

## **BAB IV**

### **PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Berdasarkan analisis cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil bahwa pertunjukan teater tradisi yang mengambil tema Hanoman Duta dari cerita Ramayana dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka dengan inspirasi dari wayang kulit gaya Yogyakarta dan wayang wong. Cerita Hanoman Duta ini menceritakan tentang Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana, dengan itu maka Prabu Rama Wijaya mengutus Anoman untuk menjadi Duta dan menyelamatkan Sinta ke Negeri Alengka.

Berdasarkan analisis latar belakang, karakter, dan karakteristik Petruk yang akan ditampilkan pada pertunjukan Mahasatya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan D-III, dengan konsep 60% modern dan 40% tradisional. Dari hasil aspek yang didapatkan maka terciptalah tokoh Petruk yang memiliki karakter suka bersendau gurau, cerdas, bijaksana, dan patuh terhadap tuannya, yang diwujudkan dalam penampilan wajah yang lucu, dengan aksesoris rambut yang berupa irah-irahan dengan hiasan rambut yang berdiri tegak dan warna-warni sesuai dengan lurik yang dikenakan.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide berupa wayang kulit Petruk dan wayang wong Petruk yang kemudian dikembangkan melalui

*stilisasi*, penggambaran untuk mencapai keindahan serta keserasian dengan mengembangkan objek dan atau benda yang digambar ke dalam suatu tampilan yang baru. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi yaitu dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit dan mengandung unsur tekno serta mempertimbangkan keserasian.

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian aksesoris kalung yang di beri *cat* warna *silver metallic* dengan tetap mempertahankan bentuk kalung *gentha* yang digunakan Petruk, kemudian *irah-irahan* yang dibuat seperti *irah-irahan* para punakawan dalam cerita wayang orang namun pada penambahan rambut Petruk dibuat dengan rambut warna-warni yang sesuai dengan lurik yang dikenakan. Kemudian ditambah dengan hiasan *kelat bahu* yang dibuat dari sponati dan juga aksesoris gelang dan gelang kaki yang dibuat dengan sponati serta ikat pinggang yang dibuat dengan sponati dengan tambahan lurik serta penambahan *LED* pada kalung dan baju yang memperkuat karakteristik tokoh petruk dalam pertunjukan teater tradisi Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka

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

Proses, hasil, dan pembahasan *design* akan membahas tentang rancangan desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah, dan desain pertunjukan, berikut pembahasan-pembahasan secara rinci:

### **1. Desain Kostum**

Proses pembuatan desain kostum Petruk dibuat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, analisis

sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum dengan mempertimbangkan unsur desain yang pertama yaitu garis, kostum Petruk memiliki unsur garis lengkung yang menggambarkan karakter tokoh dengan watak protagonis. Unsur kedua yaitu unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih yaitu abstraktif karena bentuk desain yang digambar merupakan gambaran figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya. Penempatan unsur ini diterapkan pada desain kostum dan aksesoris keseluruhan Petruk. Unsur 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 yang dibuat asimetris sebagai penutup celana pengganti *kawung* yang dibuat seperti rumbai-rumbai. Prinsip 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. Tahap validasi dan tahap revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur talent, pencarian bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum, penggunaan bahan untuk kostum petruk menggunakan kain *silk* pada baju dan pada bagian celana

menggunakan kain jenis *maxmara* dengan tambahan kain lurik modifikasi dengan corak warna-warni (merah, kuning, hijau, hitam, dan putih) yang melambangkan keceriaan, dan dilengkapi dengan aksesoris pelengkap kostum seperti: (lampu *LED* dan kain *vinil silver*).

Cara membuat kostum yaitu:

- a. Menyiapkan alat, bahan, dan lenan untuk keperluan menjahit
- b. Memotong kain untuk dijahit sesuai dengan pola desain
- c. Menjahit bagian celana menggunakan kain *maxmara* dengan model celana balon serta diberi lurik pada bagian lutut.
- d. Menjahit bagian baju dengan kain jenis *silk* sesuai dengan pola, kemudian ditambahkan bahan jenis *vinil* berwarna silver untuk tambahan baju bagian depan dengan pola persegi panjang.
- e. Menambahkan lurik pada bagian belakang dengan pola persegi kemudian diantara lurik diberi rantai-rantai kecil untuk memberikan kesan *teknologi*.
- f. Menambahkan resleting pada bagian depan baju
- g. Menambahkan lurik pada bagian lengan serta kerah pada baju.

