

### **BAB III**

#### **KONSEP RANCANGAN**

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian konsep berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan tokoh Yaksa Sas menggunakan metode 4D. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Dalam konteks pengembangan penampilan tokoh Yaksa Sas, model 4D yang digunakan, di sederhanakan, dan disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kostum, rias wajah, penataan rambut, *nail art*, asesoris, dan pertunjukan.

#### **A. Define**

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita Hanoman Duta: Maha Satya di Bumi Alengka, alur cerita tokoh, dan pendefinisian Hanoman Duta versi asli maupun versi *techno* yang sudah menggunakan kostum yang lebih menarik dari pakemnya.

##### **1. Analisis Cerita**

Pergelaran Hanoman Duta menceritakan hilangnya Dewi Sinta karena telah diculik oleh raja Alengka yang disebut Rahwana ditempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata kemenakannya. Karena Rama Wijaya mengetahui perbuatan tersebut kemudian Ramawijaya mengutus Anoman untuk menjemput Dewi Sinta ke kerajaan Alengka guna menyampaikan pesan dari Ramawijaya.

Suatu perjalanan Anoman ke Alengka, ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwanabersama dengan Prajuritnya yaitu Yaksa Sas, Anoman dirayu dan beri buah-buahan beracun oleh Yaksa Sas dan raseksi lain yang mengakibatkan Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Berkat pentolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayu- nya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Intisari cerita tersebut mengandung pesan moral yang disampaikan yaitu kesetiaan sang prajurit terhadap raja. Kesetiaan tersebut dapat dibuktikan saat Anoman mendapat amanat dari Raden Ramawijaya untuk menemui Dewi Sinta sang istri yang di culik oleh Raja Rahwana dari kerajaan Alengka hingga Anoman berhasil menyelesaikan misinya. Selain itu kesetiaan cinta Dewi Sinta kepada Raden ramawijaya meskipun dirinya juga dicintai oleh Raja Rahwana.

## 2. Analisa Karakter dan Karakteristik

### a. Karakter Tokoh Yaksa Sas

Yaksa Sas dalam cerita Hanoman Duta memiliki hati bersifat kejam, senang mencelakakan orang lain, dapat berubah-rubah wajah. Yaksa Sas termasuk tokoh antagonis yang berpihak kepada kerajaan Alengka.

### b. Karakteristik Tokoh Yaksa Sas

Yaksa Sas pada cerita Hanoman Duta adalah Prajurit wanita dari kerajaan Alengka yang menghadang perjalanan Anoman yang akan menemui Dewi Sinta. Meskipun Yaksa Sas berpenampilan wajah cantik

namun *make up* pada Yaksa Sas terdapat luka sebagian wajahnya menggunakan teknik *face painting* 3D, untuk menunjukkan bahwa Yaksa Sas adalah tokoh yang dapat berubah-ubah.

### 3. Analisis Sumber Ide

Yaksa Sas memiliki kesamaan dengan Dewi Sayempraba sama sama merupakan tokoh antagonis. Yaksa Sas di *stilisasi* dari tokoh Dewi Sayempraba yaitu memiliki karakter yang sama sehingga di wujudkan dalam kostum, asesoris, tata rias wajah, penataan rambut, dan *nail art*. Dan menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* guna mengambil bagian tertentu. Dewi sayempraba merupakan putri Prabu Wisakarma, raja raksasa negara Kotawindu.

Dewi Sayempraba berwajah cantik, berpenampilan halus dan sopan santun. Tetapi dalam hatinya terkandung sifat kejam dan senang mencelakakan orang lain. Selain sakti dan dapat beralih rupa menjadi apa saja yang dikehendaki, Dewi Sayempraba juga ahli soal racun, dan menjadi orang kepercayaan Prabu Dasamuka raja negara Alengka. Ia salah satu istri Rahwana. (Pranowo, 2011: 243)



Gunungan Kekayon



Dewi Sayempraba

Gambar 9. Dewi Sayempraba & Gunungan Kekayon  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2019)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Yaksa Sas adalah tokoh antagonis dalam cerita Hanoman Duta, watak yang dimiliki adalah bermuka dua serta melakukan apapun dengan licik untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Pengembangan sumber ide yang digunakan adalah teknik *stilisasi* yaitu pengembangan yang menekankan pencapaian karakter pada sumber ide, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada Dewi Sayempraba dan gunung kekayon.

