pola garis yang telah dibentuk. Setelah kering, berilah hiasan pada bagian yang dibutuhkan.



Gambar 29. Rancangan Gelang



Gambar 30. Hasil Akhir Gelang

Tangan
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

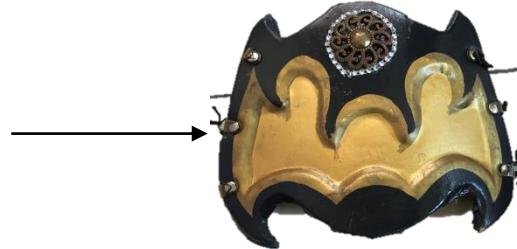
Tangan
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

5. Gelang Kaki

Gelang Kaki ini tercipta dari bahan spon ati yang dibentuk sesuai pola desain yang telah diciptakan. Kemudian berilah garis batasan untuk mewarnai spon ati tersebut. Lalu berilah warna sesuai pola garis yang telah dibentuk. Setelah kering, berilah hiasan pada bagian yang dibutuhkan.



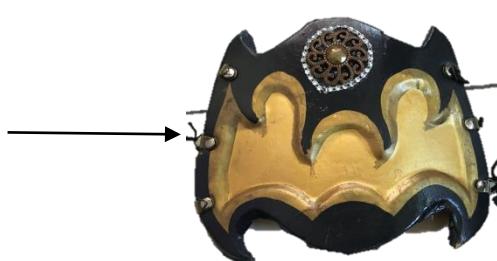
Gambar 31. Rancangan Gelang Kaki
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



Gambar 32. Hasil Akhir Gelang Kaki
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

6. Gelang Ekor

Gelang Ekor ini tercipta dari bahan spon ati yang dibentuk sesuai pola desain yang telah diciptakan. Kemudian berilah garis batasan untuk mewarnai spon ati tersebut. Lalu berilah warna sesuai pola garis yang telah dibentuk. Setelah kering, berilah hiasan pada bagian yang dibutuhkan.



Gambar 33. Rancangan Gelang Ekor
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

Gambar 34. Hasil Akhir Gelang Ekor
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

7. Sabuk dan Zirah Samping

Sabuk dan zirah samping ini terbuat dari bahan spon ati dan kain perlak. Spon ati dibentuk sebagai bagian dari sabuk yang diberi aksen muka kera dibagian tengah, untuk aksen menggunakan bahan busa halus. Bagian zirah samping akan menggunakan bahan kain perlak. Lalu berilah warna pada bagian sabuk. Kemudian setiap bagian disatukan menggunakan bantuan pengait besi kecil. Lalu untuk hiasan gunakan bantuan lem tembak untuk merekatkan.



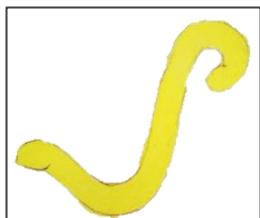
Gambar 35. Rancangan Sabuk dan Zirah Samping
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



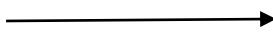
Gambar 36. Hasil Akhir Sabuk dan Zirah Samping
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

8. Ekor

Pada bagian ekor menggunakan bahan dacron untuk mengisi bagian dalam, serta menggunakan kawat untuk mengatur arah ekor, dan dibaluri oleh kain bulu. Pertama-tama ukur panjang kain lalu gunting kain dan jahit. Kemudian masukkan kawat kedalam kain yang telah jadi tadi, setelahnya isi dengan dakron hingga padat.



Gambar 37. Rancangan Ekor
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir Ekor
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

Hasil akhir dari aksesoris, sesuai dengan desain yang di inginkan, hanya saja ada beberapa tambahan totehan garis untuk zirah. Kemudian pada bagian warna diberi bantuan siluet kemasan menggunakan pilox, dikarenakan untuk menimbulkan dimensi ruang, hal ini dilakukan karena tidak ingin menimbulkan kesan datar. Saat penggunaan aksesoris, talent tidak mengalami hambatan, ukuran dianggap pas dan nyaman, serta tidak mengganggu ruang gerak. Perpaduan warna terkesan mewah, penerangan dari LED juga tidak mengganggu warna kostum maupun aksesoris.

3. Desain Tata Rias Karakter

Pada desain rias karakter akan dibahas mengenai validasi desain tata rias wajah yang telah dilakukan beserta hasil evaluasinya. Pada tahapan ini hanya mendapat sekali pengecekan oleh pembimbing, yang mana selanjutnya lebih mengutamakan uji coba *make up*. Hasil dari uji *make up* tersebut yang menjadi acuan untuk penggambaran hasil akhir tokoh Sugriwa nantinya.