Hasil desain kostum Petruk pada pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” sudah sesuai dengan desain namun pada saat *fitting* 2 pada bagian celana terutama *pesak* kekecilan, serta pada bagian lutut yang diberi lurik juga kekecilan karena tidak menggunakan bahan karet. Kemudian saat *Grand Juri* celana sudah dibesarkan supaya *talent* bergerak lebih nyaman, serta pada bagian lurik sudah ditambahkan karet

untuk kenyamanan *talent*. Pada saat pergelaran kostum sudah terlihat pas dikenakan oleh tokoh Petruk.



Gambar 1. Desain Akhir Tokoh Petruk

(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

a. Desain Baju

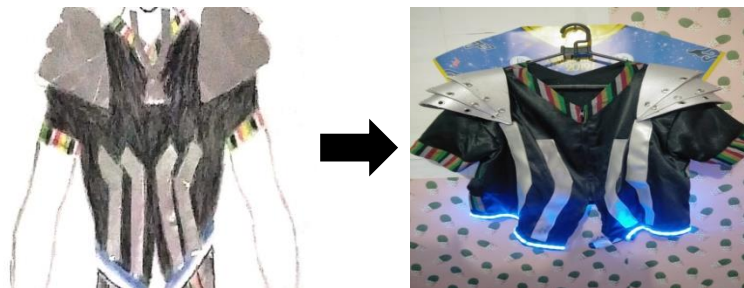
Pembuatan baju yang digunakan tokoh Petruk terbuat dari bahan kain *silk* warna hitam, yang diaplikasikan lurik modifikasi pada bagian kerah baju serta lengan, kemudian ditambahkan kain *vinil silver* yang dipotong dengan bentuk geometris persegi panjang pada bagian depan. Pembuatan baju dilakukan dengan teknik menjahit dengan mesin jahit. Berikut ini cara pembuatan baju:

1. Siapkan kain *silk* warna hitam
2. Potong sesuai pola dan ukuran
3. Menjahit sesuai desain
4. Menambahkan modifikasi lurik pada bagian kerah, dan lengan

5. Menambahkan kain vinil silver dengan bentuk persegi panjang yang di jahit pada bagian depan baju

6. Menambahkan resleting pada baju

Hasil dari baju sudah sesuai dengan desain, penggunaan baju diatas panggung terlihat pas di badan tidak kebesaran maupun kekecilan. Baju di desain dengan resleting di depan supaya *talent* nyaman dan memudahkan untuk melepasnya.



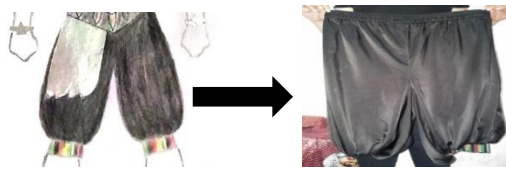
Gambar 2. Desain Baju dan Hasil Akhir  
(Sumber: Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### b. Desain Celana

Pembuatan celana yang digunakan tokoh Petruk terbuat dari bahan kain *maxmara*, yang ditambahkan lurik pada bagian lutut. Pembuatan celana dilakukan dengan teknik menjahit, berikut ini adalah proses pembuatan celana:

1. Siapkan kain *maxmara* warna hitam
2. Potong kain sesuai pola dan ukuran
3. Menjahit kain dengan bentuk balon
4. Menambahkan lurik pada bagian bawah celana dengan karet supaya elastis dan nyaman digunakan *talent*

Hasil dari celana sudah sesuai dengan desain. Pada saat di atas panggung celana terlihat pas di badan tokoh Petruk, celana di desain dengan karet pada bagian perut sehingga nyaman digunakan oleh tokoh Petruk.