Bagian yang di *distorsi* dari sumber ide gunung kekayon adalah pada bagian latar merah yang melambangkan api dan buta diterapkan pada bagian asesoris pada Yaksa Sas. Sedangkan sumber ide wayang kulit Dewi Sayempraba yang di *stilisasi* pada bagian irah-irahan, longtorso, rok, celana, tata rias wajah karakter, dan asesoris yang digunakan pada tampilan Yaksa Sas.

Tokoh prajurit memiliki benang merah pada pengembangan sumber ide ini yaitu, terdapat pada kepala/*irah-irahan*, kalung, celana, dan ekor pada bagian kostum. Bagian yang berkembang dari Yaksa Sas adalah *make up* yang menggambarkan memiliki muka dua dengan tambahan luka pada bagian wajahnya. Riasan mata yang tajam menggunakan *eye shadow* merah dengan sudut hitam dan *eye liner* pensil penuh digaris kelopak mata bawah dan atas, riasan mata kanan dan kiri sama. Tambahan luka yang melambangkan bahwa Yaksa Sas memiliki watak bermuka dua yang dapat berubah-ubah.

Rambut Yaksa Sas yang panjang dibuat dari cemara tanpa tulang berwarna merah. Rambut yang di *kepang* yaitu perwujudan *stilisasi* benang merah yaitu badan naga yang tidak menghilangkan cirikhas *irah-irahan* dari Dewi

Sayempraba. Kostum dibuat dengan tampilan yang mengikuti zaman dan menyesuaikan karakter antagonis dari Yaksa Sas. Kostum Dewi Sayempraba mengalami pengembangan *stilisasi* bertujuan untuk menunjang pencapaian karakter Yaksa Sas dalam cerita Hanoman Duta.

## **B. Design**

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum, asesoris, rias wajah, penataan rambut dan desain pertunjukan. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penerapan unsur dan prinsip desain.