Tata rias wajah yang diterapkan menggunakan jenis rias karakter, dengan tujuan mewujudkan tokoh kera seperti kera pada kehidupan nyata. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter tokoh

yang akan diperankan pada pergelaran. Riasan ini menggunakan bantuan lateks untuk membentuk wajah kera secara utuh. Rias ini juga menggunakan *foundation* sebagai pelapis warna lateks, lalu menggunakan *face painting* coklat secara merata pada lateks, kemudian menggunakan *spirit gum* untuk proses penempelan, menggunakan *face paint* hitam untuk menggambar alis dan siluet pada bagian hidung, dan menggunakan *eyeshadow* coklat sebagai siluet kerutan. Berikut ini akan dipaparkan detail, bagaimana proses pembuatan lateks dan juga proses *make up* yang dilakukan, yaitu:

- a. Sediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti alat ukir, kepala boneka, plastisin, lateks, dan bedak tabur.
- b. Perhatikan desain dan detailannya. Lalu mulai menghangatkan plastisin dengan cara meremas dan menguleni plastisin, hal ini dilakukan agar saat pembentukan *sclupture* tidak ada bagian terputus, retak dan lainnya, serta untuk memudahkan proses pembentukan *sclupture* itu sendiri.
- c. Bentuk *sclupture* menggunakan kepala boneka sebagai patokan ukur, lalu menempel plastisin sebanyak tiga batang, lalu tempel di seluruh permukaan kepala boneka dan mulailah mengukir pola yang diinginkan.



Gambar 39. Hasil *Sclupture* Kera

(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

- d. Kemudian silahkan siramkan lateks menyeluruh pada wajah.

Dikarenakan apabila menggunakan teknik siram hasilnya lebih tebal dibanding dengan teknik oles. Tunggu lateks hingga kering, lalu siram kembali, begitu seterusnya hingga dirasa cukup. Proses ini akan menggunakan 23 kali siraman lateks, karena hasil yang diinginkan adalah lateks kulit yang diinginkan tidak terlalu tebal, karena ditakutkan akan mengganggu pantulan suara ketika talent berbicara.



Gambar 40. Proses Penyiraman Lateks
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

- e. Gunakan bedak tabur untuk membantu melepaskan lateks dari *sclupture*. Lalu gunting bagian untuk jalur pernafasan. Serta menggunakan foundation sebagai dasar warna lateks, agar terlihat seperti kulit asli.



Gambar 41. Hasil Lateks Wajah Kera
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

Proses *make up* yang dilakukan sangat simple dan tidak membutuhkan waktu banyak, bisa dipaparkan menjadi sebagai berikut :

- a. Menyiapkan kosmetik yang diperlukan, seperti *cleanser*, pelembab, *spirit gum*, dan *face painting*.
- b. Mulailah dengan pemasangan kontak lensa terlebih dahulu, karena talent bermata minus.



Gambar 42. Proses Pemasangan Kontak Lensa
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

- c. Lalu lakukan pembersihan menggunakan *cleanser*, dan gunakanlah pelembab sebagai pelindung dasar wajah.
- d. Lalu ukur lateks pada wajah, guna untuk merapikan bagian yang tidak diperlukan.



Gambar 43. Proses Pengukuran Lateks
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

- e. Lalu beri *face painting* coklat pada lateks secara menyeluruh ke lateks.

- f. Setelahnya aplikasikan *spirit gum* pada wajah dibagian dahi, cuping hidung, pipi, pangkal hidung, dan dagu. Tunggu setengah kering, lalu mulai tempelkan lateks. Gunakan bantuan jaring rambut untuk membantu perekatan bagian atas, sehingga bagian atas tertahan baik.



Gambar 44. Proses Pemberian *Spirit Gum* dan Jaring Rambut
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)



Gambar 45. Hasil Perekatan Lateks
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

- g. Setelahnya gambar alis pada latek, beri siluet dengan *face painting* hitam pada hidung, dan beri bayangan kerut dengan *shadow*.



Gambar 46. Penggambaran Alis dan Siluet
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)



Gambar 47. Desain Make up
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)



Gambar 48. Hasil Make Up Akhir
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

Hasil *make up* sesuai dengan validasi *test make up* yang dilaksanakan bersama dosen. *Make up* ini juga sesuai dengan bayangan yang diinginkan, dimana hasil *make up* karakter berbentuk tiga dimensi yang apabila diliat dari sisi manapun, sudah menyerupai kera.