Gambar 3. Desain Celana dan Hasil Akhir  
(Sumber: Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### 7. Desain Aksesoris

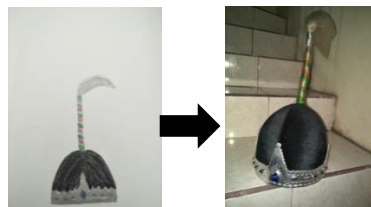
Proses yang telah dilalui dalam pembuatan aksesoris yang akan dipakai oleh tokoh Petruk melalui beberapa tahapan yaitu analisis cerita, analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah konsultasi dengan konsultan desain serta pembimbing dan revisi. Setelah desain aksesoris divalidasi oleh konsultan desain dan pembimbing, selanjutnya yaitu tahap mengukur *talent*, dan melakukan konsultasi kembali hingga jadi. Proses pembuatan aksesoris tokoh Petruk menggunakan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk, sedangkan prinsip desain yang digunakan untuk membuat aksesoris yaitu prinsip *balance simetris & asimetris*, harmoni, serta *unity*.

Aksesoris yang akan dibuat untuk dipakai tokoh Petruk yaitu irahan, *kelat bahu*, sabuk, gelang tangan, gelang kaki, sandal, dan kalung serta ada tambahan rantai-rantai kecil pada bagian belakang baju. Semua aksesoris tersebut kebanyakan dibuat dengan bahan dasar sponati yang diberi warna untuk hasil yang sesuai dengan desain dan di *finishing*

pemberian *gliter* dan manik-manik. Proses pembuatan aksesoris adalah sebagai berikut:

a. Desain *Irah-irahan*

Desain *irah-irahan* tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip Desain yang diterapkan yaitu Prinsip *balance* karena dalam desain irah-irahan Petruk memiliki sudut pandang yang sama dari semua sisi. Irah-irahan tokoh Petruk dibuat dengan karton yang telah dicetak dan *dilem* berkali-kali sehingga membentuk *irah-irahan* berupa penutup kepala bulat ciri khas para punakawan, kemudian ditambahkan *klat* berbahan *vinil* warna silver sebagai pelengkap irah-irahan. Penambahan rambut Petruk yang berdiri tegak dengan *lungsen* warna hijau, silver, dan merah mengambil 3 warna dari lurik yang dikenakan. Rambut tersebut supaya bisa berdiri dibuat dengan kawat *stremin* kemudian rambut *lungsen* tersebut dililitkan dengan susunan 3 warna sampai menutupi kawat *stremin*, kemudian pada puncak penulis menambahkan rambut warna silver yang melengkung *kuncir*. Hasil penggunaan irah-irahan pada saat di atas panggung mengalami kecelakaan yaitu patah pada rambut yang dibuat *kuncir*.



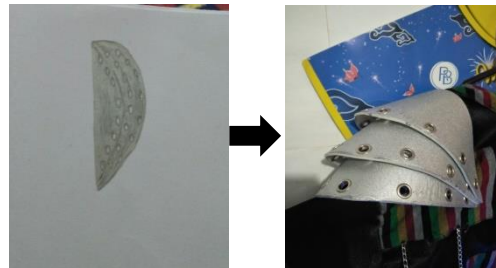
Gambar 4. Desain dan Hasil Akhir Irah-Irahan  
(Sumber: Ersya Villania A.P, 2019)



#### b. Desain *Kelat Bahu*

Desain kelat bahu tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip desain yang diterapkan yaitu prinsip *balance* simetris. Desain *Kelat bahu* yang dikenakan tokoh petruk terbuat dari bahan sponati yang dibuat dengan cara:

- 1) Buatlah pola setengah lingkaran sebanyak 6 buah
- 2) Potong pola tersebut mengikuti pola yang telah digambar
- 3) Pilok dengan warna silver metalik, tunggu sampai kering
- 4) Pada pinggiran pola tersebut diberi hiasan berupa hiasan bulatan berwarna silver yang lebih menambah unsur tekno
- 5) Susun pola setengah lingkaran tersebut menjadi 3 susunan
- 6) Kemudian satukan dengan lem tembak