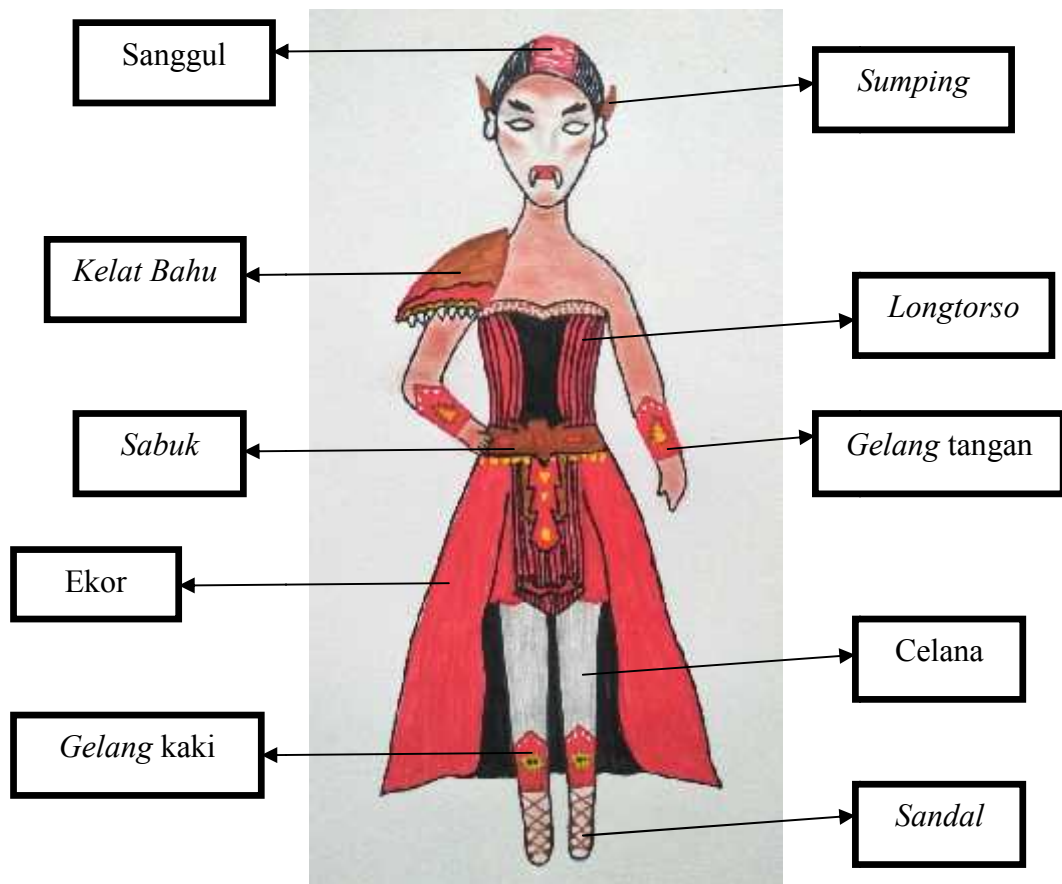
### **1. Desain Kostum**

Kostum Yaksa Sas terdiri dari kostum badan meliputi longtorso, rok, celana leging, petikut, dan ekor. Desain kostum Yaksa Sas dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Raseksi yang antagonis serta agresif dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide yang menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi*. Pembuatan kostum juga memperhatikan karakteristik Yaksa Sas yang agresif dan licik yang selalu mengelabui orang-orang yang berada di sekelilingnya sehingga dapat tersalurkan melalui kostum yang dipakainya. Benang merah untuk Raseksi adalah naga yang terdapat pada *irah-irahan*, lurik, celana leging, dan kalung, adanya benang merah tersebut karena bertujuan agar tidak terjadi kesalah pahaman penonton.

Unsur desain dan prinsip-prinsip desain digunakan dalam membuat rancangan kostum sesuai dengan karakter. Unsur desain yang digunakan yaitu garis, ukuran, tekstur, warna, dan sebagainya. Warna-warna yang digunakan

yaitu tembaga, merah, hitam, silver. Warna merah pada kostum menunjukkan simbol dari gunung wayang Kekayon, warna merah memiliki makna kekuatan, gairah, agresif, nafsu, serta semangat untuk selalu maju. Warna abu-abu memiliki kesan emosi, kenetralan, dan cerdas. Warna tembaga sebagai simbol dari strata Raseksi atau Prajurit Wanita dari Kerajaan Alengka. Warna hitam memiliki makna kekuatan, dan kesedihan pemberontakan.

Beberapa warna tersebut merupakan perwakilan karakter Yaksa Sas. Setiap warna terkandung makna yang logis dan filosofi yang sesuai dengan karakteristik tokoh dan mudah dimengerti. Pemilihan warna kostum sesuai dengan peran tokoh Yaksa Sas yang merupakan tokoh antagonis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keselarasan, keseimbangan, dan proporsi. Setiap bagian kostum memiliki peran penting untuk mewakili karakter tokoh yang ditampilkan sehingga menjadi suatu karya yang menajutkan di hadapan penonton yang menyaksikan. Berikut penjelasan setiap bagian kostum :



Gambar 10. Hasil Kostum Tokoh Yaksa Sas  
(Sketsa: Riska Amalia 2018)

a. Desain *Longtorso*

*Longtorso* menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* agar tercapai karakter dari Yaksa Sas yang licik dan kejam. *Longtorso* dibuat menggunakan unsur desain yaitu garis lurus sehingga memiliki kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras. warna yang digunakan adalah warna merah melambangkan kekuatan, percaya diri, dan agresif. Warna hitam memiliki arti kekuatan dan ketegasan. Warna tembaga sebagai warna strata dari tokoh prajurit.

Prinsip yang digunakan pada *longtorso* adalah prinsip proporsi yaitu membandingkan objek satu dengan objek yang dipadukan secara

proporsional agar terlihat menarik. Harmoni yaitu keserasian dengan bagian kostum lain. Aksen menjadi pusat perhatian yang membawa mata pertama kali melihat pada bagian *longtorso*. Bagian *longtorso* yang menjadi pusat perhatian bagian tengah yang menyerupai badan naga.



Gambar 11. Desain *Longtorso*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

b. Desain Rok

Bagian rok dibuat guna untuk menyeimbangi ekor, menggunakan unsur desain bentuk geometris dengan adanya manik-manik berbentuk lingkaran adalah bentuk yang dapat di ukur dan mempunyai bentuk yang teratur, dan unsur desain warna merah melambangkan kekuatan, percaya diri, dan agresif. Sedangkan prinsip yang digunakan pada bagian rok adalah prinsip harmoni yaitu memiliki keserasian dengan bagian ekor serta memberikan rasa kenyamanan untuk *talent*.

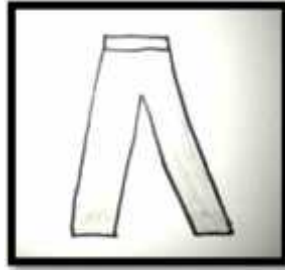


Gambar 12. Desain Rok  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)



c. Desain Celana *legging*

Bagian celana menggunakan unsur warna abu-abu yang memiliki makna keanggunan, ketajaman, emosi kuat, dan formalitas. Prinsip yang digunakan proporsi guna memberi kenyamanan para koreografi *talent*.