Make up karakter ini cocok untuk penggambaran Sugriwa dalam Hanoman Duta. Dimana beliau terlihat tua dan dewasa, baik saat grand juri maupun saat pergelaran. Hanya saja ada penambahan warna merah pada bagian bibir lateks pada saat pergelaran, hal ini dikarenakan ingin menonjolkan batas bibir di lateks, dan ditakutkan saat terpapar *lighting* pada panggung justru membuat make up ini terlihat datar. Kemudian perlu diingat untuk jalur pernafasan pada lateks sudah cukup baik, talent juga dapat menikmati makan dan minum.

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

1. Validasi desain kostum dan aksesoris

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari dan Asi Tritanti. Membawa hasil sebagai berikut:

Validasi dilakukan selama 4 kali. Pada validasi desain pertama dipegang langsung oleh bapak Afif Ghurub Bestari, desain kostum dan aksesoris masih sangat tradisional. Sehingga, ahli memberi masukan untuk mengarah pada konsep teknologi yang akan dibentuk.



Gambar 49. Desain Kostum Satu
(Sumber : Sri Indra Murni, 2018)

Pada validasi desain ke dua diarahkan oleh ibu Asi Tritanti, desain kostum dan aksesoris dianggap menghambat gerak talent nantinya, sehingga diminta untuk perbaikan desain.



Gambar 50. Desain Kostum Dua
(Sumber : Sri Indra Murni, 2018)

Pada validasi desain ke tiga diarahkan oleh bapak Afif Ghurub Bestari, desain kostum dan aksesoris dianggap berlebihan, dan justru lebih mengarah pada tokoh antagonis.



Gambar 51. Desain Tiga
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

Pada validasi desain ke empat desain sudah memenuhi syarat kualifikasi standar oleh bapak Afif Ghurub Bestari. Dimana karakter tokoh jadi lebih sederhana dan tidak melebihi raja manusia lainnya.



Gambar 52. Desain empat
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

Pada validasi ini, yang dituntut adalah penciptaan karakter yang diharapkan adalah, pencapaian karakter tokoh secara sempurna. Dimana karakter menyeimbangi karakteristik tokoh. Tidak melewati batas pada sumber ide, sederhana namun elegan, tidak melebihi Hanoman dikarenakan beliau adalah tokoh utama, namun tak lupa statusnya sebagai raja kera.

2. Validasi desain *make up*

Pada validasi ini hanya dilakukan sekali untuk pengecekan desain, untuk selanjutnya pengarahan diberikan langsung oleh ahli, yakni Asi

Tritanti. Validasi yang dilakukan saat itu, hanya memberikan masukan singkat seperti penegasan tokoh karakter dan gambaran tokoh yang lebih mengarah pada tokoh protagonis.



Gambar 53. Desain Empat
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

3. Pembuatan kostum dan aksesoris

Pembuatan kostum dan aksesoris dibantu oleh Jatmiko Vadhjendrata Rino Regawa Capricornusa, beliau merupakan pengrajin kriya, pembuatan kostum tari, dan pelaku seni, penciptaan kostum ini membutuhkan waktu sekitar 33 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris sebesar Rp 1. 800. 000, tidak termasuk bahan bulu dan lurik yang akan digunakan.

Pada kesepakatan kelas, fitting akan dilakukan 2 kali, pada 16 Desember 2018 dan 04 Januari 2019. Pada *fitting* pertama, talent tidak hadir, sehingga *fitting* dilaksanakan diluar jadwal ketetapan. *Fitting* pertama, talent hanya mencoba celana lurik yang mana hasilnya dirasa terlalu longgar.

Hasil dari kostum yang tidak tepat waktu dan masih banyak penyesuaian yang dibutuhkan oleh pembuat kostum, menyebabkan banyak kendala yang dihadapi pada *fitting* ke dua. Pada *fitting* ke dua

talent hanya melakukan uji coba kostum, namun untuk aksesoris talent menggunakan aksesoris uji coba dari pembuat kostum. Penggunaan aksesoris uji coba ini akhirnya ditujukan untuk pengukuran secara tepat, serta menjadi gambaran bagi pembuat kostum untuk memperbaiki ukuran dan mendetail kekurangan kostum. Dari kejadian ini mendapat garis besar seperti standar ukuran kelayakan aksesoris yang akan digunakan tokoh, keharmonisan warna antara kostum dan aksesoris, serta ruang gerak tokoh selama menggunakan kostum, sehingga hal ini menjadi acuan untuk menghindari kendala kedepannya.