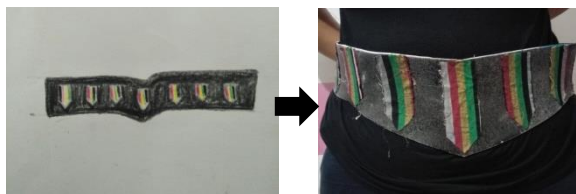


Gambar 5. Desain dan Hasil Akhir *Kelat Bahu*  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### c. Desain Ikat Pinggang

Desain ikat pinggang tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip Desain yang diterapkan yaitu Prinsip *balance* simetris Ikat Pinggang yang dikenakan tokoh petruk terbuat dari bahan sponati yang dibuat dengan cara: Membuat pola

persegi panjang sesuai dengan lingkaran pinggang *talent*, namun pada bagian tengah menggunakan pola segitiga terbalik, Potong sponat dengan mengikuti pola, berikan pewarna semprot sponat dengan warna hitam, Taburkan *glitter* warna silver di atas sponat yang telah di semprot pewarna, kemudian tambahkan lurik pada sabuk dengan pola segitiga kebawah mengelilingi pinggang, kemudian tambahkan perekat untuk merekatkan ujung yang satu dengan yang lain.



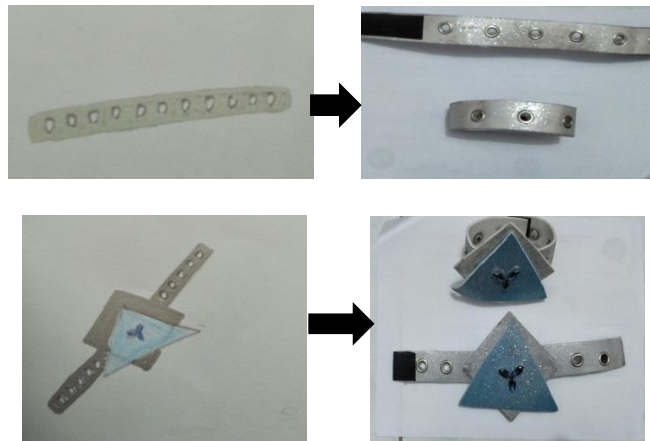
Gambar 6. Desain dan Hasil Akhir Ikat Pinggang  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### d. Desain Gelang Tangan dan Gelang Kaki

Desain gelang tangan dan gelang kaki tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip Desain yang diterapkan yaitu Prinsip *balance* simetris. Gelang tangan dan gelang kaki yang dikenakan tokoh Petruk dibuat dengan bahan sponat. Berikut cara pembuatannya:

- 1) Siapkan sponat dan gambarlah pola persegi panjang dengan panjang sesuai ukuran *talent* dan lebar sekitar 3 cm
- 2) Gunting mengikuti pola
- 3) Pilok sponat dengan warna silver metalik
- 4) Tambahkan hiasan bulatan seperti besi yang melingkari gelang

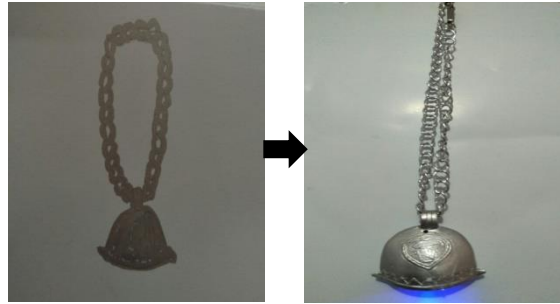
- 5) Pada gelang tangan ditambahkan pola segitiga dan persegi yang disusun tumpuk
- 6) Tambahan aksesoris manik warna biru pada gelang tangan
- 7) Tambahkan perekat



Gambar 7. Desain dan Hasil Akhir Gelang Tangan dan Kaki  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### e. Desain Kalung

Desain kalung tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip Desain yang diterapkan yaitu Prinsip *balance* simetris. Kalung yang dikenakan tokoh petruk penulis dapatkan di pasar Bringharjo dengan harga 30.000, kalung tersebut biasa disebut dengan *klontong sapi* oleh para penjual. Warna *klontong* yang tadinya kuning emas diubah menjadi warna silver dengan pewarna semprot, dan juga penambahan rantai supaya bisa dikenakan menjadi kalung.



