

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Menurut Thiagarajan (1974) metode pengembangan mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Sutarti dan Irawan 2017:12).

A. *Define* (Pendefisian)

Cara pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan analisis tujuan dari batasan materi yang telah dikembangkan serta sebuah proses membaca, memahami, mengkaji cerita Hanoman Duta, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Petruk versi asli maupun sesuai dengan cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

1. Analisis cerita

Ramayana memiliki beberapa versi cerita. Pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, sutradara mengambil alur cerita dengan Hanoman sebagai pemeran utama dalam cerita ini. Prabu ramawijaya mengutus Hanoman untuk mencari dewi sinta yang menghilang diculik Rahwana, kemudian hanoman pergi ke negeri alengka untuk mencari dewi sinta. Di tengah perjalanan hanoman bertemu dengan para punakawan yang beranggotakan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong kemudian anoman menyambangi Semar.

Kedatangan anoman bermaksud untuk minta tolong kepada semar dan anak-anak untuk menemani perjalanannya ke negeri alengka untuk menemui dewi sinta, para punakawan bersedia untuk menemani perjalanan hanoman. Mereka mengambil tempat masing-masing dengan posisi bersemedi untuk menemui betara surya dengan jalan gaib. Sesampainya di suatu tempat tampak sayempraba ditengah tarian para dayang. Anoman masuk bersama para punakawan, Sontak sayempraba dan para dayang kaget dan menghentikan tarian mereka keempat punakawan itu memperkenalkan namanya masing-masing baik dengan sayempraba maupun para dayang.

Hanoman mengajak para punakawan untuk segera meninggalkan tempat tersebut, namun dihalau oleh sayempraba. Semar dan anak-anaknya sangat antusias mendengar akan diberi hidangan buah-buahan, karena memang mereka sudah haus dan lapar. Para dayang segera mengambil buah-buahan dan segera hidangkan kepada anoman dan punakawan, merekapun memakan buah tersebut dengan lahap, namun sebelum buah itu habis di makan mereka mengalami kebutaan mata. Ternyata buah-buahan tersebut sudah diracuni oleh sayempraba, kemudian mereka segera melanjutkan perjalanan dengan saling bergandengan tangan.

Dalam perjalanan mereka bertemu dengan simpati raja seekor burung raksasa yang sedang sekarat karena dianaya oleh rahwana. Rombongan anoman dan para punakawan masuk dan menabrak simpati. Merekapun antri untuk mendapatkan pengobatan alternatif dari simpati yaitu

menggunakan air liurnya. Dalam cerita Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang membedakan tokoh petruk dengan para punakawan lain yaitu petruk sangat lincah bergerak dan pintar diantara saudara-saudaranya yaitu bagong dan gareng.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

a. Karakter Petruk

Tokoh Petruk dalam cerita Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka ia memiliki sifat suka bersendau gurau, cerdas, bijaksana, lincah dan patuh terhadap tuannya.

b. Karakteristik Petruk

Tokoh Petruk dalam cerita Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka digambarkan sebagai salah satu punakawan yang memiliki badan besar dan tinggi serta mempunyai ciri khas pada bagian rambut yang panjang dan *dikucir* berdiri. Petruk menjadi *batur* (pengikut) hanoman.

3. Analisis Sumber Ide

Dari sekian banyak sumber ide, tokoh yang diambil sebagai sumber ide untuk Petruk adalah wayang kulit Petruk gaya jogja dan wayang orang petruk sebagai sumber ide.



Gambar 1. Sumber Ide wayang kulit Petruk
(Sumber: Ensiklopedi wayang indonesia, 2010:1020)



Gambar 2. Sumber Ide Wayang Wong Petruk
(Sumber: <https://www.google.com/search?q=wayang+wong+petruk>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Petruk dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alangka “Hanoman Duta” adalah stilisasi. Pengembangan sumber ide *stilisasi* yang digunakan dalam pengembangan tokoh Petruk ini karena stilisasi merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu demi

satu ke bentuk yang lebih rumit tanpa meninggalkan bentuk karakter aslinya. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakter dan karakteristik tokoh Petruk lebih tersampaikan.

Cara yang dilakukan dalam menambahkan objek tersebut dengan menambahkan di bagian kepala yaitu irah-irahan, tambahan rambut Petruk yang dibuat warna-warni sesuai dengan warna lurik yang digunakan, penambahan hiasan pinggang, penambahan *kelat bahu*, gelang dan gelang kaki, pembuatan celana yang dibuat balon, dan penambahan kalung *gentha* (*lonceng sapi* Petruk). Pengurangan penggunaan batik *kawung* yang biasanya digunakan para punakawan untuk pementasan wayang wong diganti dengan rumbai-rumbai dengan bahan kulit berwarna silver yang di digunakan pada bagian pinggang dan menutupi sebagian celana.

B. Design (Perancangan)

Tahapan konsep dan metode pengembangan yang kedua adalah *design* (Perencanaan/Perancangan) yaitu tahapan yang bertujuan merancang atau merencanakan kostum, aksesoris, rias wajah, dan pergelaran.

