

BAB IV

PROSES, HASIL, dan PEMBAHASAN

A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (pendefisian)

Proses hasil pembuatan *define* melalui analisis cerita yang berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka” “Hanoman Duta”” maka diperoleh sebuah hasil sebagai berikut. Latar belakang cerita tersebut adalah diculiknya Dewi Sinta yaitu istri dari Raden Ramawijaya oleh Raja Rahwana di kerajaan Alengka. Terdapat tokoh Yaksa Sas, ia adalah seorang Prajurit dari kerajaan Alengka.

Yaksa Sas yang merupakan seorang Prajurit kerajaan Alengka memiliki karakter antagonis, licik, dan bermuka dua. Melakukan segala cara untuk melukai atau merugikan orang lain, dengan cara memberikan buah-buahan kepada Anoman sehingga mengakibatkan perjalanan Anoman terhambat dan ia mengalami kebutaan. Yang kemudian disembuhkan oleh Simpati yaitu burung raksasa.

Yaksa Sas diwujudkan dalam wujud seorang wanita cantik namun terdapat cacat/luka pada wajah dengan tampilan kostum warna merah, hitam, dan tembaga yang menunjang karakter antagonis dari tokoh tersebut sesuai sumber ide yang telah ditentukan.

Dewi Sayempraba merupakan tokoh antagonis yang sangat licik dan bisa mengkamufase suasana dengan begitu akan mendukung perwujudan tokoh Yaksa Sas, sebagai tokoh antagonis yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide *stilisasi*. Yaksa Sas dalam pertunjukan Mahasatya di Bumi Alengka merupakan Prajurit wanita dari kerajaan Alengka yang diwujudkan

dalam kostum, tata rias wajah karakter, dan penataan rambut. Kostum yang dikenakan berwarna merah, hitam, abu-abu, dan tembaga yang menggambarkan watak keberanian, misterius, dan agresif. Warna merah merupakan penggambaran kerajaan Alengka yang penuh dengan api dan *buta*.

Yaksa Sas muncul pada saat perjalanan Anoman menuju kerajaan Alengka dengan tata rias karakter yang cantik, namun terdapat sebagian wajahnya yang luka/cacat menggambarkan bahwa dirinya dapat berubah-ubah wajahnya untuk mengelabui seorang musuh. Tata rias rambut berwarna merah yang menggambarkan kekuatan dan agresif sehingga dapat membuat penonton terpujuk oleh penampilan Yaksa Sas ketika di atas panggung.

Pergelaran ini mengambil konsep *techno* pada bagian kostumnya, tanpa menghilangkan unsur tradisional dengan presentase unsur *techno* 60% dan tradisional 40%. Sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Yaksa Sas dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya.

B. Proses, hasil dan pembahasan *Design* (perencanaan)

1. Hasil Analisis Desain Kostum Yaksa Sas

Proses pembuatan kostum menggunakan bahan kain woci, kain lurik, dan kain satin. Bahan tambahan *DVD* bekas, *glitter*, *LED*, dan *renda*. Cara membuat kostum:

- a. *Kemben/ longtorso* terbuat dari kain satin yang ditambahkan kain lurik sesuai potongan pola desain.



Gambar 36. Proses *Longtorso*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- b. Bagian *longtorso* diberi *dvd* bekas yang sudah di potong segitiga.



Gambar 37. Proses Penempelan *Dvd*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- c. Pada bagian *dvd* di lem yang kemudian diberi *glitter* berwarna tembaga untuk memberikan kesan nyala saat di atas panggung.



Hasil Desain

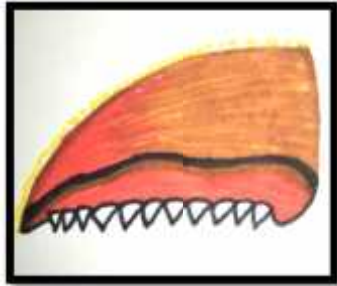


Hasil Akhir

Gambar 38. Hasil Desain & Hasil Akhir *Longtorso*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- d. *Longtorso* bagian bahu menggunakan spon ati yang di bentuk menyerupai mulut naga.

- e. Spon ati yang sudah di desain dan di potong, kemudian di lapisi kain vinil.
- f. Spon ati bagian bahu di *pilox* menggunakan warna tembaga, kemudian di berikan *glitter* warna tembaga dan berwarna merah dengan tambahan gigi taring plastik yang diberi gliter warna emas.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 39. Hasil Desain & Hasil Akhir *Kelat Bahu*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- g. Rok terbuat dari bahan kain woci berwarna merah, dibuat dengan tambahan karet untuk memberi rasa nyaman pada *talent*.