Gambar 8. Desain dan Hasil Akhir Kalung  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### f. Desain Sandal

Desain sandal tokoh Petruk dibuat dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna dan bentuk. Prinsip Desain yang diterapkan yaitu Prinsip balance simetris Sandal yang digunakan oleh tokoh petruk yaitu menggunakan sandal lily, mengapa memilih sandal lily karena sandal lily mengkilap dan pemilihan warna biru sangat cocok untuk dikenakan para punakawan termasuk Petruk.



Gambar 9. Sandal Lily  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### g. Desain Rantai-rantai

Rantai-rantai yang dikenakan oleh tokoh Petruk pada baju bagian belakang dibuat bertujuan untuk menambahkan kesan teKno yang ingin ditonjolkan dengan memasang rantai-rantai kecil antara potongan lurik satu dengan yang lainnya dengan teknik menjahit delujur.



Gambar 10. Rantai Pada Baju Bagian Belakang  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

Hasil akhir aksesoris tidak sesuai dengan desain awal yaitu pada bagian gelang yang tadinya haNya bentuk persegi panjang biasa, dan dirubah menjadi ada tambahan bentuk segitiga dan persegi yang dipasang sedemikian rupa dengan adanya tambahan manik-manik. Alasan perubahan dilakukan karena penulis merasa jika ada tambahan bentuk-bentuk geometris maka unsur tekno akan semakin muncul.

#### 8. Rias wajah

Tata rias pada tokoh petruk wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dengan alasan lebih menonjolkan karakter tokoh. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa *face painting* dengan teknik menggambar pada wajah menggunakan alat berupa kuas dan spons serta bahan berupa *face painting* yang bertujuan agar karakter pada petruk lebih keluar. Proses *face painting* sebagai berikut:

- a. Membersihkan wajah dengan *tissue* basah



Gambar 11. Pembersihan Wajah  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

- b. Mengaplikasikan *tinting krayolan* warna putih ke seluruh wajah



Gambar 12. Pengaplikasian *Krayolan* Warna Putih  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

- c. Mengaplikasikan bedak tabur bayi warna putih bertujuan untuk mengunci *foundation* agar tidak bergaris dan supaya tidak terlihat basah



Gambar 13. Pengaplikasian Bedak Tabur  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

- d. Menggambar garis-garis pada wajah sesuai dengan desain dengan *face painting* warna hitam



Gambar 14. Menggambar Garis Pada Wajah  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

- e. Menambahkan disetiap garis *face painting* warna silver menggunakan pensil mata warna silver dan *body painting* warna putih



Gambar 15. Pengaplikasian Pensil Warna Silver  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

- f. Mengaplikasikan *face painting* warna merah pada bibir.



Gambar 16. Pengaplikasian *Face Painting* Warna Merah  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

g. Mengaplikasika *body painting* warna hitam dengan sikat alis pada bagian  
*jenggot*



Gambar 17. Pengaplikasian *Body Painting* Pada *Jenggot*  
(Sumber: Dokumentasi Chaedar Rizky, 2019)

Kesesuaian desain dengan hasil akhir tidak sesuai terutama pada bagian pipi samping kanan dan kiri pada saat *grand juri* penulis lupa menambahkan berupa garis” yang ada pada desain. Alasan terjadinya perubahan karena pada saat *grand juri* penulis kurang fokus dan tergesa-gesa karena talent yang datang terlambat. Namun pada saat pelaksanaan pergelaran penulis tidak lupa untuk menambahkan garis pada pipi tersebut.

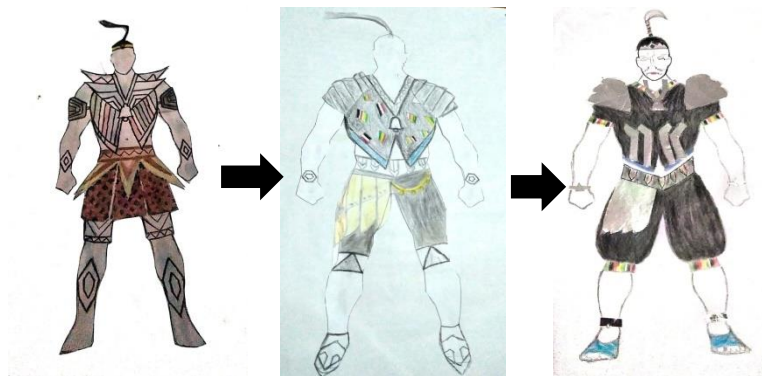


### C. Proses, Hasil Dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan) yang menjelaskan tentang validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah

#### 1. Validasi Desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub B, M.Pd selaku konsultan desain. Validasi dilakukan pada hari senin , tanggal 3 Desember 2018, dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut .



Gambar 18. Validasi Desain  
(Dokumentasi: Ersu Villania Ayu.P, 2019)

Ada perubahan dari desain awal sampai akhir untuk desain pertama validator memberikan masukan untuk hiasan bahu terlihat seperti karakter antagonis, sedangkan tokoh yang penulis dapat yaitu protagonis. Untuk desain kedua validator memberikan masukan untuk penempatan lurik tidak boleh di depan pada baju, karena yang bisa mengaplikasikan lurik pada baju hanya Semar, sedangkan Gareng, Petruk, dan Bagong bisa diaplikasikan pada celana, serta bagian belakang baju. Pada Desain celana validator memberikan saran untuk celana dibuat balon supaya terlihat lucu

sesuai dengan karakter para punakawan. Pada desain validasi gambar 3 adalah gambar yang sudah di setuju oleh konsultan desain.

## 2. Validasi Desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* oleh Asi Tritanti selaku dosen pembimbing. Validasi pertama dilakukan pada hari jumat 13 Desember 2018. Saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yaitu *make up* karakter tersebut belum mewakili tokoh Petruk dan masih terkesan seperti badut. Untuk *test make up* selanjutnya desain *makeup* karakter sudah disetujui oleh dosen pembimbing dengan saran pada garis-garis *make up* Petruk dibuat garis-garis lurus dengan pola geometris supaya lebih memunculkan unsur tekno.

## 3. Pembuatan kostum dan aksesoris

Kostum yang digunakan tokoh Petruk dibuat oleh Pungky sesuai dengan arahan penulis dan tetap mengacu pada desain yang ada, membutuhkan waktu 1 bulan untuk menjahitkan kostum . Asesoris dibuat oleh penulis, membutuhkan waktu 14 hari, *irah-irahan* bagian kepala dibuat oleh bapak Agus. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar 450.000 (empat ratus lima puluh ribu rupiah), dan pembuatan asesoris sebesar 300.000 (tiga ratus ribu rupiah).

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jumat 4 Januari 2018 dan Hari Kamis 10 Januari 2018. Hasil *fitting* kostum yaitu sudah terlihat pas di badan *talent* namun perlu perbaikan pada bagian

celana dengan alasan pada bagian pesak terlalu sempit sehingga mengurangi ruang gerak *talent*.



Gambar 19. Proses Pembuatan Aksesoris  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

#### 4. Uji coba rias wajah dan *facepainting*

Proses uji coba tata rias wajah karakter dan validasi dilakukan sebanyak 5 kali, yaitu pada Kamis 13 Desember 2018, Minggu 16 Desember 2018, Selasa 18 Desember 2018, Rabu 19 Desember 2018, Selasa 8 Januari 2019 dan Kamis 10 Januari 2018.

- a. Hasil *test makeup* pertama pada hari Kamis 13 Desember 2018, yaitu make up karakter petruk belum menggambarkan tokoh Petruk melainkan lebih terlihat seperti *makeup* badut. Penggunaan dasaran *bodypainting* warna silver yang masih kurang tebal, dan garis-garis lengkung pada wajah belum menonjolkan karakter dan tokoh Petruk.



Gambar 20. Hasil *Test Make Up* Pertama  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

- b. Hasil *test make up* kedua pada hari Minggu 16 Desember 2018, yaitu *make up* karakter Petruk masih dikoreksi oleh Agus Prasetya selaku Sutradara dari cerita Hanoman Duta, masukan tersebut berupa bagaimana agar karakter Petruk terlihat pada saat di panggung, maka sutradara menyarankan untuk bagian hidung ditarik garis ke atas yang melambangkan Petruk dalam pewayangan memiliki hidung yang panjang, serta bibir yang dibuat *ndower* namun dengan kesan tersenyum.