1. Design Kostum

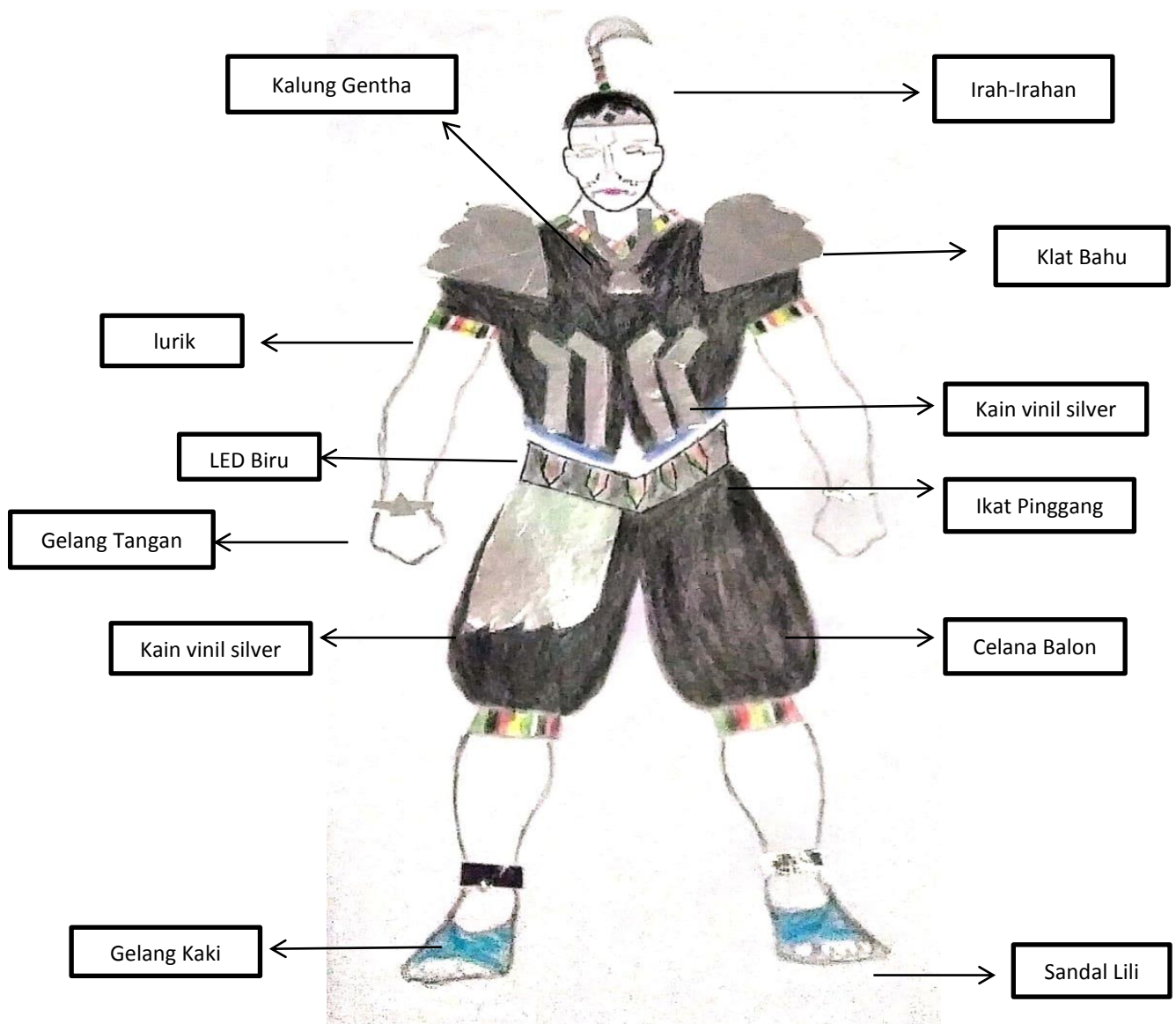
Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Petruk. Analisis telah dilakukan terkait dengan karakter dan karakteristik, menerapkan unsur dan prinsip desain. Unsur desain pertama yaitu garis, kostum Petruk memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung yang menggambarkan karakter

tokoh dengan watak protagonis. Kedua yaitu unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih yaitu abstraktif karena bentuk desain yang digambar merupakan gambaran figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya dan diaplikasikan pada desain keseluruhan Petruk. Ketiga yaitu unsur warna yang dipilih yaitu warna hitam dan silver yang diterapkan pada desain kostum Petruk.