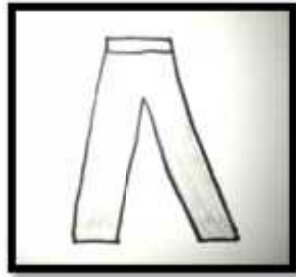
Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 40. Hasil Desain & Hasil Akhir Rok
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- h. Celana terbuat dari bahan *faux leather*, yang merupakan bahan yang elastis sehingga dapat menyesuaikan badan.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 41. Hasil Desain & Hasil Akhir *Legging*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- i. Bagian *petticoat* terbuat dari bahan kain tile yang bertumpuk- tumpuk.



Hasil Desain



Hasil Akhir *Petticoat*

Gambar 42. Hasil Desain & Hasil Akhir *Petticoat*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- j. Pada bagian ekor terbuat dari bahan woci berwarna merah untuk bagian luardan kain satin berwarna hitam untuk bagian dalam.
- k. Berikan renda pada bagian tepi jahitan ekor agar memberikan bentuk lebih terlihat realistik.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 43. Hasil Desain & Hasil Akhir Ekor
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

1. *Slepe* terbuat dari kain lurik berwarna merah dan hitam menggunakan kain satin berwarna tembaga, spon ati untuk memberi kesan api pada slepe yang diberi glitter berwarna merah dan gigi taring plastik yang juga di beri glitter berwarna emas.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 44. Hasil Desain & Hasil Akhir *Slepe*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- m. Spon ati dan bagian *dvd* bekas di berikan glitter untuk memberi kesan menyala saat terkena *lighting* diatas panggung.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 45. Hasil Desain & Hasil Akhir *Total Look*
(Sumber: Riska Amalia2019)

Pembahasan analisis desain kostum Yaksa Sas terdapat bagian yang tidak sesuai dengan desain, yaitu:

1) Hasil analisis *Longtorso*

Bagian *longtorso* terdapat perubahan dengan penambahan *dvd* bekas yang diaplikasikan dengan *glitter* guna menambahkan kesan *techno*. Tambahan gigi runcing dari plastik untuk memperkuat karakter dan karakteristik Yaksa Sas.

2) Hasil analisis Ekor

Bagian ekor tidak sesuai dengan hasil desain karena di selaraskan dengan tambahan renda pada bagian tepi kain yang merupakan pada bagian ini adalah benang merah tokoh Raseksi.

3) Hasil analisis *Slepe*

Hasil *slepe* tidak sesuai dengan desain awal, dengan penambahan manik-manik agar memperindah hasil akhir. Tambahan gigi runcing dari plastik yang sudah di berikan glitter guna mendukung karakter dan karakteristik tokoh Yaksa Sas.

2. Hasil Analisis Desain Asesoris

Asesoris dibuat menggunakan bahan spon ati. Diberi hiasan berupa *led* dan *dvd* bekas. Proses pembuatan asesoris sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan diantaranya adalah gunting, pisau kater, spon ati, kain vinil, cat akrilik, dan lem
- b. Membuat desain *sumping* berbentuk gigi naga di atas spon ati kemudian di potong menggunakan pisau kater. Gambar bagian *sumping* menyerupai gigi naga menggunakan *acrilic*.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 46. Hasil Desain & Hasil Akhir *Sumping*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

- c. Kalung dibuat dari bahan kain vinil, desain pola di atas kain kemudian potong menggunakan gunting.
- d. Pada bagian kalung di hias menggunakan gigi taring almunium, kemudian oleskan lem yang rata di bagian kalung dan gigi taring setelah setengah kering di berikan *glitter* berwarna tembaga.

- e. *Gelang* tangan dan kaki dibuat menggunakan bahan spon ati yang di desain segi lima dan di potong menggunakan pisau kater.
- f. Lapisi bagian spon ati menggunakan kain vinil berwarna merah. Pada bagian gelang tangan di gambarkan dengan api, sedangkan bagian kaki di gambarkan dengan buta.
- g. Bagian *gelang* kaki di berikan *dvd* bekas yang sudah di beri *glitter* dan dengan tambahan *led* sesuai strata.



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 47. Hasil Desain & Hasil Akhir Gelang Tangan
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)



Hail Desain



Hasil Akhir

Gambar 48. Hasil Desain & Hasil Akhir Gelang Kaki
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

Pembahasan hasil analisis desain kostum Yaksa Sas terdapat bagian yang tidak sesuai dengan desain, yaitu:

- 1) Hasil Analisis *Sumping* Telinga

Terdapat ketidak sesuaian pada bagian *sumping* telinga dengan tambahgantungan berwarna tembaga dan *dvd* bekas yang diaplikasikan *glitter* berwarna tembaga guna menunjang penampilan Yaksa Sas dan menampilkan konsep *techno*.

