

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Ramayana memiliki beberapa versi cerita, pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, sutradara mengambil alur cerita dengan Hanoman sebagai pemeran utama. Pada alur cerita ini, Prabu Rama mengutus Anggada untuk mencari Sinta yang menghilang diculik Rahwana. Tidak ada yang bisa menemukan keberadaan Sinta kala itu. Lalu tiba-tiba Hanoman mengajukan diri untuk menjadi duta mencari Sinta. Anggada marah dan terjadilah pertengkaran hebat antara Hanoman dan Anggada. Untungnya pertengkaran tersebut diketahui oleh saudara kera mereka yang lain dan juga Sugriwa (paman dari Hanoman sekaligus ayah dari Anggada) sehingga dileraikan Hanoman dan Anggada.

Saudara kera yang memisahkan pertengkaran Anggada dan Hanoman memiliki beragam warna bulunya, yaitu Anila berwarna biru, Anala berwarna hijau, dan Suweda berwarna hitam. Sedangkan Anggada sendiri berwarna merah, Hanoman berwarna putih, dan Sugriwa sebagai sosok Raja Winara berwarna kuning. Anggada, Hanoman, dan Suweda adalah saudara sepupu. Suweda merupakan anak kandung Sugriwa, sedangkan Anggada adalah anak kandung Subali, kakak kandung Sugriwa, yang sudah meninggal. Anggada kemudian diasuh oleh Sugriwa dan dianggap seperti anak sendiri. Hanoman adalah keponakan dari Sugriwa. Kemudian mulailah

perjalanan Hanoman menuju Negeri Alengka bertemulah Hanoman dengan Punakawan.

Setelah melewati perjalanan yang panjang Hanoman dan Punakawan bertemu dengan Sayempraba yang merupakan mantan istri Rahwana yang memberi buah-buahan beracun sehingga menyebabkan mata dari Hanoman dan Punakawan buta. Namun di tengah perjalanan menuju ke Alengka Hanoman bertemu Sempati (Garuda) yang memberi tahu Hanoman bahwa Dewi Sinta berada di taman Agrasoka dan menyembukan kebutaan Hanoman dan Punakawan. Kemudian Hanoman melanjutkan perjalanan panjang nya ke Alengka, dan akhirnya Hanoman mengetahui posisi Dewi Sinta yang berada di dalam istana Alengka yang sangat megah.

Hanoman mengalihkan perhatian prajurit Alengka dengan mengobrak-abrik taman Alengka hingga berantakan, hal itupun mengundang kemarahan Rahwana dan segera mengutus prajurit andalan. Terjadilah peperangan hebat antara Hanoman dan para prajurit Rahwana. Namun dengan segala usaha Hanoman akhirnya pun Hanoman tertangkap oleh prajurit Rahwana, dan Rahwana menginginkan Hanoman dibakar hidup-hidup. Namun karena kesaktiannya, Hanoman pun selamat dari bara api yang berkobar dan membalikan keadaan dengan membakar seluruh Kerajaan Alengka hingga hangus.

Nayaka Eka diceritakan sebagai prajurit kerajaan Alengka yang siap melindungi kerajaan Alengka dari serangan musuh yang masuk. Nayaka Eka merupakan prajurit yang agresif, pemberani, setia, dan kuat dalam

melindungi kerajaan dari serangan musuh yang ingin menghancurkan Alengka. Menyuguhkan penampilan yang garang, menyeramkan dengan rambut gimbal dengan pakaian perang berwarna merah. Dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka, Nayaka Eka memiliki peran melawan Hanoman dengan gerakan-gerakan agresif yang ia miliki.

a. Analisis Karakter Nayaka Eka

Karakter Nayaka Eka diambil dari sifat karakter Kumbakarna pada *lakon* Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang memiliki sifat agresif, pemberani, kejam, kuat dan setia.

b. Analisis Karakteristik Nayaka Eka

Terinspirasi dari tokoh Kumbakarna, diambil beberapa karakteristik raksasa dengan mata yang tajam, hidung besar mulut *meringis* dengan 2 gigi taring yang besar sehingga tampak garang dan menyeramkan. Rambut gimbal yang *diore*, serta mengenakan pakaian perang warna merah. Ditampilkan dengan muka merah agak muda untuk menggambarkan sifat jahat sekalipun baik.

2. Analisis Sumber Ide

Pemilihan sumber ide prajurit Nayaka Eka ini diambil tokoh Kumbakarna versi wayang purwa gaya Yogyakarta yang mana merupakan salah satu prajurit andalan raja Alengka dan salah satu saudara kandung Rahwana. Pemilihan tokoh Kumbakarna ini karena ia memiliki sifat agresif, kejam, setia dan siap membela tanah airnya yang merupakan salah satu sifat yang harus dimiliki oleh seorang prajurit kerajaan besar.