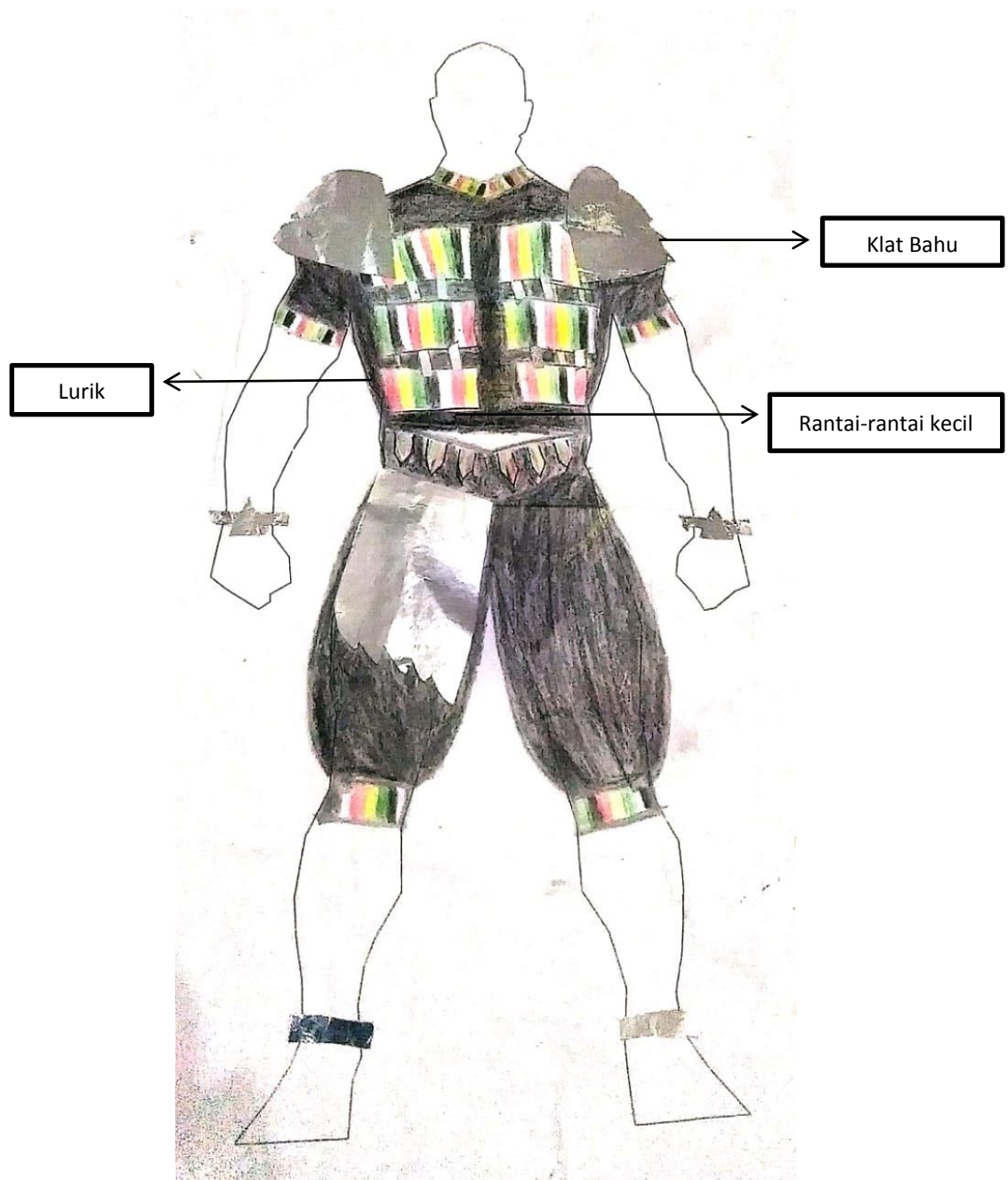
Prinsip desain yang diterapkan yaitu pertama prinsip *balance* asimetrik bertujuan untuk memberikan kesan tersendiri pada setiap sisi sehingga mempunyai daya tarik tersendiri, ditampilkan pada bagian pinggang dengan bentuk asimetris sebagai penutup celana pengganti *kawung* yang dibuat seperti rumbai-rumbai. Kedua yaitu Prinsip desain harmoni bertujuan untuk menciptakan perpaduan yang selaras, diterapkan dalam segi *total look* kostum dengan penggunaan warna yang selaras dan tidak terlalu mencolok. Prinsip desain *unity* bertujuan untuk menyatukan konsep antara kostum punakawan satu dengan yang lainnya, ditampilkan dalam segi *total look* kostum para punakawan yang senada.

Pada tahap melakukan *design* kostum dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh Petruk. Desain kostum Petruk diwujudkan dengan 60% unsur techno dan 40% unsur tradisional. *Design* kostum yang dikenakan tokoh Petruk terdiri dari baju atasan, celana balon, serta aksesoris pelengkap kostum. Pada desain kostum ini untuk menciptakan desain kostum tokoh Petruk penulis menerapkan unsur garis, bentuk dan warna prinsip desain *balance* asimetrik, harmoni, serta *unity*.

Penulis mengembangkan kostum petruk dengan unsur tekno yaitu pada bagian baju bagian atas yang menggunakan *kelat bahu* dari sponati yang diberi warna silver supaya terlihat seperti besi. Unsur tradisional yang diambil dari lurik modifikasi dengan 5 warna, yaitu: hitam, putih, hijau, merah, kuning. Warna” tersebut sudah mewakili karakteristik punakawan yaitu ceria.