2) Hasil Analisis *Kelat Bahu*

Pada bagian kelat bahu terdapat ketidak sesuaian dengan desain, terdapat tambahan gigi gerigi berbahan plastik yang sudah diaplikasikan *glitter* emas.

3) Hasil Analisis *Sabuk*

Bagian sabuk tidak sesuai dengan hasil desain karena terdapat tambahan manik-manik renda ditepi bagian bawah ber *glitter* emas guna dengan prinsip harmoni untuk menyelaraskan bagian lain.

4) Hasil Analisis Gelang Kaki

Gelang kaki tidak sesuai dengan hasil desain karena ditambah *dvd* bekas yang sudah ber *glitter* tembaga guna memperkuat karakteristik dari Yaksa Sas.

3. Hasil Analisis Desain Tata Rias

Tata rias wajah menggunakan jenis tata rias karakter dan panggung. Bertujuan untuk menunjang penampilan tokoh Yaksa Sas di atas panggung dengan sorotan *lighting* yang berbagai macam warna sehingga dapat mempengaruhi hasil tata riasnya. Berikut adalah paparan teknik merias wajah Yaksa Sas:

- a. Memasangkan *sofilens* pada *talent*.



Gambar 49. Proses pemasangan *softlens*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- b. Mengaplikasikan *foundation* pada bagian wajah.



Gambar 50. Proses pengaplikasian *foundation*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- c. Mengaplikasikan bedak tabur dan bedak padat.



Gambar 51. Pengaplikasian bedak tabur
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- d. Kuas bagian wajah yang sudah di aplikasikan bedak untuk meratakan kembali bedak.



Gambar 52. Proses pembersihan sisa bedak tabur
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- e. Mengaplikasikan *body painting* merah pada bagian pipi, dahi, cuping hidung, dan dagu.



Gambar 53. Pengaplikasian *body painting*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- f. Aplikasikan *blush on* pada bagian pipi, dahi, cuping hidung, dan dagu.



Gambar 54. Pengaplikasian *blush on*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- g. Membingkai alis bentuk *menjangan ranggahdan* di isi dengan *body painting* warna hitam bagian kanan dan kiri.



Gambar 55. Proses pembentukan alis
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- h. Mengaplikasikan *eye shadow*.



Gambar 56. Proses pengaplikasian *eyeshadow*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- i. Bingkai bagian luar mata menggunakan *body painting* warna putih.



Gambar 57. Proses membingkai mata
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- j. Bingkai bagian dalam mata atas bawah menggunakan *eye liner pencil* hitam.



Gambar 58. Pengaplikasian *eye liner pencil*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- k. Mengaplikasikan *shading* hidung.



Gambar 59. Pengaplikasian *shading*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- l. Memasang bulu mata bagian atas dan bawah.



Gambar 60. Proses pemasangan bulu mata
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- m. Mengaplikasikan lipstick merah *maroon* kemudian di tumpuk dengan *glitter*



Gambar 61. Pengaplikasian *lipstick*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- n. Mengaplikasikan *foundation* pada bagian badan agar tidak terjadi kejenjangan pada bagian wajah, leher, dan tangan.



Gambar 62. Pengaplikasian *foundation* pada badan
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- o. Mengaplikasikan *blush on* pada bagian badan dan leher.



Gambar 63. Proses pengaplikasian *blush on* pada badan
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Pembahasan kesesuaian desain dengan hasil akhir tidak sesuai karena warna merah kurang tegas, *foundation* masih tidak mendukung untuk tata rias panggung, dan garis bagian pipi mata, dan bibir terlihat mengganggu. Solusinya menggunakan *body painting* warna merah kemudian ditumpuk

kembali menggunakan *blush on* warna merah, penggunaan foundation lebih tebal dengan cara *ngemix foundation* yang ditambahkan sriwedari warna merah. Dengan menghilangkan garis bagian pipi, bibir, dan mata di ganti membingkai mata dengan *body painting* warna putih. Bagian bibir di tambahkan gliter untuk menunjang penampilan.