Gambar 2. Wayang Purwa Kumbakarna Gaya Yogyakarta
(Sumber: Wikipedia, 2018)

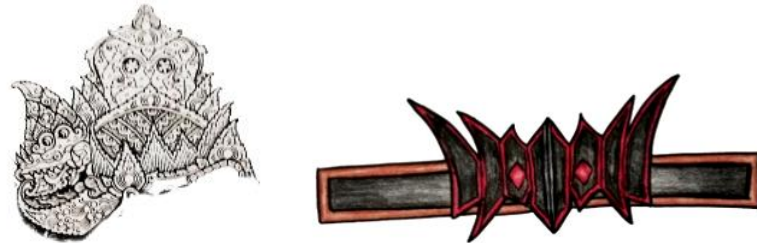
3. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide diambil dari wayang purwa Kumbakarna gaya Yogyakarta akan dikembangkan dengan teknik stilisasi dan distorsi, teknik ini digunakan untuk menggayakan sumber ide wayang purwa untuk menjadi suatu karya yang lebih menarik, inovatif tanpa harus meninggalkan ciri khas dari wayang purwa dan dapat mencapai bentuk karakter seperti yang diinginkan. Bagian yang dilakukan stilisasi yaitu pada bagian *irah-irahan*, baju, celana, *praba*, *kelat bahu*, gelang tangan, gelang kaki, *dhodot*, tata rias, rambut serta senjata.

a. Desain *Irah-irahan*

Bentuk *irah-irahan* Kumbakarna terlihat seperti mahkota dan terasa kurang cocok jika digunakan oleh seorang prajurit, maka bentuk *irah-irahan* di *distorsi* diambil dari bentuk naga dari ornamen *kelat bahu* wayang purwa Kumbakarna dan dituangkan dalam imajinasi penulis

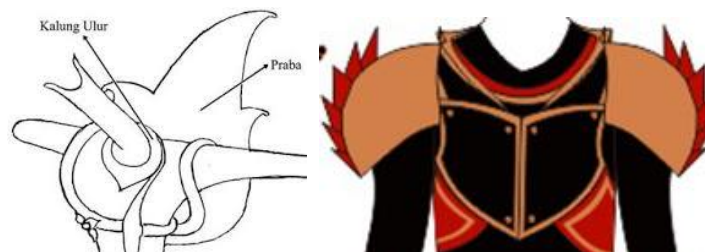
dengan bentuk garis lurus yang membentuk sayap naga dan ditambahkan manik-manik sebagai mata naga.



Gambar 3. *Distorsi Irah-irahan*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

b. Desain Kostum Perang/ *Praba*

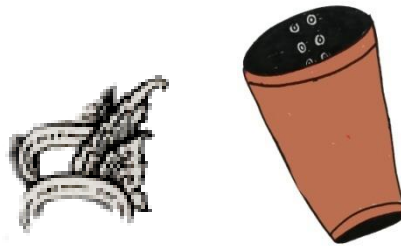
Wayang purwa Kumbakarna mengenakan aksesoris pendukung yaitu kostum perang/*praba* yang berarti sinar/cahaya kebesaran yang berada dipunggung. Namun *praba* hanya digunakan oleh raja-raja besar. Maka dari itu penulis ingin membuat bentuk baru dan menyederhanakan pada aksesoris kebesaran dari raja ini menjadi sebuah pelindung di bagian tubuh depan yang berarti dapat melindungi diri dari segala ancaman musuh ataupun bisa disebut dengan baju peperangan dengan menggunakan bentuk perisai di dada.



Gambar 4. *Distorsi Praba*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

c. Desain Gelang Tangan

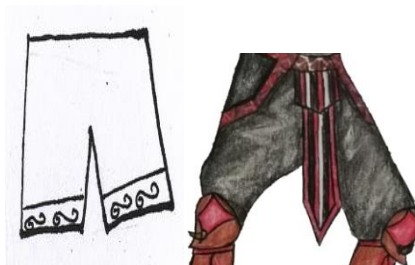
Bentuk gelang tangan yang memanjang keatas dibuat untuk menghindari bentuk gelang wanita maupun gelang raja jaman dahulu yang mana gelang panjang akan membuat kesan maskulin.



Gambar 5. *Stilisasi* Gelang Tangan
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

d. Desain Celana

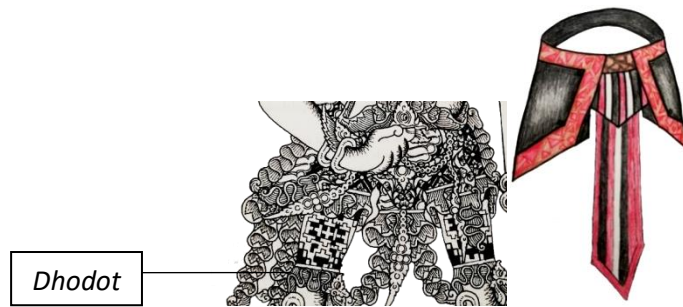
Pemilihan bentuk celana balon dengan mestak longgar didasari oleh *fashion* yang sedang trend dan kenyamanan penari.