Gambar 3. Desain Kostum
(Sumber: Ersu Villania Ayu.P,2018)



Gambar 4. Desain Kostum Tampak Belakang
(Sumber: Ersu Villania Ayu.P,2018)

2. Desain Pelengkap kostum

a. Desain *irah-irahan*

Desain *irah-irahan* tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Unsur garis yang dipakai ialah garis lengkung yang menggambarkan watak tokoh Petruk yang protagonis. Unsur warna yang terdapat pada desain *irah-irahan* yaitu hitam, silver, merah, hijau, dan biru. Warna hitam yang berarti hampa, duka, dan misterius, warna silver yang menonjolkan unsur tekno, warna merah yang berarti semangat, berani dan bergairah, warna hijau yang berarti kesegaran, kedamaian, keseimbangan, warna biru yang berarti stabil, cerdas dan rasa percaya diri. Unsur bentuk yang diterapkan dalam desain *irah-irahan* yaitu menerapkan bentuk figuratif karena dalam pembuatan desainya meniru pada wujud aslinya.

Prinsip desain yang diterapkan yaitu prinsip *balance* karena dalam desain *irah-irahan* Petruk memiliki sudut pandang yang sama dari semua sisi. *irah-irahan* tidak meninggalkan bentuk asli *irah-irahan* punakawan dalam wayang *wong*, tetapi dimodifikasi pada bagian *plat* yaitu menggunakan plat warna silver seta ditambahkan aksesoris. Pada rambut dibuat menjulang tinggi dengan pemilihan warna rambut yaitu: merah, hijau, silver yang terinspirasi dari warna lurik.



Gambar 5. Desain *Irah-Irahan*
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

b. Desain Ikat Pinggang

Desain ikat pinggang Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain yaitu Garis, Warna, dan Bentuk. Unsur garis yang dipilih ialah garis lurus yang melambangkan kekuatan, arah, dan perlawanan, unsur warna yang terdapat pada desain ikat pinggang ialah warna hitam, dan lurik dengan warna merah, hijau, putih, kuning, dan hitam. Warna hitam yang berarti hampa, duka, dan misterius, warna merah yang keberanian, energi, dan semangat, warna hijau yang berarti kesegaran, kedamaian, dan keseimbangan, warna putih yang berarti bersih dan suci, dan warna kuning yang berarti ceria, bahagia, dan energik. Unsur bentuk yang digunakan yaitu geometris dengan bentuk persegi panjang dan segitiga.

Unsur keseimbangan yang dipakai yaitu *balance* simetris karena mempunyai sudut pandang yang sama dari setiap sisinya. Sponat dengan pola garis-garis geometris, dan di *semprot* dengan pewarna semprot warna hitam serta *finishing* dengan *gliter* warna silver.

Kemudian pada bagian sabuk di tempel potongan lurik pada gambar dibawah.



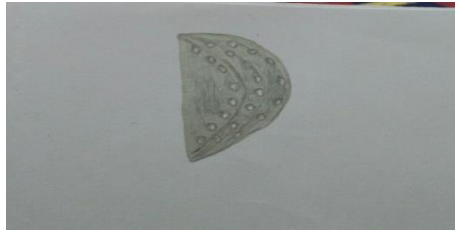
Gambar 6. Desain Ikat Pinggang
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

3. *Design* Aksesoris

Desain aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Petruk berupa hiasan pada bahu, kalung, gelang, gelang kaki, dan *LED*

a. Desain aksesoris pada bahu

Aksesoris yang digunakan dibuat dengan unsur garis berupa garis, warna, dan bentuk. Unsur garis yang dipakai adalah garis lengkung yang menggambarkan watak tokoh Petruk yang Protagonis, unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris bahu yaitu warna silver dengan menciptakan kesan *glamour*, maha, dan kemilau, unsur bentuk yang dipakai berupa bentuk geometris karena dibuat dengan pola geometris setengah lingkaran. Prinsip desain yang digunakan yaitu *balance* simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari setiap sisinya. bagian bahu dibuat menggunakan sponati yang dibuat 3 lapis dengan pola yang sama, dan disatukan seperti pada gambar. Pada bagian ujung diberi hiasan menggunakan *sekrup* bulat warna silver sehingga memunculkan aksen tekno.



Gambar 7. Desain Bahu
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

b. Desain Kalung

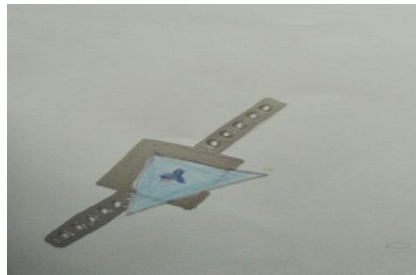
Kalung yang dipakai tokoh Petruk menggunakan unsur desain berupa garis, bentuk, dan warna. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang menggambarkan watak tokoh Petruk yang protagonis, unsur bentuk yang digunakan yaitu figuratif karena dalam pembuatan desainya meniru pada wujud aslinya. Unsur warna yang digunakan yaitu warna silver dengan menciptakan kesan *glamour*, maha, dan kemilau merupakan *klontong sapi* yang sudah di beri warna dengan cat semprot dengan warna silver, kemudian di tambahkan rantai silver untuk menjadikanya kalung. Kemudian pada bagian rongga *klontong* ada 1 lampu *LED* yang menyorot ke bawah supaya terlihat semakin tekno.