Gambar 13. Desain *Legging*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

d. Desain *Peticoat*

*Peticoat* dibuat guna membuat bagian pantat agar terlihat cembung untuk memberikan *keluesan* terhadap *talent*. Menggunakan unsur desain warna putih yang memiliki makna kebaikan, suci, bersih, dan damai. Prinsip yang digunakan proporsi guna untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik.



Gambar 14. Desain *Peticoat*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

e. Desain Ekor

Bagian ekor merupakan benang merah dari Prajurit wanita. Menggunakan unsur desain warna merah melambangkan kekuatan, percaya

diri, dan agresif. Warna hitam memiliki arti kekuatan dan ketegasan. Dan menggunakan prinsip desain aksen yang merupakan pusat perhatian yang membawa mata pertama kali melihat pada bagian ekor. Harmoni yaitu keserasian dengan bagian kostum lain. Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara kiri dan kanan, keseimbangan ini rapi, tenang, anggun, dan abadi.



Gambar 15. Desain Ekor  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

f. Desain *Slepe*

Slepe dibuat menggunakan unsur desain warna merah melambangkan kekuatan, percaya diri, dan agresif. Warna hitam memiliki arti kekuatan dan ketegasan. Garis lengkung yang memberikan kesan luwes dan anggun. Menggunakan prinsip desain proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Kesatuan atau “*unity*” merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.



Gambar 16. Desain *Slepe*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

## 2. Desain Asesoris

Penerapan unsur desain yang digunakan yaitu bentuk, ukuran, tekstur, dan warna. Prinsip desain yaitu aksen dan keserasian. Perlengkapan asesoris merupakan unsur perlengkapan untuk menunjang keserasian antara tata rias wajah, penataan rambut, dan kostum. Pelengkap kostum ini tidak lepas dari latar belakang ciri khas Hanoman Duta. Asesoris yang digunakan Yaksa Sas mengalami perubahan secara *stilisasi* dengan menggunakan unsur *techno* pada warna *LED* berdasarkan jenis strata tokoh. Berikut penjelasan bagian-bagian asesoris :

### a. Desain *Sumping* telinga

*Sumping* telinga merupakan *stilisasi* dari irah-irahan dari Dewi Sayempraba. Menggunakan unsur warna tembaga karena melambangkan strata dari Raseksi. Prinsip desain yang di gunakan adalah harmoni yaitu keserasian pada bagian asesoris lain. Keseimbangan simetris adalah kesamaan antara kanan dan kiri. Aksen yang digunakan untuk *sumping* adalah gigi naga yang merupakan *stilisasi* dari irah-irahan.



Gambar 17. Desain *Sumping*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

b. Desain Alas kaki

Alas kaki dibuat menggunakan unsur warna tembaga yaitu warna sesuai strata yang telah di sesuaikan sebagai benang merah untuk Prajurit wanita. Menggunakan prinsip desain harmoni yaitu merupakan keserasian dengan bagian lain.



Gambar 18. Desain Alas Kaki  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

c. Desain *Kelatbahu*

*Kelat bahu* di buat menggunakan unsur warna tembaga melambang strata dari Raseksi. Dan bahan tambahan glitter untuk menunjang penampilan saat di atas panggung. Unsur warna tembaga yang merupakan warna strata untuk Prajurit. Warna merah untuk gradasi. Prinsip yang di gunakan adalah harmoni yaitu keserasian pada bagian lain. Aksen gigi naga yang tajam merupakan *stilisasi* dari *kelat bahu* Dewi Sayempraba.



Gambar 19. Desain Kelat Bahu  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

#### d. Desain Kalung

Kalung dibuat untuk memberi kesan kuat dari tokoh Raseksi Sas dengan bahan tambahan *glitter*. Unsur desain yang digunakan warna tembaga merupakan warna strata dari tokoh Prajurit. Prinsip yang digunakan harmoni adalah keserasian dengan bagian lain. Aksesoris duri yang merupakan *stilisasi* dari badan naga.