Gambar 6. *Stilisasi* Celana
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

e. Desain *Dhodhot*/ Ikat Pinggang

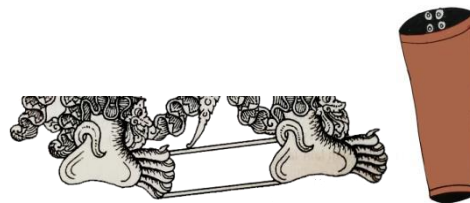
Perubahan bentuk *dhodhot* asli ke *stilisasi* didasari dari bentuk *dhodhot* yang terlihat sangat feminin dengan lekukan-lekukan maka penulis mengubah bentuk dasar menjadi bentuk geometris yang bersudut-sudut untuk memberi kesan tegas. Penambahan unsur lurik untuk memberikan kesan dan penyeimbang tradisional kedalam konsep tekno.



Gambar 7. *Stilisasi Dodhot* Wayang
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

f. Desain Gelang Kaki

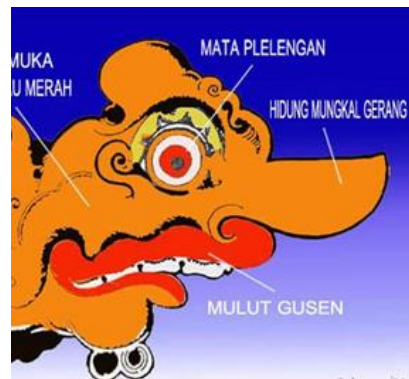
Pemilihan unsur api pada gelang kaki ini didasari dari Kerajaan Alengka yang dibakar oleh Hanoman. Sedangkan bentuk gelang yang memanjang keatas dibuat untuk menghindari bentuk gelang wanita maupun gelang raja jaman dahulu yang mana gelang panjang akan membuat kesan maskulin.



Gambar 8. *Stilisasi* Gelang Kaki
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

g. Desain Rias Wajah Karakter

Perubahan desain ke *stilisasi* terdapat pada mata dan alis yang dibuat tajam keatas dengan warna hitam dan tembaga untuk memberikan kesan galak dan garang. Dengan unsur garis di dahi agar mengeluarkan kerutan ekspresi galak.



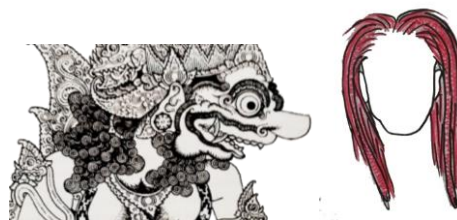
Gambar 9. Wajah Wayang
(Sumber: Wayangku, 2019)



Gambar 10. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

h. Desain Rambut/Wig

Pada rambut tidak banyak diubah hanya ditambahkan *wig* lurus untuk memberikan kesan modern.



Gambar 11. *Stilisasi* Rambut
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

B. *Design* (Perencanaan)

Tahap desain ini merupakan perencanaan konsep dari kostum, aksesoris, *make up*, *wig*, senjata dan pergelaran yang dituangkan dalam bentuk gambaran

yang akan diproses menjadi *prototype*. Desain kostum Nayaka Eka ini didesain untuk menciptakan kesan prajurit yang garang, kejam. Kostum Nayaka Eka dituangkan dengan konsep kostum prajurit Romawi yang menggunakan baju perang. Berikut merupakan unsur dan prinsip desain keseluruhan kostum Nayaka Eka.



Gambar 12. Bagian-bagian Desain
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

1. Desain Baju

a. Unsur Desain

Kostum Nayaka Eka memiliki unsur garis vertikal untuk menggambarkan sifat lembut menunjukkan sifat stabil dan kuat. Unsur warna yang diambil dalam desain ini hitam sebagai sifat tegas dan kekuatan.

b. Prinsip Desain

Kostum Nayaka Eka memiliki prinsip proporsi yaitu setiap bagian kostum seimbang dengan proporsi tubuh. Prinsip keseimbangan juga terdapat pada setiap bagian kostum karena sifat Nayaka Eka yang tegas dan tidak plin-plan.



Gambar 13. Desain Baju Dasar
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 14. Desain Celana
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

2. Desain Kostum Pelengkap

a. Desain *Praba*/Kostum Perang

Diambil dari bagian *praba* pada wayang Kumbakarna dengan menerapkan unsur bentuk yang terinspirasi dari prajurit Alengka yang membawa perisai.