4. Rias Karakter

Rias Karakter menggunakan efek 3D dengan tujuan untuk menunjang penampilan tokoh Yaksa Sas di atas panggung. *Make up* karakter tiga dimensi adalah make up yang mengubah wajah/bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang langsung dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Suatu *make up* yang gradasi dari tiap-tiap lekukan dan tonjolannya dapat diraba dengan jelas sehingga hasilnya dapat dilihat dari depan, samping, atau atas (Paningkiran, 2013: 94). Rias Karakter dibuat menggunakan lem *fox* dan bahan tambahan *tissue* agak sedikit basah. Proses pembuatan face painting 3D dengan cara sebagai berikut:

- a. Membuat luka dari lem *fox* dan *tissue*, kemudian tunggu hingga setengah kering.



Gambar 64. Proses pembuatan luka
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- b. Oleskan darah palsu di atas luka di tambah *eye shadow* warna hitam untuk bagian luar.



Gambar 65. Proses Penambahan Darah Palsu
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)



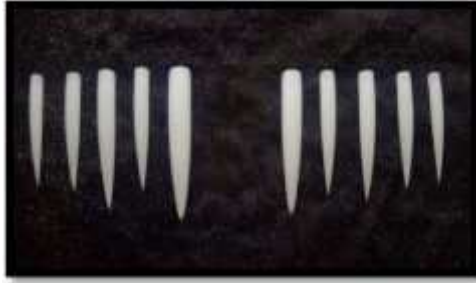
Gambar 66. Hasil Akhir dan Hasil Desain
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Pembahasan kesesuaian desain dengan hasil akhir tidak sesuai karena bentuk luka masih terlihat sangat kaku. Solusinya menggunakan lem *fox* dan *tissue* lembab untuk membuat luka agar terlihat natural. Hasil kurang memuaskan karena pada tampilan bagian wajah yang seharusnya sebagian wajahnya dibuat seolah-olah rusak sehingga tidak hanya pada bagian pipi saja.

5. Hasil Analisis *Nail Art*

Kuku palsu Yaksa Sas menggunakan teknik *nail art*. Tujuan penggunaan kuku untuk memberikan kesan keindahan. *Nail art* di buat menggunakan *gliter* dan lem *fox*, dengan menggunakan alat kuas. Berikut proses pembuatan *nail art*:

- a. Siapkan kuku palsu dengan jumlah 10 buah.



Gambar 67. Kuku palsu
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- b. Semprotkan *pilox* berwarna tembaga pada kuku tersebut.



Gambar 68. Proses pemberian warna kuku palsu
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- c. Pola kuku sesuai desain.



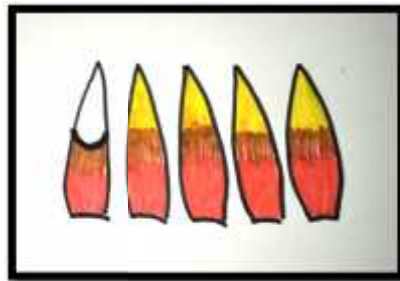
Gambar 69. Hasil pola kuku
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- d. Oleskan lempada kuku kemudian di tumpuk dengan *gliter*.



Gambar 70. Proses pengaplikasian *lem*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

e. Hasil desain dan Hasil akhir



Hasil Desain



Hasil Akhir

Gambar 71. Hasil Desain & Hasil Akhir
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Pembahasan hasil akhir *nail art* tidak sesuai dengan hasil desain karena terdapat penambahan manik-manik sehingga mempercantik hasil akhir pada *nail art*.

6. Penataan Rambut

Penataan rambut menggunakan fokus penataan *top mess*, bertujuan agar memberi kesan gagah pada tokoh Yaksa Sas. Karena pada bagian kepala Raseksi memiliki benang merah pada bagian kepala yaitu badan naga, sehingga saya wujudkan dalam penataan rambut bagian puncak. Berikut adalah proses pembuatan sanggul gala:

a. Bagi rambut menjadi 3 bagian menggunakan sisir ekor kemudian kepeng.



Gambar 72. Proses pembagian rambut
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- b. Sisakan rambut bagian depan kemudian sasak rambut bagian depan.



Gambar 73. Proses sasak rambut *talent*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

- c. Pasangkan sanggul di bagian puncak kepala, dikaitkan dengan menggunakan jepit.
- d. Semprotkan *hair spray* warna merah pada rambut bagian depan untuk menyelaraskan warna sanggul dan rambut asli.



Gambar 74. Proses pengaplikasian *hairspray*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Pembahasan hasil akhir penataan rambut tidak sesuai dengan hasil desain karena awalnya hanya menggunakan rambut asli dari model sehingga kurang memberikan kesan gagah pada tokoh Yaksa Sas. Perubahan yang dilakukan pada bentuk sanggul dan bentuk rambut bagian kanan kiri dengan tambahan *kepang*.