Gambar 20. Desain Kalung  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

#### e. Desain Gelang tangan

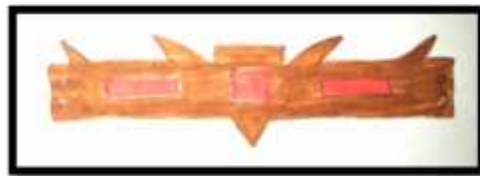
Gelang tangan dengan warna merah yang mengambil dari kemegahan gunung Kerajaan Alengka. Api yang membara dengan tambahan *glitter* dan *LED* yang memunculkan *techno* yang menurut jenis strata tokoh. Menggunakan unsur warna merah melambangkan kekuatan, percaya diri, dan agresif. Dengan bahan tambahan berupa *glitter* untuk menunjang penampilan *talent*.



Gambar 21. Desain Gelang  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

f. Desain *Sabuk*

*Sabuk* dibuat dengan warna tembaga merupakan warna strata dan warna merah melambangkan kekuatan dan agresif. Prinsip desain yang digunakan proporsi merupakan perbandingan satu dengan perbandingan bagian lain. Harmoni adalah adanya keselarasan bagian satu dengan bagian yang lain.



Gambar 22. Desain *Sabuk*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

g. Desain Gelang kaki

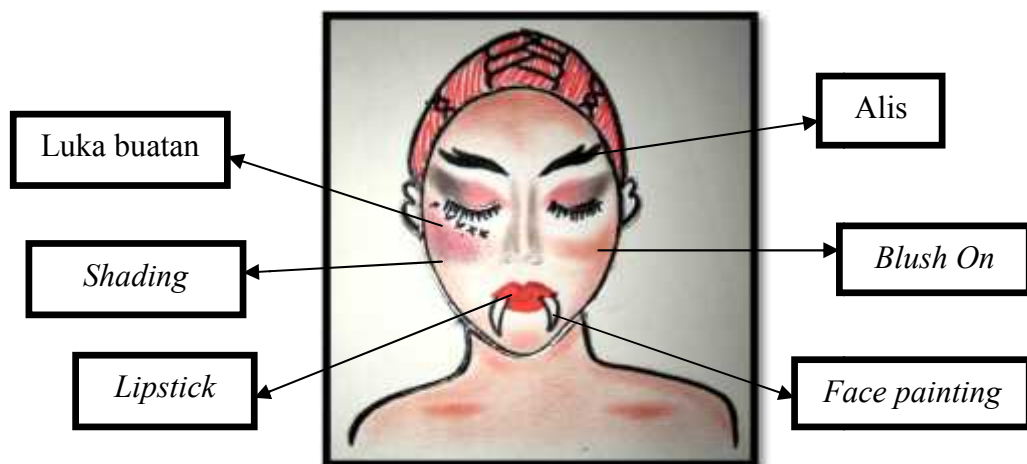
Gelang kaki menggunakan unsur warna merah. Menggunakan prinsip aksent api yang membara menggambarkan situasi Kerajaan Alengka. Dengan tambahan *LED* untuk memunculkan *techno* yang menurut jenis strata tokoh.



Gambar 23. Desain Gelang Kaki  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

### 3. Desain Rias Wajah

Penerapan rias wajah pada Raseksi Sas menggunakan jenis tata rias karakter. Tata rias yang menampilkan karakter wajah yang cantik dan terlihat rusak di sebagian wajahnya dengan menggunakan unsur desain yaitu bentuk, ukuran, dan warna. Prinsip desain yaitu penekanan untuk memperlihatkan karakter Yaksa Sas sehingga apa yang ingin disampaikan dapat di terima dan di mengerti oleh masyarakat. Prinsip penekanan dapat dilakukan dengan *distorsi* ukuran, bentuk, dan warna.



Gambar 24. Hasil Desain Tata Rias Wajah  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

a. Desain Alis

Pada bagian warna alis menggunakan unsur warna hitam yang memberikan kesan kekuatan dan ketegasan.



Gambar 25. Desain Alis  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

b. Desain *Eye shadow*

Bagian *eye shadow* menggunakan unsur warna merah melambangkan percaya diri dan agresif. Warna hitam menggunakan kesan kekuatan dan ketegasan.



Gambar 26. Desain *Eye Shadow*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

c. Desain *Shadding*

Bagian pipi dan hidung menggunakan unsur warna coklat guna memperkuat bagian tulang pipi dan memberi kesan mancung pada bagian hidung.



d. Desain *Blush on*

Bagian *blush on* menggunakan unsur warna merah untuk menunjang penampilan *make up* panggung.

e. Desain *Lipstick*

*Lipstick* yang digunakan menggunakan unsur merah dengan tambahan *glitter* untuk menunjang penampilan *talent* diatas panggung.