1) Unsur Desain

a) Bentuk

Mengambil unsur bentuk geometris berbentuk perisai di dada yang memiliki makna penahan suatu serangan dari musuh dan bentuk geometris kerucut.

b) Garis

Dengan unsur garis lurus menggambarkan sifat keras dan kejam sebagai prajurit.

c) Warna yang digunakan menggunakan warna merah sebagai sifat agresif, warna hitam sebagai sifat kuat, dan tembaga sebagai warna strata prajurit.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan juga terdapat pada setiap bagian kostum karena sifat Nayaka Eka yang stabil.

b) Irama

Desain *praba* ini juga menggunakan prinsip irama dengan pengulangan bentuk kerucut dan garis lurus.

c) Ukuran

Prinsip desain ukuran diterapkan pada bagian bahu dengan garis menyudut disusun dari bawah mulai dari terkecil hingga terbesar.



Gambar 15. Desain Kostum *Praba*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

b. Desain Ikat Pinggang

Bagian pinggang dibuat juga ikat pinggang yang dirancang menutupi pinggang hingga ke paha yang diambil dari bagian *dhodhot* wayang Kumbakarna lalu dikembangkan menjadi lebih modern.

1) Unsur Desain

a) Garis

Unsur garis yang digunakan garis menyudut menggambarkan sifat kejam dan garis lurus sebagai sifat stabil, kuat dalam memihak kerajaan.

b) Warna

Unsur warna yang digunakan warna hitam sebagai sifat kuat, warna tembaga sebagai warna strata prajurit.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Desain ikat pinggang *Nayaka Eka* memiliki prinsip keseimbangan simetris karena sifat *Nayaka Eka* yang stabil.

b) Akses

Pada bagian pinggang diberi akses berbentuk geometris yang menjadi pusat perhatian.

c) Irama

Menggunakan prinsip irama dengan pengulangan bentuk geometris.



Gambar 16. Desain *Sabuk/Dhodot*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

c. Desain *Slepe*

Penggunaan lurik pada bagian *slepe* digunakan sebagai penyeimbang antara modern dan tradisional. Motif yang digunakan motif *patangpuluhan* yang dipakai prajurit patangpuluhan.

1) Unsur Desain

a) Garis

Unsur garis yang digunakan adalah garis lurus yang bermakna stabil dalam artian sifat Nayaka Eka yang selalu berpihak kepada kerajaan.

b) Warna

Diambil unsur warna merah yang memiliki makna agresif, hitam yang berarti kuat serta putih yang bermakna positif yang mewakili sifat setia Nayaka Eka.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Lurik pada bagian ikat pinggang menggunakan prinsip keseimbangan simetris karena sifat Nayaka eka yang stabil.



Gambar 17. Desain Lurik
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

3. Desain Aksesoris

a. Desain Gelang Tangan

1) Unsur Desain

a) Warna

Gelang tangan menggunakan unsur warna tembaga yang menjadi warna strata prajurit. Dengan sentuhan warna merah yang memiliki makna agresif.

b) Bentuk

Unsur bentuk yang diterapkan pada gelang tangan aksesoris Nayaka Eka adalah bentuk geometris.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Menggunakan prinsip keseimbangan karena sifat Nayaka Eka yang stabil.

b) Proporsi prinsip proporsi disesuaikan dengan tubuh penari agar nyaman bergerak.



Gambar 18. Desain Gelang Tangan (Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

b. Desain Lutut

Bagian lutut dikembangkan dari bentuk *irah-irahan* Kumbakarna.

1) Unsur Desain

a) Bentuk

Menggunakan unsur bentuk geometris sebagai bentuk yang lebih tegas dan membawa kesan *futuristic*.

b) Warna

Penggunaan unsur warna tembaga warna strata prajurit Nayaka Eka.

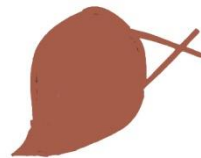
2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan simetris digunakan sebagai penggambaran sifat Nayaka Eka yang stabil.

b) Proporsi

Prinsip proporsi pada bagian lutut digunakan untuk menyesuaikan dengan bentuk tubuh sehingga memudahkan penari untuk bergerak.



Gambar 19. Desain Lutut
(Sketsa: Aprilia Ristianasari: 2019)

c. Desain *Irah-irahan*

Irah-irahan ini menyederhanakan bentuk *irah-irahan* wayang purwa Kumbakarna yang berbentuk seperti mahkota.

1) Unsur Desain

a) Garis

Irah-irahan Nayaka Eka menggunakan unsur garis lurus vertikal yang bermakna sifat yang keras dan kejam.

b) Warna

Unsur warna yang diterapkan dalam desain *irah-irahan* ini adalah hitam yang bermakna kuat dan warna merah bermakna agresif.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan simetris bermakna sebagai sifat stabil yang dimiliki Nayaka Eka.

b) Irama

Menggunakan prinsip irama dengan pengulangan bentuk garis vertikal.