Gambar 54. Fitting dua
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2019)

Untuk kostum total jadi pada tanggal 09 Januari 2019, lalu karena ada beberapa kendala pada LED saat diuji coba, penjemputan kostum akhirnya dilakukan pada 11 Januari 2019.

4. Uji coba tata rias

Uji coba tata rias dilakukan kurang lebih 4 kali, dengan hasil yang terus berubah ubah setiap kali pengujian *make up*. Berikut adalah pemaparannya:

a. Uji make up pertama

Make up pertama adalah pengujian bersama rekan sekelas, yang mana saat itu hasilnya dianggap kurang memuaskan, terlalu bergaris, tidak natural. Menggunakan *body painting* warna kuning emas sebagai dasar.



Gambar 55. Tes *Make Up* Satu
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

b. Uji coba *make up* pada talent

Dibutuhkannya uji coba pada talent, agar perias dapat memperbaiki koreksi wajah dengan sasaran yang tepat dan sesuai aturan rias karakter. Dengan membiasakan diri untuk merias wajah talent, kemungkinan akan memperoleh hasil yang baik. *Base* yang digunakan ini adalah *body paint* putih dan *body paint*

hitam. Namun saat dilihat kesesuaian dengan warna kostum dan aksesoris, warna putih terkesan sangat kontras.



Gambar 56. Uji Coba *Make Up* Pada Talent
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

c. Uji *make up* ke dua

Untuk *make up* ke dua, masih dirasa sama. Yakni, penerapan bulu tidak natural, dan masih terkesan bergaris, sehingga ahli memberi pelajaran baru yakni penerapan bulu agar terlihat lebih natural dan lebih nyata. *Base* yang digunakan adalah *body painting* yang bercampur dengan *foundation*. Hasilnya jauh lebih *matte*, dan warna kuningnya lebih terang namun tidak menonjol saat terkena pantulan cahaya.



Gambar 57. Tes *Make Up* Dua
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

d. Uji *make up* ke tiga

Pada uji *make up* kali ini, hasilnya masih kurang untuk standar rias karakter. *Base make up* percampuran *body paint* dengan *siluet* dirasa kurang baik, kurang menonjol dan kurang matte. Apabila dilihat dari jauh, masih tidak terlihat seperti kera, kemudian saat terkena *lighting* kesan warna menjadi datar dan terlalu *glowing*.



Gambar 58. Tes *Make Up* Tiga
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

e. Uji *make up* ke empat

Pada uji coba *make up* kali ini akan mencoba menggunakan lateks. Hasilnya bisa dikatakan sudah cukup sempurna untuk penggambaran kera. Baik itu pada kerutan, mulut, hidung dan alis. Saran dari ahli adalah merapikan kembali bagian bagian pinggir, dan juga memberi ruang lebih lebar pada saluran hidung.



Gambar 59. Tes *Make Up* Empat
(Sumber: Sri Indra Murni, 2018)

5. *Prototype* tokoh sugriwa yang dikembangkan.

Hasil dari validasi yang telah dilakukan, baik itu validasi kostum dan aksesori, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum dan aksesori, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter, menunjukan hasil sebagai berikut:



Gambar 60. *Prototype* tokoh Sugriwa
(sumber : Sri Indra Murni,2019)

Berdasarkan validator para ahli, dapat dikatakan bahwasanya untuk kostum diharapkan lebih pas badan, agar lebih nyaman dipandang. Tata rias yang digunakan sudah cukup menyatu dengan kostum, hanya saja ekspresi wajahnya terhalang oleh lateks. Warna dasar lateks cukup baik, untuk bagian yang seharusnya disiluet lebih baik diperjelas, untuk bagian bibir monyet silahkan beri sedikit warna, kemudian apabila jari atas tidak menggunakan aksen bulu, sebaiknya pada bagian bawah juga demikian.

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

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilaksanakan dalam bentuk pergelaran. Yang mana mengusung tema Hanoman Duta. Pergelaran dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pergelaran ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini diselenggarakan dengan harapan mengundang minat anak muda dan remaja yang ada untuk mengenal kebudayaan yang ada, yang mana dapat dikemas secara modern dan asik untuk ditonton serta bermanfaat untuk pengetahuan.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), gladi Kotor, gladi Bersih, dan pergelaran utama. Berikut ini adalah paparannya :

1. Penilaian para ahli (*grand juri*)

Proses penilaian ahli (grand juri) merupakan penilaian hasil karya yang dilakukan secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas untuk pergelaran. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019.