Hasil Desain



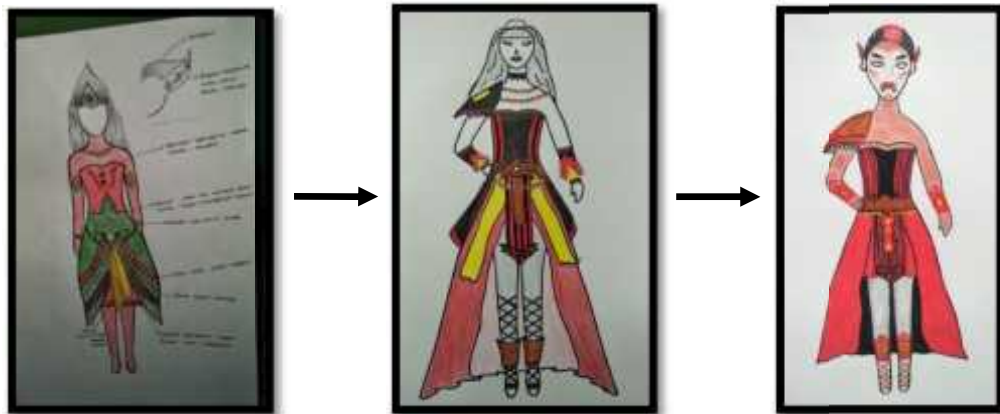
Hasil Akhir

Gambar 75. Hasil Desain & Hasil Akhir Penataan Rambut Yaksa Sas
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

C. Proses, hasil dan pembahasan *Develope* (pengembangan)

1. Validasi desain Kostum dan Assesoris

Proses validasi desain kostum dan asesoris dilakukan oleh Afif Ghurub B, M. Pd. Validasi dilakukan hari Kamis, 29 November 2018 dan Jum'at, tanggal 7 Desember 2018. Dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut :



Gambar 76. Proses Validasi Kostum Yaksa Sas
(Sketsa: Riska Amalia 2018)

Validasi dilakukan 2 kali, pada desain pertama kostum dan asesoris Yaksa Sas terkesan masih tradisional dan kurang luwes. Kemudian pada validasi kedua penentuan benang merah pada tokoh Prajurit wanita. Pada validasi kedua juga menentukan tempat LED dan warna LED yang digunakan sebagai jenis perbedaan strata tokoh. Raseksi terdapat pada bagian asesoris bagian badan ke bawah.

2. Validasi desain Rias Karakter

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



Gambar 77. Proses Validasi Rias Karakter Yaksa Sas
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

Validasi dilakukan 3 kali. Pada validasi pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan dari segi bentuk, letak dan warna. Bentuk pada desain pertama menggunakan full *body painting*, pada bagian luka dan gigi akan menggunakan tambahan lateks sehingga belum menunjukkan karakter tokoh. Kemudian diganti dengan menambahkan *face painting* hanya pada bagian kelopak mata, alis, dan gigi.



Gambar 78. Proses Validasi Rias Karakter Yaksa Sas
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

Pada validasi desain kedua, desain rias karakter terdapat perubahan dari segi bentuk, warna dan letak. Bentuk pada desain kedua adalah bentuk dari bagian tubuh yang mewakili yang mewakili karakter antagonis dari tokoh Yaksa Sas. Warna tepi wajah menggunakan warna merah, dan bentuk alis yang merupakan alis cantik.



Gambar 79. Proses Validasi Rias Karakter Yaksa Sas
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

Pada validasi desain kedua, desain rias karakter terdapat perubahan dari bentuk dan letak. Perubahan bentuk pada desain ketiga terletak pada alis, yang merupakan alis *menjangan ranggah* yang merupakan alis khas Yogyakarta. Letak luka pada bagian wajahnya yang menggambarkan karakter Yaksa Sas yang dapat berubah wajah sesukanya hanya untuk mengelabui musuhnya.



Gambar 80. Proses Validasi Rias Karakter Yaksa Sas
(Sketsa: Riska Amalia, 2018)

3. Validasi Penataan Rambut



Gambar 81. Proses Validasi Penataan Rambut
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Validasi pertama dilakukan pada hari Kamis, 10 Januari 2019. Hasil validasi pertama adalah kurang menjiwai karakter tokoh Yaksa Sas yang merupakan Prajurit yang antagonis. Kemudian menggunakan bahan tambahan

strimin yang sudah ditutup menggunakan sisa rambut. Letak *kepang* rambut dirubah posisinya.