Gambar 20. Desain *Irah-irahan*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

d. Desain Alas Kaki/*Sandal*

Bagian alas kaki penulis mendesain untuk menambahkan *sandal*, hal ini untuk mengimbangi semua unsur modern yang sudah diwujudkan menjadi kostum. Jenis *sandal* yang digunakan yaitu *sandal* gladiator yang memiliki tali dibagian depan untuk mempermudah *talent* saat bergerak.

1) Unsur Desain

a) Warna

Unsur warna yang digunakan pada bagian alas kaki Nayaka Eka adalah tembaga yang mana menjadi warna strata prajurit.



Gambar 28. Desain Alas Kaki
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

4. Desain Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah yang sesuai dengan tokoh Nayaka Eka yaitu tata rias karakter untuk membuat kesan baru dan merubah bentuk seseorang menjadi suatu karakter yang diinginkan dengan menggunakan kosmetik *face painting* dan penggunaan kosmetik *waterproof*.

a. Desain Wajah

1) Unsur Desain

Penggunaan unsur warna merah dibagian tulang pipi, dahi, dagu sebagai penggambaran sifat agresif, dengan dipadukan dengan unsur gradasi untuk memperhalus setiap transisi warna. Ditambah unsur garis lurus membentuk menyudut di bagian dahi yang memiliki makna keras dan kejam dibalut dengan unsur kontras dari warna merah ke hitam dan tembaga. Unsur garis lurus dibutuhkan dalam pembuatan kerutan wajah.

2) Prinsip Desain

Prinsip yang digunakan pada riasan wajah ini yaitu prinsip keseimbangan simetris untuk membuat sudut pandang yang sama dari kanan dan kiri. Prinsip intensitas yang kuat juga diperlukan dalam dasar rias wajah ini agar riasan dapat terlihat dari jauh.

b. Desain Alis

1) Unsur Desain

a) Garis

Unsur garis diagonal yang berarti perpaduan antara vertikal dan horisontal dengan makna sifat yang dinamis antara sifat negatif (kejam) dan positif (setia) dan dipadupadankan dengan unsur garis menyudut sebagai makna sifat kejam Nayaka Eka.

b) Intensitas

Unsur intensitas dibutuhkan dalam rias wajah untuk diatas panggung, semakin intensitasnya besar maka akan semakin terlihat dari jauh.

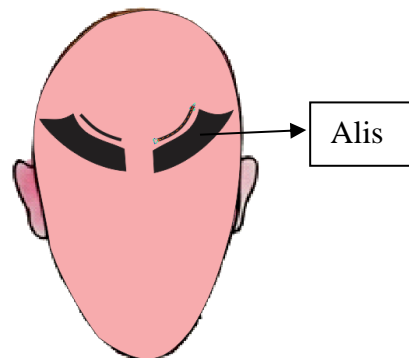
2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan simetris yang digunakan pada alis Nayaka Eka ini bertujuan agar di setiap sudut pandang terlihat sama.

b) Aksent

Pada bagian alis Nayaka Eka ini merupakan bagian pusat perhatian yang dapat membuat karakter Nayaka Eka muncul.



Gambar 21. Desain Alis
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

c. Desain Mata

1) Unsur Desain

a) Warna

Unsur warna yang terdapat pada bagian mata yaitu warna hitam yang berarti kejam dan keras, warna tembaga yang berarti pemberani.

b) Gradasi

Unsur gradasi dibutuhkan pada penggunaan *eyeshadow* agar tidak kaku saat dilihat langsung.

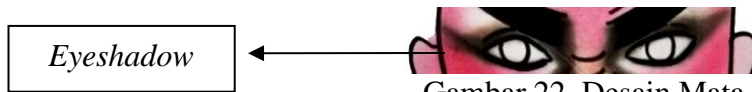
c) *Value*

Unsur *value* tercipta pada bagian antara *eyeshadow* ke bagian alis untuk menciptakan kesan mata lebar/sempit.

2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Bagian *eyeshadow* dibuat seimbang simetris agar sudut pandang darimanapun akan terlihat sama dan untuk penggambaran sifat Nayaka Eka yang stabil.



Gambar 22. Desain Mata
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

d. Desain Gigi

1) Unsur Desain

a) Kontras

Unsur kontras digunakan pada bagian gigi karena pembuatan gigi dengan menggunakan face painting butuh warna yang berbeda tajam agar bentuk gigi terlihat jelas.

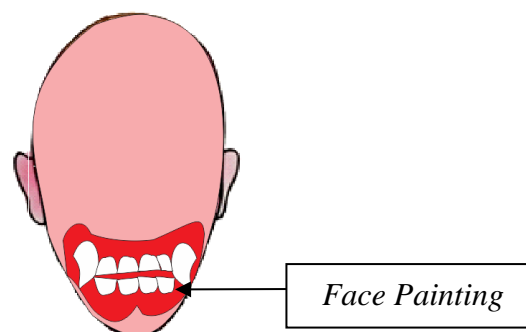
b) Warna

Unsur warna yang terdapat dalam membuat gigi yaitu warna merah sebagai kesan agresif, warna putih pada gigi, dan hitam bermakna sifat keras berfungsi sebagai mempertegas bentuk mulut dan gigi.