Pada saat grand juri, tampilan tokoh secara menyeluruh dirasa cukup baik dan sudah menyerupai kera. Hanya saja pada bagian mulut dari lateks tidak dapat ditutup, selain itu kerutan kurang tampak apabila dilihat dari jauh, dan kurangnya warna menarik pada riasan terutama bagian bibir.

Berkaitan dengan penjurian, dari pihak yang menilai tidak terkait dengan bidang rias Universitas Negeri Yogyakarta dan tidak terikat jalinan hubungan dengan peserta. Yang mana artinya penilaian ini dilakukan objektif dan murni dari apa yang juri rasakan. Kami memiliki 3 juri, yakni Dra. Esti Susilarti, M. Pd. , Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. , dan Dr. Darmawan Dadijono.

Aspek penilaian mencakup dua hal yakni, make up dan total look penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum serta karakter pemain yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut dibagi pula, pada saat grand juri dan saat pergelaran berlangsung. Pada saat grand juri, dipilih 8 kategori terbaik dari 39 tampilan yang dipersembahkan mahasiswi, dan pada saat pergelaran dipilih 2 kategori terbaik untuk talent yang mana akan dinilai penampilannya saat teater berlangsung oleh para juri dan hadirin yang datang.

Untuk hasil grand juri pada 12 Januari 2018. Terdapat 8 kategori terbaik yakni Prajurit terbaik : Nayaka Panca hasil karya dari Galuh Cahya, Nayaka Eka hasil karya dari Aprilia Risti, Nayaka Catur hasil karya dari Mira Riska Fitria. Dayang terbaik :Dayang Empat hasil karya dari Lailia Ayu Meirizka, Dayang Enam hasil karya dari Eka Mulyanti, Dayang Dua hasil karya dari Pradaning Iga. Raseksi terbaik : Raksesi Lima hasil karya dari Fitri Maghfiroh, Raksesi Dua hasil karya Pangesti Rizkiasih, Raseksi Tiga hasil karya Violita Mega Puspitasari. Binatang terbaik : Hanoman hasil karya Whinda Oktaviana, Sugriwa hasil karya Sri Indra Murni, Sempati hasil karya Larasati Ayu Kencana Putri.

Punakawan terbaik : Gareng hasil karya Rosita Nadya Utami, Petruk hasil karya Ersa Vilania Ayu Pramudia, Togog hasil karya Felinda Erinoka Sekarwangi. Patih terbaik : Sayempraba hasil karya Widya Sinta Cahya Meilani, Laksamana hasil karya Ardevi Amelia, Indrajit hasil karya Dewi Rahmawati. Raja terbaik : Dewi Shinta hasil karya Angela Devika Oviana Sari, Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu, Kumbakarna hasil karya Syarifah Ghiftia.

Tokoh terbaik menurut juri jatuh pada Raseksi lima hasil karya Fitri Maghfiroh. Untuk hasil 2 kategori tokoh tambahan untuk talent saat pergelaran berlangsung, yakni talent terbaik yaitu Dewi Trijata dan tokoh *favorite* yaitu Rahwana.

2. Gladi kotor

Proses kegiatan gladi kotor diselenggarakan pada Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor ini dilakukan untuk memfokuskan diri pada teater yang akan ditampilkan.

Kendala utama yang dihadapi adalah, kehadiran talent itu sendiri. Kebanyakan dari talent tidak dapat menghadiri, karena jadwal mereka yang bentrok. Hasil latihan kurang maksimal, beberapa dari talent juga masih dalam proses menghapal teks, dan juga masih dalam perbaikan tari.

Pada proses ini karawitan untuk pergelaran sudah mulai melaksanakan tugasnya, dan dilakukan penyesuaian antara musik dengan teater, scene, latar, dan suasana yang ada. Proses ini berjalan begitu saja, waktu yang digunakan sekitar 4 jam. Latihan dan progress mulai berjalan semestinya. Dimana harapannya saat gladi bersih nanti, talent dapat hadir secara utuh, sehingga koreografinya berjalan dengan lancar tanpa hambatan.

3. Gladi bersih

Proses kegiatan ini dilaksanakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih dilakukan sekaligus percobaan lighting, sound, latar, uji coba panggung, dan setting tempat.