Gambar 82. Hasil Validasi 1 Penataan Rambut
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

Validasi kedua dilakukan pada Jum'at, 11 Januari 2019. Hasil validasi kedua adalah perubahan pada bentuk dan letak. Bentuk penataan rambut dengan tambahan strimin yang sudah ditutup menggunakan rambut palsu, sehingga memberi kesan tinggi pada bagian puncak kepala. Susunan kepang rambut serta letak kepang rambut yang menggambarkan badan naga.



Gambar 83. Hasil Validasi 2 Penataan Rambut
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

4. Validasi Rias Karakter

Proses validasi desain rias karakter dilakukan oleh Eni Juniastuti, M. Pd. Validasi dilakukan 4 kali pada tanggal 13 Desember 2018, 16 Desember 2018, 26 Desember 2018, 10 Januari 2019. Dengan hasil validasi rias karakter sebagai berikut:

a. Hasil validasi rias karakter yang pertama:

- 1) Masih belum memunculkan karakter cantik dari tokoh Yaksa Sas
- 2) Bentuk gigi dimulai dari bagian bibir bukan dari luar.
- 3) Warna putih diganti dengan foundation.
- 4) Menggunakan bulu mata yang tajam.
- 5) Bagian mata diberikan gradasi *eye shadow* warna merah dan hitam.
- 6) Warna mata kurang tajam untuk menunjang penampilan panggung.

Berdasarkan masukan validator pada validasi 1 terdapat perubahan pada bagian bentuk dan letak luka agar sesuai dengan karakter dan sumber ide. Perubahan kosmetik yang digunakan sebagai dasar wajah bukan *bodypainting*, namun percampuran *foundation*.



Gambar 84. Hasil Validasi 1 Rias Karakter
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

b. Hasil validasi rias karakter yang ke dua:

- 1) Ketebalan foundation masih kurang.
- 2) Warna merah pada wajah masih kurang mendukung penampilan panggung.
- 3) Warna *eye shadow* sudah tajam namun kurang lebar.
- 4) Luka masih terlihat sangat kaku dan tidak *luwes*.
- 5) Bentuk gigi mulai dari bibir bukan dari luar bagian bibir.

Berdasarkan masukan dari validator hasil validasi 2 bagian luka masih terlihat kaku. Warna merah kurang tajam sehingga tidak menunjang karakter. Bentuk gigi dan bibir perlu di perhatikan untuk penampilan tokoh Yaksa Sas di atas panggung.



Gambar 85. Hasil Validasi 2 Rias Karakter
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

c. Hasil validasi rias karakter yang ke tiga:

- 1) Alas bedak masih kurang tebal.
- 2) Bentuk luka masih kaku.
- 3) Bagian bibir terlalu besar, disesuaikan bentuk bibir asli saja.
- 4) Warna merah pada bagian wajah masih kurang tajam untuk mendukung penampilan di atas panggung.

5) Bentuk alis masih kurang *luwes*.

Berdasarkan masukan dari validator validasi rias karakter 3 maka terdapat bagian yang berubah pada bentuk alis. Sehingga bentuk alis diubah dengan bentuk gaya Yogyakarta supaya tetap memperlihatkan sisi cantik dari tokoh Yaksa Sas.



Gambar 86. Hasil Validasi 3 Rias Karakter
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

d. Hasil validasi rias karakter yang ke empat:

- 1) Bentuk alis lebih dilebarkan agar jdapat dilihat saat jarak jauh.
- 2) Bagian bibir di tambahkan *glitter* warna merah.
- 3) Bagian badan *talent* di berikan alas bedak warna merah juga guna menyeimbangkan warna.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi rias karakter 4 maka perlu diperhatikan satu kesatuan antar make up dengan kostum yang dikenakan oleh talent. Dengan cara melakukan gradasi atau pencampuran warna yang sesuai dengan kostum yang akan dikenakan oleh *talent*.



Gambar 87. Hasil Validasi 4 Rias Karakter
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

5. Pembuatan kostum dan Assesoris Fitting Kostum

Asesoris dibuat oleh Riska Amalia dan Agus seniman *jathilan* dari jalan wonosari, pembuatan kostum dibuat oleh Riska Amalia dan Tara Loreta Mahasiswa Institut Seni Yogyakarta, dan pembuatan *nail art* oleh Riska Amalia dan Oki Ria Anggraeni sesuai dengan arahan ahli kostum dan asesoris, membutuhkan waktu 21 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk membuat asesoris adalah Rp. 150.000, untuk membuat kostum Rp. 150.000, dan dibutuhkan Rp. 30.000 untuk membuat *nail art*.