Gambar 8. Desain Kalung
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

c. Desain Gelang

Desain Gelang pada tangan dibuat dengan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus yang melambangkan kekuatan, arah, dan perlawanan, unsur bentuk yang digunakan yaitu unsur bentuk yang dipakai berupa bentuk geometris dengan bentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga. karena dibuat dengan pola geometris setengah lingkaran, unsur warna yang digunakan yaitu warna silver yang menciptakan kesan *glamour*, maha, dan kemilau. Prinsip desain yang digunakan yaitu *balance* simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari setiap sisinya sponati dengan lingkaran lengan diberi *sekrup* bulat, dan pada bagian tengah di beri pola persegi serta segitiga yang di susun seperti pada gambar, serta tambahan berupa manik-manik warna biru.



Gambar 9. Desain Gelang
(Sumber: Ersu Villania Ayu.P,2018)

d. Desain Gelang kaki

Desain pada bagian gelang kaki dibuat dengan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus yang melambangkan kekuatan, arah, dan perlawanan, unsur bentuk yang digunakan yaitu unsur bentuk yang dipakai berupa bentuk

geometris karena dibuat dengan pola geometris persegi panjang, unsur warna yang digunakan yaitu warna silver yang menciptakan kesan *glamour*, maha, dan kemilau. Prinsip desain yang digunakan yaitu *balance* simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari setiap sisinya. Sponat kemudian *dipilok* dengan warna silver, dan ada tambahan *gliter* silver pada bagian atas, kemudian diberi *sekrup* bulat mengelilingi kaki.



Gambar 10. Desain Gelang Kaki
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

e. *LED*

LED dipasang pada baju bagian bawah, pemilihan *LED* warna biru dikarenakan strata punakawan dan karakter punakawan yang baik.



Gambar 11. *LED*
(Sumber: Ersya Villania Ayu.P,2018)

4. Desain Rias Karakter

Tahap desain rias karakter menampilkan rancangan tatanan rias karakter yang menerapkan unsur desain berupa garis dan warna. Unsur

garis yang digunakan yaitu garis lurus serta *zig-zag* yang berarti menggambarkan semangat, dinamika, atau gerak cepat seperti karakter pada tokoh Petruk. Unsur warna yang diterapkan pada desain menggunakan warna putih untuk seluruh muka yang berarti kesucian dan bersih, warna hitam untuk garis-garis pada muka yang bermakna kokoh, warna merah untuk bibir yang bermakna energi dan semangat, dan warna silver untuk bauran-bauran pada muka yang bermakna *glamour* serta memunculkan unsur tekno. Prinsip yang digunakan yaitu *balance* simetris karena setiap goresan-goresan yang ada dibuat seimbang simetris karena memiliki sudut pandang yang sama di setiap sisinya.



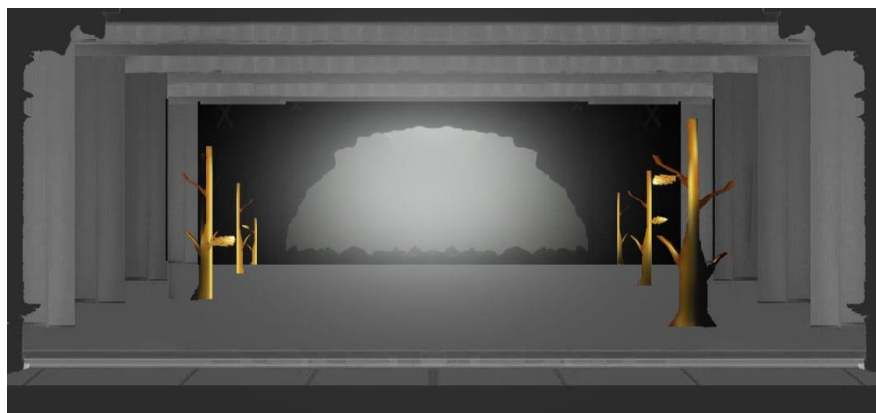
Gambar 12. Desain Rias Karakter
(Sumber: Ersu Villania Ayu.P,2018)