Kegiatan ini juga dibarengi dengan persiapan setiap sie dari panitia untuk keberlangsungan acara. Dimulai sejak pagi hingga malam, yang mana ada beberapa kendala menyangkut kesediaan barang yang terlambat datang, kebutuhan pdd yang terlambat dicetak, dan juga kendala dari panitia oprek sendiri. Dimana para oprek yang diberi amanah, hampir 60% tidak hadir saat persiapan ini.

Untuk persiapan panggung, lighting, sound, dan kursi sudah disediakan langsung oleh Taman Budaya Yogyakarta, yang mana dibantu kru khusus dari sutradara untuk mengatur latar dan set panggung, serta perlengkapan dan peralatan lain yang dibutuhkan.

Untuk gladi antar talent sendiri, masih sama seperti biasa. Ada beberapa talent yang tidak hadir, untungnya tidak sebanyak biasanya. Untungnya hampir setiap scene terpenuhi dengan kulitas baik. Kemudian dilakukannya juga uji coba untuk peserta saat beauty show.

Hanya saja, sedikit kekecewaan terhadap MC, yang tidak utuh. Dimana hanya ada satu MC saja yang mencoba untuk gladi, dikarenakan pasangan MC tersebut tiba-tiba izin tanpa keterangan yang jelas.

4. Pergelaran utama

Proses pergelaran Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka ini telah sukses ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 12.00 – 17.00 WIB, bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta.

Pergelaran ini mengusung konsep tekno. Jenis musik yang dipilih adalah karawitan, musik ini tetap akan menggunakan perpaduan dengan instrumen modern.

Kehadiran para undangan, sungguh luar biasa. Acara ini dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yakni Prof. Dr. Sutrisna Wibawa M. Pd. , dan para Wakil Rektor yang menyempatkan untuk hadir, kemudian Dekan Fakultas Teknik UNY yakni Dr. Widarto, M. Pd. beserta para wakil dekan yang mendampingi, Asi Tritanti M. Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY.

Tidak lupa pula hadirnya anggota Rektorat UNY, anggota Dekanat FT UNY, Dosen dan Staff Tata Rias UNY, anggota Pejabat PTBB, para Kepala Jurusan Se-FT UNY, Ketua Program Studi se-FT, Dosen dan staff PTBB FT UNY, Humas FT, Pimpinan Perusahaan dari Praktik Industri, dan Para Undangan lainnya.

Tiket yang terjual 584 lembar dan tamu undangan sebanyak 131. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan muda para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pertunjukan teater tradisi berdurasi 120 menit menampilkan kisah Ramayana yang mana saat itu Rama kehilangan Shinta, dan ternyata Shinta diculik oleh Rahwana. Lalu dalam pencarinya, Rama diberi arah menuju ke komplotan para kera untuk bala bantuannya kelak, yang saat itu dipimpin oleh Sugriwa. Sugriwa

menerima itikad rama, dan menawarkan anaknya Anggada sebagai duta menuju kerajaan Alengka. Lalu Hanoman datang menawarkan diri, dan memberi janji-janji manis pada Rama. Rama akhirnya mengutus Hanoman untuk menjadi duta. Hal ini memberi rasa kecewa bagi Anggada. Hingga terjadilah pertengkaran antara Hanoman dan Anggada. Sugriwa dan Rama akhirnya menengahi dan memberi pengarahan kepada mereka.

Dengan berbagai macam cara, Hanoman akhirnya berhasil menemui Dewi Shinta, namun sayang bukan kepalang, Hanoman tertngkap dan akan dibunuh para warga Alengka, karena berani menyusup kedaerah kekuasaan Rahwana. Dengan kesaktiannya, Hanoman membakar seluruh kerajaan Alengka dan berhasil menyelamatkan Dewi Shinta.

Panggung yang digunakan dalam pergelaran ini berjenis *procenium*, musik yang digunakan adalah karawitan dengan sindennya, untuk *lighting* menggunakan berbagai jenis lighting dan warna lighting yang menarik seperti merah, biru, hijau, putih, dan kuning.

Tampilan tokoh saat dipanggung hanya mendapatkan sedikit adegan, dan tampil bersama kawanannya, perpaduan warna kuning, emas, dan hitam padakostum dengan lighting berwarna biru, sedikit kontras tapi justru membantu menonjolkan warna pada aksesoris yang digunakan dan LED putih yang digunakan tidak mengganggu

keseimbangan warna kostum saat dipadupadankan. Saat pementasan suara tokoh terdengar lantang, lateks yang dibuat tidak mengganggu vocal talent. Keseluruhan acara tetap berjalan, meski dengan banyak hambatan dan improvisasi yang terjadi.