Setelah pembuatan kostum selesai, dilanjutkan fitting. Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu fitting pertama pada 13 Desember 2018 hasil dari fitting pertama adalah terjadi perubahan dengan penambahan rok pendek dari kain woci untuk menyelaraskan dengan bagian ekor dan penambahan *peticout* untuk menambah kesan menonjol pada bagian pantat. Perubahan warna pada alas kaki disesuaikan warna strata yaitu tembaga.



Gambar 88. Proses Validasi 1 *Fitting* Kostum
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2018)

Fitting kedua dilakukan pada Sabtu, 12 Januari 2019. Hasil dari *fitting* kedua adalah terjadi perubahan pada bagian ukuran kelat bahu yang terlalu kebesaran saat dipasangkan di bahu *talent* sehingga mengganggu koreografi. Kemudian di potong sedikit kelat bahunya.



Gambar 89. Proses Validasi 2 *Fitting* Kostum
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

6. *Prototype*

Hasil validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias karakter, pembuatan kostum dan asesoris, *fitting* kostum, dan validasi tata rias karakter menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada saat *grand* juri kelat bahu mengalami penurunan, saat koreografi dimulai dan gerakannya yang sangat tegas kelat bahu turun karena

ukurannya terlalu kebasaran dan tali yang untuk mengaitkannya kendor. Sehingga ukuran kelat bahu di sesuaikan lagi oleh bentuk bahu *talent*. Tali untuk pengait di lilitkan di lengan *talent* dan longtorso bagian belakang.

Bagian *longtorso* dan asesoris lain yang diberikan *glitter* hampir semua rontok dan lepas dari asesoris disebabkan oleh gerakan *talent* pada saat penampilan *beauty show* untuk *talent*. Pada bagian celana dibuat mengikuti proporsi tubuh *talent* dan menggunakan bahan yang elastis sehingga memudahkan dan memberi kenyamanan pada gerak koreografi. Hasil akhir pemakaian asesoris kepala pada bagian sumping mengalami ketidak nyamanan pada saat digunakan sehingga dibantu menggunakan jepit dan dikaitkan pada rambut *talent*. *Dvd* bekas banyak yang lepas saat pertunjukan, dikarenakan koreografi *talent* terdapat gerakan lompat dan gerakan yang menyentuh lantai. Bagian sabuk mengalami penambahan renda berbentuk runcing, hal tersebut guna menyeimbangkan dan menyelaraskan antara longtorso dan lidah api pada bagian *slepe*. Penambahan glitter pada asesoris guna menunjang penampilan tokoh Yaksa Sas di atas panggung. Kuku palsu yang digunakan oleh *talent* lepas dari kuku ketika pertunjukan.

Pada bagian longtorso berbeda dengan desain, karena terdapat penambahan *dvd* bekas yang dipotong dengan ukuran yang berbeda merupakan *stilisasi* dari kulit naga yang seperti sisik serta menyelaraskan strata dengan tambahan *glitter* warna tembaga. Gelang kaki mengalami perubahan dengan penambahan *dvd* bekas guna menyelaraskan longtorso. *Led* yang terdapat pada gelang tangan dan kaki mengalami redup dan ada bagian yang mati, diakibatkan

oleh saklar yang mudah kendur karena hanya dengan bantuan solasi dan jika di bor akan kesusahan saat mengalami kehabisan batrai.

Rambut dengan tambahan tatakan dari strimin yang sudah dibungkus dengan rambut sisa dan *hairnet*, lebih kuat untuk koreografi yang sangat lincah di atas panggung dan saat *grand juri*. Warna merah pada bagian badan sangat kurang pada tampilan *grand juri*.



Gambar 90. Hasil *Prototype*
(Dokumentasi: Riska Amalia, 2019)

D. Proses, hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

Tahap *andisseminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan Hanoman Duta: Maha Satya di Bumi Alengka. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah Hanoman Duta. Tempat untuk pertunjukan berada di gedung *Concert Hall* Taman Budaya. Waktu atau durasi

penampilan pertunjukan Hanoman Duta: Maha Satya di Bumi Alengka adalah 120 menit.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian akhir (*grand juri*) akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Hajar Pamadani sebagai ahli pengamat *make up* dan *total look*, Esti Susilarti sebagai ahli pemerhati seni pertunjukan dan seni tata rias panggung, dan Iwan Darmawan selaku ahli pemerhati *make up* dan *total look*. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersama pengambilan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila dilakukan saat pertunjukan utama.