Gambar 27. Desain *Lipstick*  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

4. Desain Rias Karakter

a. Desain Bingkai mata

Bingkai mata menggunakan unsur warna putih untuk mempertajam bagian mata.

b. Desain Gigi Raseksi Sas

Gigi untuk memperkuat karakter tokoh Raseksi Sas.



Gambar 28. Desain Bentuk Gigi  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

c. Desain Luka bagian wajah

Luka dibuat guna mendukung penampilan rias karakter yang dimunculkan untuk tokoh.

5. Desain Penataan Rambut

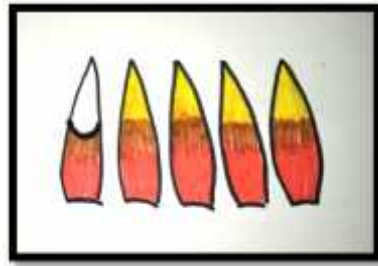
Penataan rambut yang digunakan adalah rambut dan sanggul jadi. Sanggul berbentuk badan naga yang di munculkan dengan membuat rambut yang di keping dan di susun di atas tatakan yang sudah di buat untuk menambah kesan gagah dari Prajurit Wanita. Unsur yang digunakan warna merah memberi kesan gagah dan pemberani. Garis lengkung pada keping memberi kesan *luwes*.



Gambar 29. Desain Rambut  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

6. Desain *Nail Art*

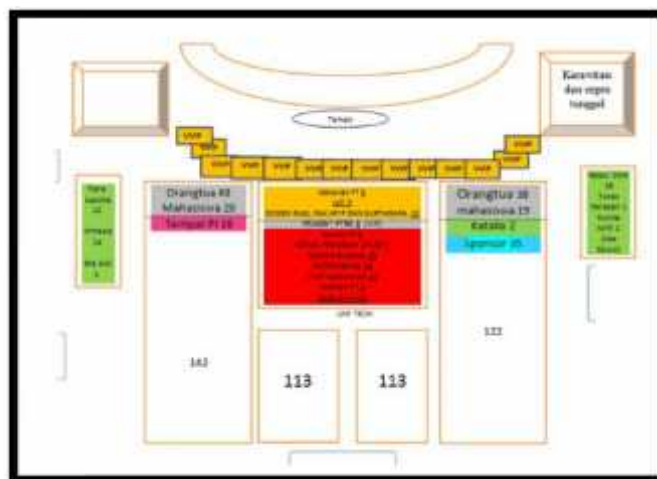
*Nail art* menggunakan unsur warna merah, warna tembaga, dan warna emas guna melambangkan api yang terdapat pada gungan Kerajaan Alengka. Prinsip yang digunakan adalah harmoni yaitu keserasian pada bagian lain. Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Kesatuan atau “*unity*” merupakan sesuatu yang memberi keterpaduan tiap unsurnya.



Gambar 30. Desain Nail Art  
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

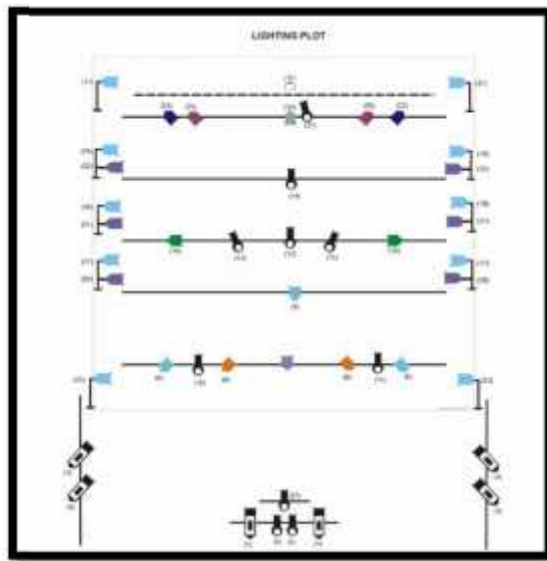
## 7. Desain Pergelaran

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang dapat berganti-ganti suasana dengan bantuan layar proyektor. Desain pertunjukan menampilkan *lay out*/tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan. Konsep tata panggung atau *lay out* yang sudah diatur sie PDD dibagi menjadi beberapa tingkatan, seperti warna hijau untuk relasi SMK dan Tiara Kusuma, warna orange untuk *VVIP/VIP*, warna merah untuk pejabat/petinggi PTBB, warna ungu untuk orang tua/wali mahasiswa.