Gambar 21. Hasil *Test Make Up* Kedua  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

- c. Hasil *test make up* ketiga Selasa 18 Desember 2018 yaitu, uji coba kosmetik yang akan menjadi dasaran tokoh Petruk yaitu menggunakan

*body painting* warna putih dicampur dengan cat poster warna silver, namun saat uji coba kosmetik tersebut gagal.



Gambar 22. Hasil *Test Make Up* Ketiga  
(Sumber: Dokumentasi Ersu Villania Ayu P, 2019)

- d. Hasil *test make up* ke empat Rabu 19 Desember 2018 yaitu, garis-garis lengkung yang diterapkan pada tokoh Petruk diganti dengan garis-garis yang bersifat geometris dan lurus, sehingga terciptalah petruk dengan karakter menyerupai robot. Namun pada validasi ini *base make up* pada Petruk masih kurang tebal.



Gambar 23. Hasil *Make Up* Keempat  
(Sumber: Dokumentasi Ersu Villania Ayu P, 2019)

- e. Hasil *test make up* ke lima pada hari Selasa dan Kamis tanggal 8 dan 10 Januari 2019 yaitu, rias karakter telah divalidasi dan di setuju oleh dosen pembimbing namun ada masukan dari dosen pembimbing yaitu kurang rapi saat membingkai bibir, serta memperhalus lagi *base make up* untuk tokoh Petruk.



Gambar 24. Hasil *Test Make Up* Kelima  
(Sumber: Dokumentasi Ersya Villania Ayu P, 2019)

5. *Prototype* tokoh Petruk yang dikembangkan

Hasil *prototype* tokoh Petruk telah melewati desain kostum dan aksesoris dengan validasi I dan validasi II dilanjut uji coba tata rias wajah karakter selama 5 kali, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter, menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 25. Hasil *Prototype* Tokoh Petruk  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

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

Pada metode *diseminate* (penyebarluasan) yang dilakukan dalam bentuk pertunjukan teater tradisi atau wayang orang. Dengan mengusung tema Hanoman Duta. Pertunjukan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Tata Rias & Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 dikemas dalam bentuk pertunjukan drama *musical* berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2019 di *Concert hall* Taman Budaya Yogyakarta ditujukan untuk remaja, kalangan umum dan smk terutama smk kecantikan dengan tujuan bahwa mahasiswa

tata rias Universitas Negeri Yogyakarta mampu menyelenggarakan pergelaran teater tradisi yang bertemakan Hanoman Duta dalam pengemasan yang berbeda dan juga ada tambahan unsur tekno pada penggunaan kostum. Pergelaran ini juga bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat bahwa tatanan kostum dan *make up* adalah desain dari anak tata rias angkatan 2016.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pergelaran utama. Berikut pembahasannya.

#### 1. Penilaian akhir ( *grand juri* )

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas, tujuan dari penilaian ahli (*grand juri*) supaya talent mencoba keseluruhan kostum, aksesoris, dan rias wajah, serta mencoba kenyamanan kostum saat menari dan bergerak. Penilaian ahli (*grand juri*) dilaksanakan pada hari selasa tanggal 12 Januari 2019 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu lantai 3 Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Iwan Darmawan dari Institut Seni Indonesia ahli rias fantasi diwakili oleh Dra.Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat, dan pemerhati seni diwakili oleh Dr. Drs. Hadjar Pamadi, MA. Hons Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian yang dilakukan mencakup 2 hal yaitu Tata Rias, dan Total Look (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil



penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 3 tampilan terbaik dari pengelompokan tokoh karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: *the best* kelompok raja yaitu Dewi Shnta karya Angela Devika O, Rahwana karya Fairuz Qu R.A, Kumbakarna karya Syarifa Ghiftia.

*The best* kelompok patih yaitu Sayempraba karya Widya Sinta C.M, Laksamana karya Ardevi Amelia, Indrajit karya Dewi Rahmawati.

*The best* kelompok punakawan yaitu Gareng karya Rosita Nadya Utami, Petruk karya Ersya Villania A.P, Togog karya Felinda Erinoka S.