Hasil penilaian kemudian dijumlahkan dan di pilih 12 tampilan terbaik dari 32 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu, *Best Prajurit* di dapatkan oleh Galuh Cahya, Aprilia Risti, dan Mira Riska. *Best Dayang* di dapatkan oleh Lailia Ayu, Eka Mulyanti, dan Pradaning Iga. *Best Raseksi* di dapatkan oleh Fitri Maghfiroh, Pangesti Rizkiasih, dan Violita Mega. *Best Binatang* di dapatkan oleh Windha Oktaviana (Hanoman), Sri Indra (Sugriwa), dan Larasati Ayu (Sempati). *Best Punakawan* di dapatkan oleh Rosita Nadya (Gareng), Ersya Villania (Petrus), dan Felinda Erinoka (Togok). *Best Patih* di dapatkan oleh Widya Sinta (Sayempraba), Ardevi Amelia (Laksmi), dan Dewi Rahmawati (Indrajit). *Best Raja* di dapatkan oleh Angela Devika (Dewi Sinta), Fairuz Qu (Rahwana), dan Syarifita Giftia (Kumbakarna). *Best favorite* di dapatkan

oleh Fairuz Qu (Rahwana) dan *Best of the best* di dapatkan oleh Fitri Maghfiroh (Raseksi).

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 23 Januari 2019 bertempat gambir sawit. Acara gladi kotor difokuskan untuk menghafalan dialog dan koreografer untuk *talent*. Acara gladi kotor dilakukan guna menyesuaikan antara gerakan dan ketukan gamelan untuk mengiringi pertunjukan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 25 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya. Acara gladi bersih dilakukan guna penyesuaian koreografer *talent* diatas panggung, dan menyesuaikan gerakan dengan ketukan gamelan. Selain itu *settingstage* dan area untuk mempermudah jalannya acara.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema Hanoman Duta di Bumi Alengka yang dikemas dalam pertunjukan berjudul “Hanoman Duta: Maha Satya di Bumi Alengka” akan ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya. Dengan properti pendukung seperti *background*, *smoke gun*, *lighting*, properti batang pohon, dan sebagainya. Acara ini dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Progam Pendidikan Teknik Boga dan Busana, seluruh dosen Tata Rias dan Kecantikan dan dosen-dosen PTBB serta *staff* dan karyawan PTBB serta perwakilan organisasi dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Jumlah tiket penonton yang disediakan sebanyak 800 tiket, terjual sebanyak 584 tiket. Jumlah undangan yang hadir saat pertunjukan adalah sebanyak 151 tiket yang diantaranya adalah orang tua, dosen, pejabat, karyawan, dan staff Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan Mahasatya di Bumi Alengka ditampilkan dengan durasi waktu selama 120 menit, dengan tema Hanoman Duta yang menceritakan perjalanan Anoman saat menjadi duta karena utusan Raden Ramawijaya.

Pesan moral yang dapat diambil dari cerita drama tari modern Mahasatya di Bumi Alengka: Hanoman Duta adalah ketika mendapat kepercayaan dari seseorang hendaknya dilakukan dengan rasa tanggung jawab dan melaksanakan dengan sungguh-sungguh supaya dapat dipercayai banyak orang. Tetap optimis meskipun banyak rintangan dan hambatan dalam melakukan segala hal. Karena orang yang baik pasti banyak yang suka menolong disaat kesusahan.

Penampilan *talent* saat diatas panggung drama tari modern sangat hidup dengan tampilan kostum berwarna abu-abu, merah, hitam dan tembaga ketika terkena pantulan sinar *lighting* warna biru dan merah menjadikan kostum terlihat sangat jelas dan menyala. Kostum yang digunakan *talent* diatas panggung terasa nyaman karena dibuat mengikuti proporsi tubuh guna mempermudah gerak *talent* diatas panggung. Rias wajah *talent* saat pertunjukan berlangsung hingga akhir tidak luntur sama sekali karena menggunakan jenis kosmetik *waterproof* sehingga membuat *talent* terasa nyaman, rias wajah saat terkena pantulan *lighting* panggung berwarna merah memberikan hasil yang sesuai dengan prinsip rias panggung dan rias karakter karena alas bedak yang digunakan berwarna

kemerahan sehingga saat terkena *lighting* wajah tidak terlihat pucat. Iringan musik sangat menunjang gerakan *talent* diatas panggung saat menari dan menyatakan perasaan sehingga dapat tersalurkan karakter dari tokoh. Penataan panggung sangat mudah untuk keluar masuknya talent, sehingga tidak perlu memindahkan baran apapun diatas panggung karena sudah diset dari awal sebelum pertunjukan. Panggung yang digunakan adalah bentuk *proscenium* yang cukup luas sehingga *talent* mudah untuk menyesuaikan antara gerakan dan panggung.