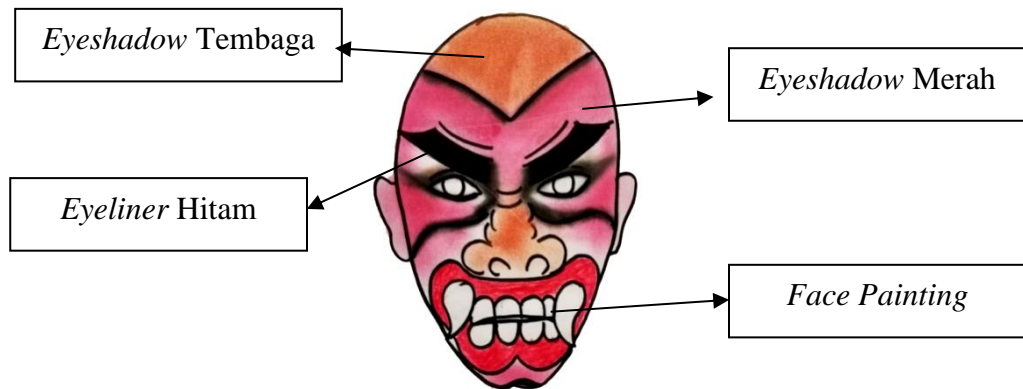
2) Prinsip Desain

a) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan pada bagian gigi dibuat agar disetiap sudut pandang akan sama.



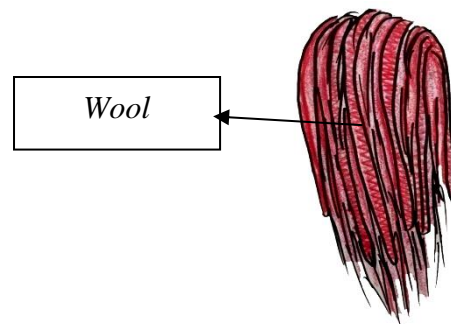
Gambar 23. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 24. Desain Rias Wajah Total
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

5. Desain Penataan Rambut/ Wig

Rambut yang digunakan menggunakan *wig* yang digimbal dan dipadukan dengan *wig* lurus. Mengambil warna merah sebagai simbol agresif bagi seorang prajurit kepercayaan. Pada bagian rambut Kumbakarna yang gimbal, akan dikembangkan menjadi rambut gimbal yang lebih modern, yaitu model rambut *twist/regae*. Dengan tujuan untuk membuat kesan modern pada rambut gimbal yang sudah ada dan membuat lebih *futuristic*.



Gambar 25. Desain Wig Belakang
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 26. Desain Wig Depan
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

6. Desain Senjata

Senjata yang digunakan diambil dari bentuk *gada* dan tombak yang merupakan beberapa senjata yang digunakan oleh prajurit Kerajaan Alengka. Bentuk *gada* dimodifikasi dengan mengambil bentuk bulat kemudian menambahkan bagian runcing tombak di bagian pinggirnya.

a. Unsur Desain

1) Bentuk

Unsur bentuk yang diambil untuk bagian senjata menggunakan bentuk geometris diambil dari dasar bentuk *gada* dan tombak.

2) Garis

Penerapan unsur garis yang digunakan pada senjata yaitu garis vertikal yang memiliki arti kuat, stabil.

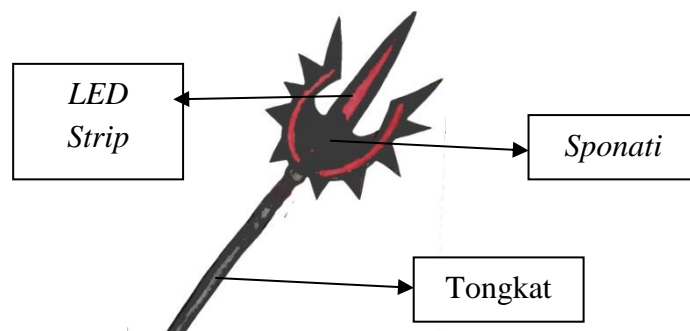
3) Warna

Unsur warna yang digunakan pada senjata terdapat warna hitam yang berarti keras, kejam, dan tembaga yang berarti pemberani.

b. Prinsip Desain

1) Akses

Senjata yang digunakan Nayaka Eka memiliki *center of point*/aksen pada bagian *center* dengan penggunaan *LED strip* yang akan membuat mata tertuju pada senjata ini.