5. Desain Pergelaran

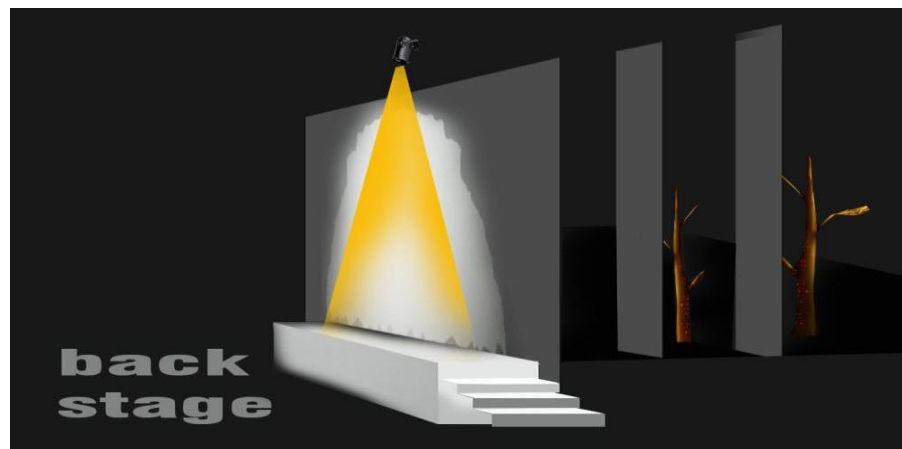
Konsep rancangan pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka oleh mahasiswa Program studi Tata Rias dan Kecantikan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang akan diselenggarakan di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Panggung yang ada di Taman Budaya Yogyakarta merupakan panggung permanen. Konsep tempat

duduk penonton berada di depan panggung seperti bioskop. Arah pandang visual penonton lurus kedepan, tidak perlu menengok terlalu banyak untuk dapat menikmati pertunjukan. Hal ini untuk memudahkan penonton agar dapat secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain teater.

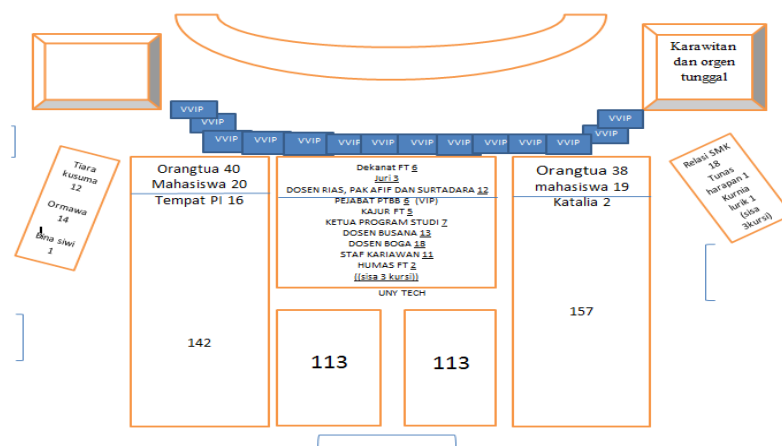
Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung proscenium yang dirancang dengan suasana Kerajaan, hutan yang ada pada kerajaan Alengka. *Backdrop* yang di gunakan yaitu warna putih yang *disorot* oleh *LCD*. *Lighting* yang digunakan lebih menekankan kearah terang atau suasana kerajaan namun ada beberapa perpaduan *lighting* untuk mendramatisir suasana pertunjukan seperti *lighting* dengan warna ungu, hijau dan merah. Peran *lighting* mendukung suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan. Musik yang digunakan dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan dan sedikit sentuhan *modern* dengan *keyboard*.



Gambar 13. Desain Panggung
(Sumber: Agus Prasetya,2018)



Gambar 14. Desain *Backstage*
(Sumber: Agus Prasetya,2018)



Gambar 15. *Layout Stage*, Kursi dan Penataan Dekorasi
(Sumber: Sie Acara,2018)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum dan aksesoris, rias karakter, penataan rambut, serta *prototype* tokoh Petruk. Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan tokoh petruk. Desain meliputi desain kostum dan aksesoris, rias wajah, serta penataan rambut. Desain sendiri nantinya akan

divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang kostum serta aksesoris dan validasi pada bidang tata rias dan penataan rambut.

Lighting yang digunakan lebih menekankan kearah terang atau suasana kerajaan namun ada beberapa perpaduan *lighting* untuk mendramatisir suasana pertunjukan. Peran *lighting* mendukung suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan. Musik yang digunakan dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan.

1. Validasi rancangan atau desain kostum

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Petruk divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris. Tujuan dilakukannya proses validasi yaitu untuk di pastikan oleh konsultan desain dan dosen pembimbing apakah desain yang akan digunakan sudah sesuai dengan batasan-batasan tokoh Petruk. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat, setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan aksesoris, Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini kostum dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah

divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang memerankan tokoh Petruk.

Setelah kostum selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah kostum dan aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Petruk.

Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan aksesoris yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada kostum dan aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

2. Validasi Rancangan atau Desain Aksesoris

Desain aksesoris dibuat untuk membuat gambaran aksesoris yang akan digunakan untuk tokoh Petruk dengan pertimbangan tidak melebihi kasta di atasnya, tidak terlalu biasa, memperhatikan besar kecilnya aksesoris yang akan dibuat, dan bisa menggambarkan karakter dan karakteristik dari tokoh Petruk menurut cerita Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Pembuatan desain aksesoris tokoh Petruk akan divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris.