*The best* kelompok binatang yaitu Anoman karya Whinda Oktaviana, Sugriwa karya Sri indra M, Sempati karya Larasati Ayu K.P.

*The best* kelompok raseksi yaitu raseksi 5 karya Fitri Magfiroh, rakesi 2 karya Pangesti Riskiasih, Raseksi 3 karya Violita Mega P.

*The best* kelompok dayang yaitu dayang cantik 4 karya Lailia Ayu M, dayang cantik 6 karya Eka Mulyanti, dayang cantik 2 karya Pradaning Iga.

*The best* kelompok prajurit yaitu Nayaka panca karya Galuh Cahya A, Nayaka Eka karya Aprilia Ristianasari, Nayaka Catur karya Mira Rizka F.

Tokoh *best talent* dewi trijata karya Nada Tursina F, Tokoh Favorit Rahwana Karya Fairuz Qu R.A, Tokoh terbaik karya Fitri Magfiroh.

## 2. Gladi Kotor

Kegiatan gladi kotor dilaksanakan pada hari jumat 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses

gladi kotor difokuskan kepada para penampilan *talent* atau aktor yang akan berperan pada pementasan pertunjukan. Pembahasan mengenai kegiatan gladi kotor adalah waktunya bersamaan dengan persiapan kegiatan *grand juri* sehingga tidak banyak mahasiswa yang menghadiri acara gladi kotor tersebut. Kondisi *talent* tokoh Petruk saat gladi kotor tidak hadir dalam latihan teater.

### 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari jumat tanggal 25 januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mematangkan segala persiapan sebelum hari H mulai dari tata panggung, teater, tata musik, tata cahaya, *briefing* panitia, latihan teater dan masih banyak lagi, kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu latihan teater *full* dengan musik dan lighting, pembagian *jobdesk* per sie dan juga latihan *beauty show*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah tata kursi yang sudah di plot-plotkan berdasarkan tamu undangan, latihan *beauty show*, dan juga latihan teater. Kondisi *talent* tokoh Petruk pada saat pertunjukan yaitu datang pada saat latihan teater dari awal sampai akhir, dan mengikuti *briefing beauty show*.

### 4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan drama musical teater tradisi berjudul Mahasatya Di Bumi Alengka telah sukses ditampilkan pada hari Sabtu 26 Januari 2019 bertempat di Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr Sutrisna Wibawa selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr Giri Wiyono M.T selaku wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Agus Prasetya M.Sn selaku sutradara pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan dan karyawan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY.

Acara ini juga dihadiri oleh Dr. Drs. Hadjar Pamadi, MA. Hons selaku dewan juri, Dr. Iwan Darmawan selaku dewan juri, Afif Ghurub Bestari M.Pd selaku konsultan desain, pihak sponsor, SMKN 1 Sewon, SMKN 3 Magelang, SMKN 4 Yogyakarta, SMKN 6 Yogyakarta, mahasiswa Universitas Negeri Semarang, orang tua, tamu undangan dan penonton. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 496 tiket habis terjual.

Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah para remaja, dewasa, dan kalangan umum pertunjukan dengan durasi 120 menit ini menampilkan kisah Pencarian Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana dan kemudian prabu Rama Wijaya terus mencari keberadaan dewi sinta ta;pi tidak bisa menemukanya, akhirnya Rama Wijaya mengutus Anoman untuk pergi ke kerajaan Alengka untuk mencari keberadaan Dewi Sinta. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah sebagai seorang individu

maupun sebagai manusia kita harus punya pendirian sendiri, tidak gampang terkecoh dengan omongan orang lain apalagi orang lain yang tidak kita kenali. Kondisi *talent* tokoh Petruk saat pertunjukan mengalami sedikit insiden yaitu pada saat pentas teater aksesoris irah-irahan tepatnya rambut yang dibuat tegak patah, itu disebabkan karena gerak tokoh yang sangat aktif dan beda pada saat latihan teater. Pada saat pertunjukan penampilan tokoh Petruk sangat lincah, energik, dan lucu. Penampilan Petruk dan punakawan lainnya memberi kesan tersendiri bagi penonton.