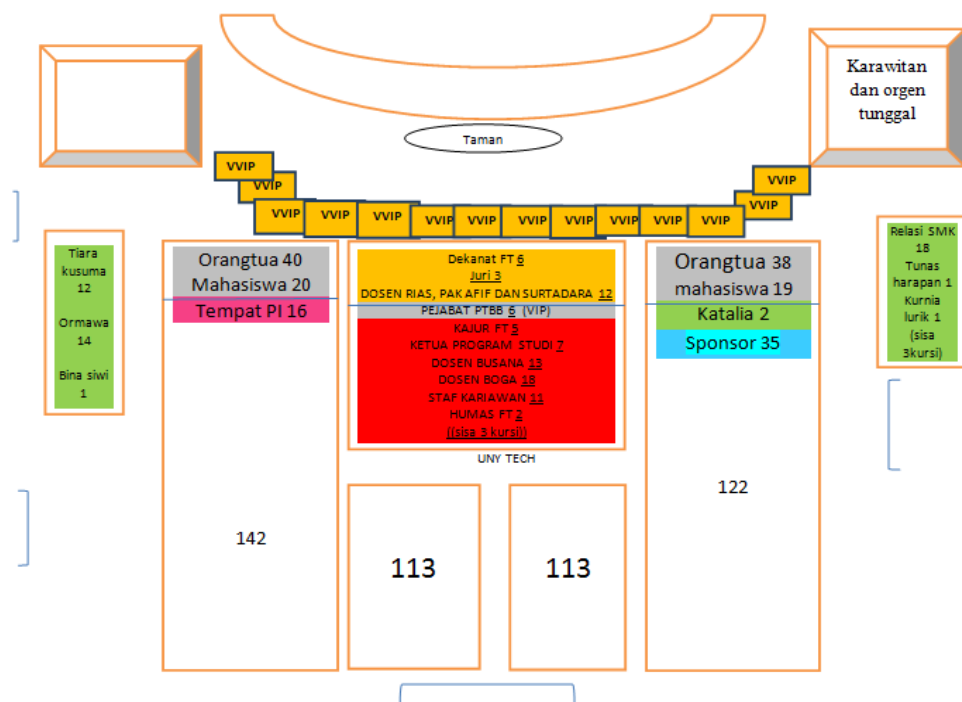


Gambar 27. Desain Senjata
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

7. Desain Pergelaran

Pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang akan dilaksanakan menggunakan konsep tekno yang mana akan menggunakan properti yang melibatkan teknologi seperti penggunaan *LCD* sebagai *background* pementasan yang dapat berubah-ubah seiring perubahan suasana cerita dan alur. Pengaturan *lighting* yang disesuaikan dengan kostum akan menambah kesan dramatisasi dari area penonton. Jenis panggung yang di gunakan yaitu *proscenium* untuk pertunjukan teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Pengisi musik pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka ini akan menggunakan *live gamelan jawa*.

Pada tahap desain pertunjukan menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.



Gambar 28. *Layout stage*, penataan kursi
(Sumber: Sie Acara, 2018)

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan terhadap aspek kostum, aksesoris, rias karakter, tatanan rambut dan *prototype* tokoh Nayaka Eka. Pada tahap awal dilakukan proses desain untuk menciptakan *prototype* Nayaka Eka. Kemudian setelah proses mendesain akan dilakukan tahap validasi oleh ahli. Tahap validasi yang dilakukan oleh ahli dibagi menjadi 2 yaitu bagian kostum dan rias wajah.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori oleh Ahli

Desain yang sudah di buat akan dilakukan proses validasi desain kostum dan aksesori yang dilakukan oleh ahli yaitu Afif Ghurub Bestari. Tahap validasi dilakukan untuk memberi masukan-masukan terhadap desain kostum dan aksesori yang telah dibuat. Jika ada masukan lalu penulis akan memasukan ke tahap revisi desain untuk membenarkan desain sesuai masukan para ahli. Kemudian setelah revisi akan dikonsultasikan kepada ahli mengenai kekurangan desain maka akan masuk ke tahap revisi desain kembali hingga desain disetujui oleh ahli.

Setelah desain disetujui maka akan dilakukan proses pembuatan kostum dan aksesori menurut desain yang dibuat. Setelah 50% menjadi *prototype* maka akan dilakukan *fitting* untuk mengetahui kondisi kostum saat dipakai ke talent. Setelah itu akan ada masukan dari ahli mengenai kekurangan pada kostum dan akan melalui tahap revisi. Setelah melalui tahap revisi dilakukan lagi *fitting* ke-2 dengan tujuan melihat perbaikan kostum yang sudah dilakukan saat *fitting* ke-1.