Gambar 31. Desain Layout Pertunjukan  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2018)

Konsep rancangan lampu menggunakan warna biru, ungu, hijau, putih, dan kuning guna untuk memukau tampilan tokoh di atas panggung.



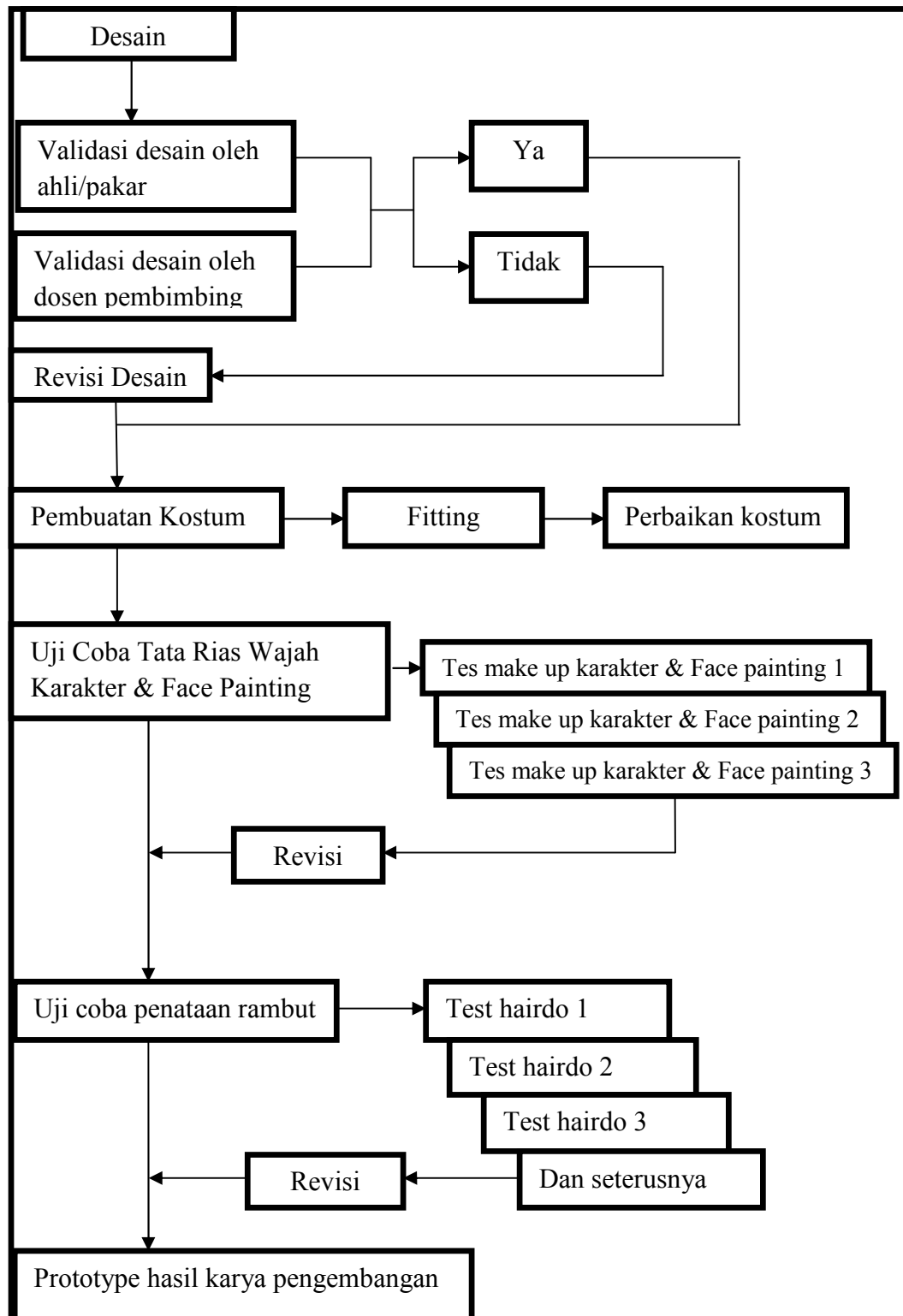
Gambar 32. Desain Lampu  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

. *Backdrop* yang digunakan juga menggambarkan suasana yang ada, dengan penambahan batang pohon dan sorotan proyektor. Para pemain akan muncul dari berbagai samping kanan dan kiri namun dengan tambahan permainan *lighting* penonton tidak akan bosan dan dapat menduga alur ceritanya. Pada saat tokoh muncul diberikan efek *smok gun* yang bertujuan untuk mendapat perhatian lebih dari penonton. Dengan tatanan tempat duduk seperti bioskop.