3. Validasi rancangan atau desain tata rias karakter

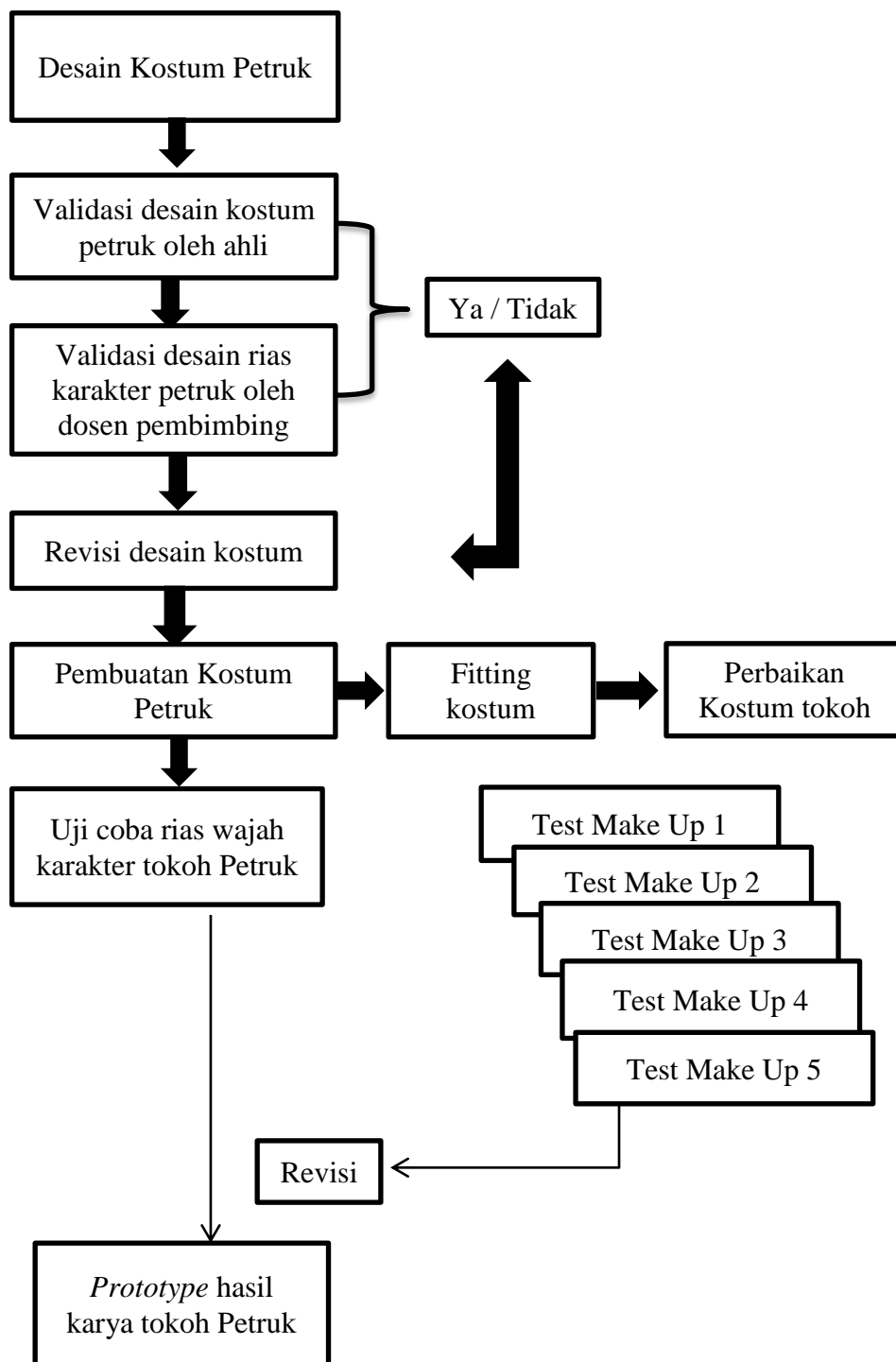
Validasi pada bidang rias karakter, dilakukan oleh ahli. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias karakter yang sudah dibuat, selanjutnya adalah tahap uji coba rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap rias karakter dilakukan beberapa kali hingga tercapai rias karakter yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Petruk.

4. Validasi rancangan atau desain penataan rambut

Validasi pada desain penataan rambut dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain penataan rambut yang telah dibuat. Setelah mendapatkan validasi dilakukan pula uji coba pada penataan rambut. Uji coba penataan rambut dilakukan beberapa kali hingga tercapai penataan rambut maupun irah-irahan yang sesuai dengan tokoh Petruk.

5. Validasi atau rancangan Desain *Prototype*

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum dan aksesoris serta rias wajah dan penataan rambut yang sudah dikembangkan.



Gambar 16. Bagan *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Ersya Villania Ayu P, 2019)

D. Disseminate (Perencanaan)

Pada tahap *disseminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan dibahas tentang rancangan pagelaran, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan. Ditampilkan pada pagelaran teater tradisi dalam cerita Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka. Bentuk pertunjukan yang akan dipagelarkan adalah teater tradisi.

1. Penilaian Ahli (grand juri)

Sebelum dilaksanakan acara pertunjukan yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri*, *grand juri* direncanakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *Grand juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan meliputi mendesain dan merancang kostum, merias wajah serta melakukan penataan aksesoris pada talent sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Petruk.

Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu: Dra. Esti Susilarti, M.Pd. (Pimpinan Kedaulatan Rakyat), Dr.Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. (Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta) dan Dr. Iwan Darmawan (Dosen Teater Institut Seni Indonesia). Pada penilaian juri (*grand juri*) akan memperhatikan beberapa hal yang akan dijadikan patokan untuk proses penilaian. Penilaian yang

dilakukan mencakup rias wajah, kostum, dan *total look* yaitu keserasian rias wajah dengan kostum dan karakter yang diwujudkan

2. Gladi Kotor

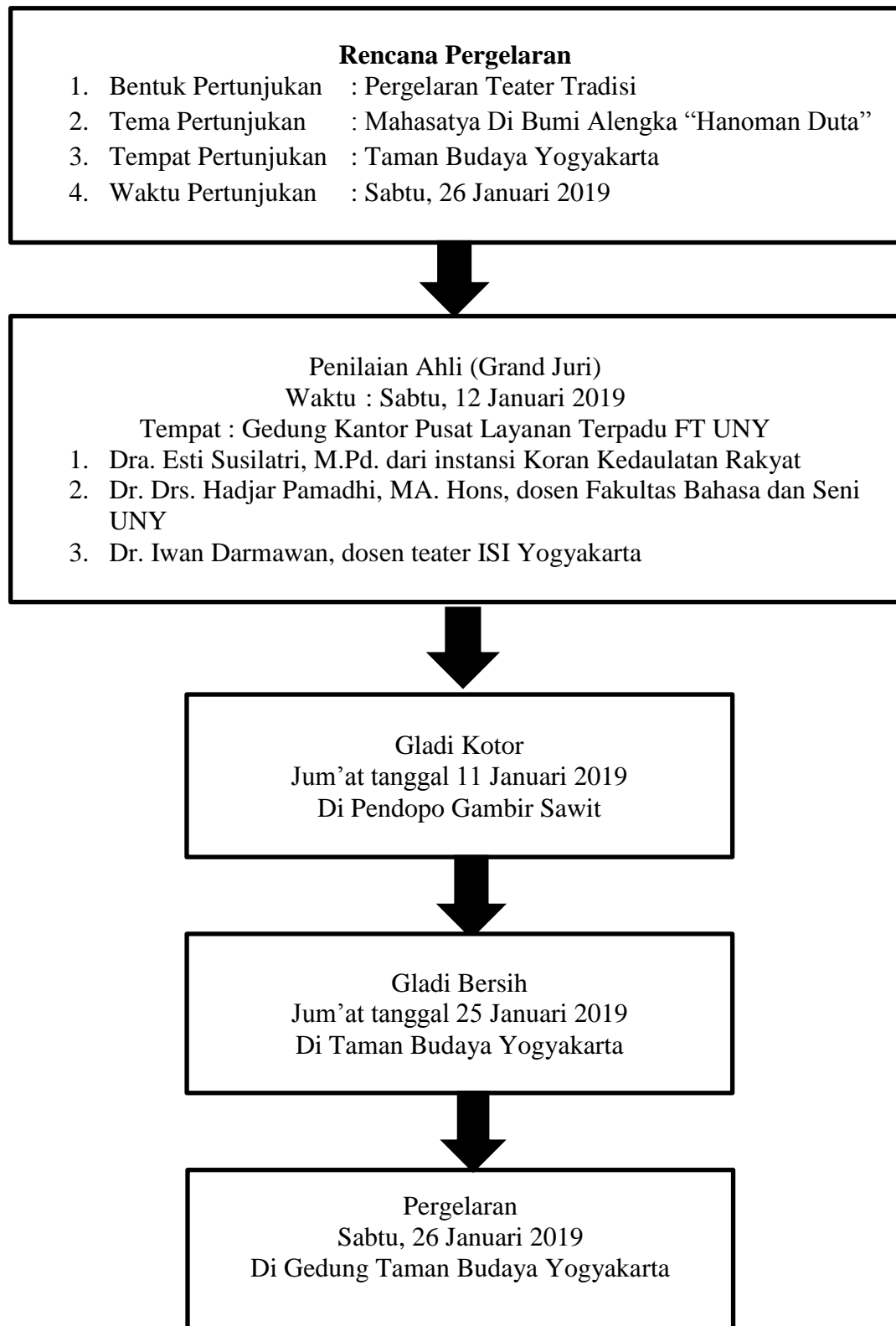
Gladi kotor dilaksanakan pada hari jumat 11 januari 2019 yang akan dilaksanakan di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta. Gladi kotor ini bertujuan untuk lebih mematangkan teater yang akan dipentaskan

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Januari 2019 yang akan dilaksanakan di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Gladi bersih ini bertujuan supaya kami bisa mengetahui hal-hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada saat pertunjukan.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan sendiri dilaksanakan pada hari Kamis 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, *open gate* acara direncanakan pada pukul 12:00 WIB.



Gambar 17. Bagan *Desseminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Ersu Villania Ayu P, 2019)