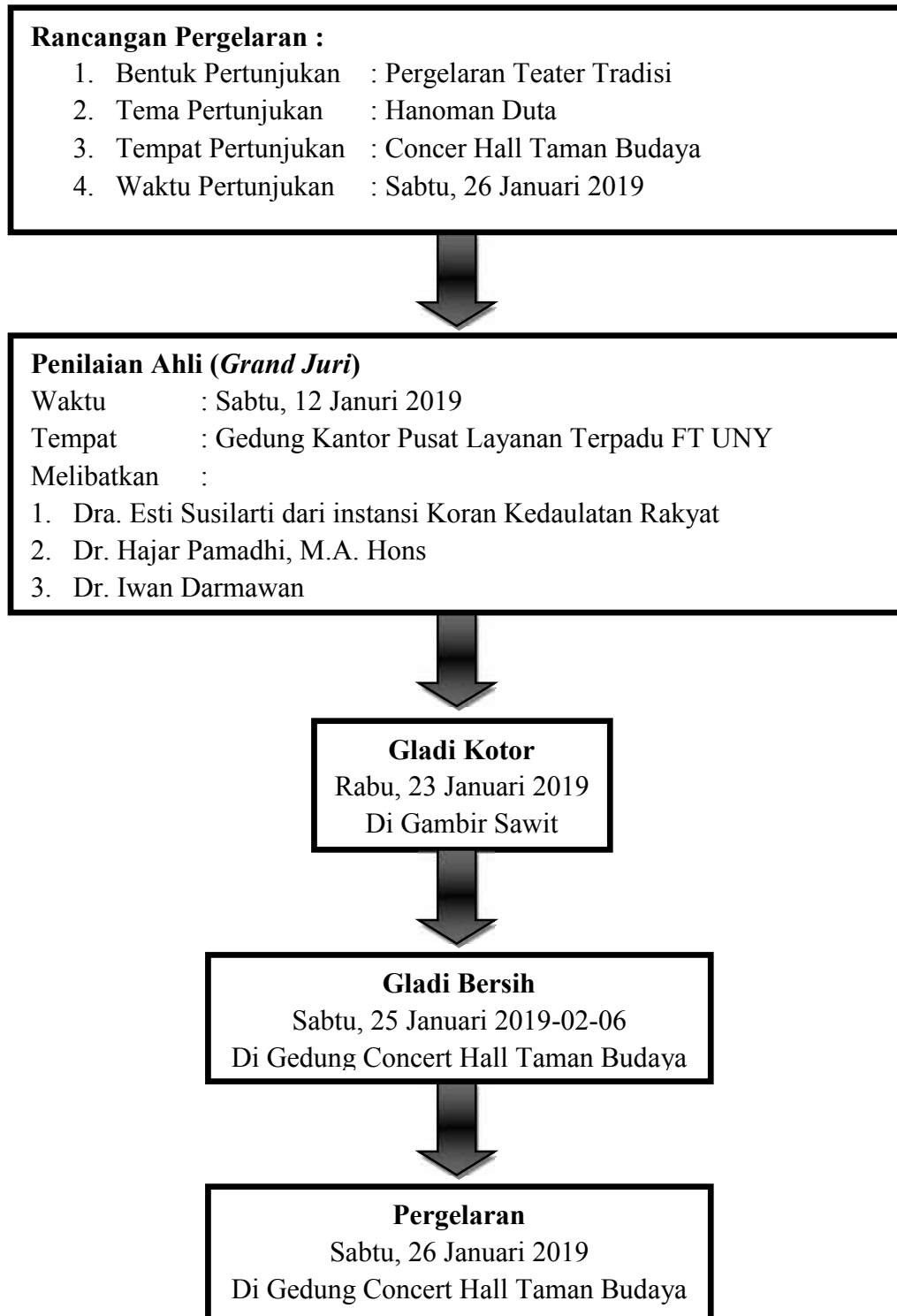
Gambar 33. Desain Panggung  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

### C. *Develope*



Gambar 34. *Develop* (Pengembangan)  
(Sumber: Riska Amalia, 2018)

#### D. Disseminate



Gambar 35. *Dessiminate* (Penyebaran)  
(Sumber: Riska Amalia, 2018)