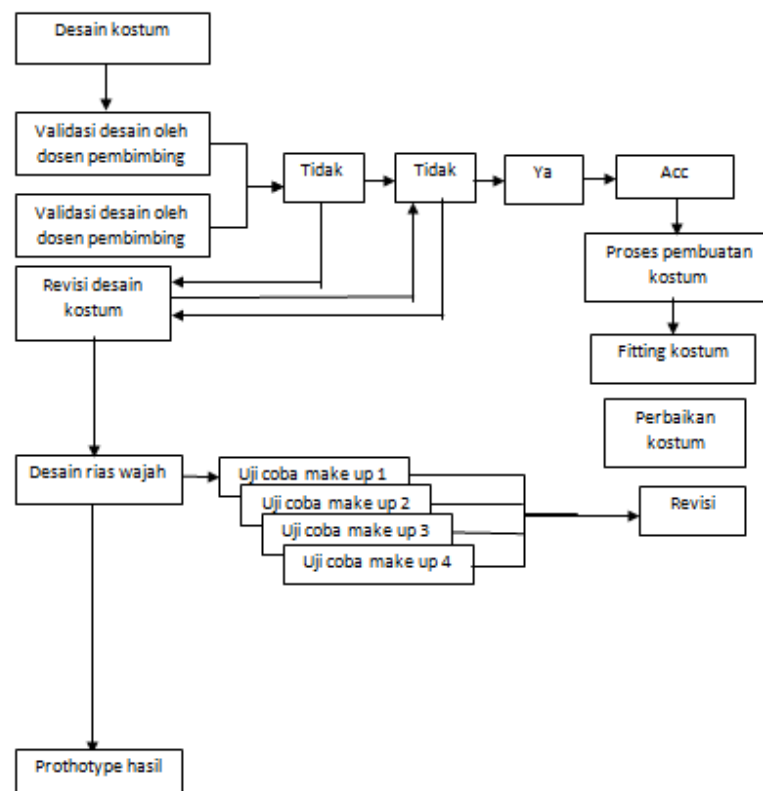
2. Validasi Rias Wajah Karakter oleh Ahli

Validasi rias wajah karakter oleh ahli dilakukan oleh Dra. Yuswati selaku pembimbing. Proses validasi rias wajah ini dilakukan agar penulis mengetahui kekurangan desain apakah sesuai dengan tokoh yang akan ditampilkan. Sebelum melakukan proses validasi akan dilakukan terlebih dahulu tahap mendesain rias wajah karakter di foto wajah talent untuk mengetahui bentuk wajah dan tau cara mengkoreksinya. Setelah mendesain

beberapa desain maka akan di konsultasikan kepada ahli satu persatu dan akan diberikan masukan disetiap desainnya. Desain yang paling memungkinkan untuk dikembangkan akan diarahkan kekurangannya. Setelah diberikan masukan akan dilakukan revisi lalu akan dilakukan uji coba pada setiap revisinya dengan tujuan memantapkan dan membenarkan kekurangan rias wajah karakter yang kurang sesuai.

3. *Prototype*

Tahap ini merupakan hasil akhir dari pengembangan kostum yang sudah dibuat dan diperbaiki sebagai tahap akhir. Tahap ini sudah menampilkan wujud kostum, aksesoris, rias wajah karakter dari Nayaka Eka sebelum ditampilkan saat penilaian.



Gambar 17. Pengembangan
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

1. Penilaian Akhir (Grand Juri)

Pada tahap penyebarluasan ini membahas mengenai rangkaian acara pertunjukan yang bertemakan teater tradisi yang mengusung judul Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta, pertunjukan ini merupakan pertunjukan tradisi yang di kombinasikan dengan unsur tekno mulai dari kostum, *make up* hingga kemasan pertunjukan. Pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini akan diselenggarakan di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 26 Januari 2019 pada pukul 13.00- 17.00 WIB.

Sebelum ke acara inti pada tanggal 26 Januari 2019, diselenggarakan pra acara yang ditujukan untuk menilai hasil karya Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Yogyakarta ini serta untuk melihat kekurangan kostum untuk mencegah terjadinya kegagalan pada pertunjukan utama. Pada acara grand juri yang akan diadakan pada tanggal 12 Januari 2019 di Gedung KPLT lantai 3, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Juri penilaian yang akan menilai dalam acara ini antara lain Dra. Esti Susilarti, M. Pd. Selaku pengamat seni dari Kedaulatan Rakyat bagian Redaksi, kemudian Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons. selaku Dosen Pendidikan Seni Rupa dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, dan yang terakhir Dr. Darmawan Dadijono selaku Dosen Seni Tari dari Fakultas Perrunjukan Institut Seni Indonesia.

Bersamaan dengan proses penilaian ahli, juga dilaksanakan proses *photo session*. Hasil foto tersebut akan digunakan untuk mencetak *booklet* yang akan dibagikan ketika pementasan pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Pencetakan booklet ini bertujuan untuk dibagikan kepada orang tua atau wali setiap Mahasiswi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang sedang bertugas dan jajaran pejabat sebagai tanda kehadiran dan juga kenang-kenangan dari pementasan itu sendiri.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor pementasan Teater Tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” akan dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2019 di Pendopo Gambirsawit pada pukul 13.00-selesai. Gladi kotor dilakukan supaya penari dan pengrawit dapat menyesuaikan gerakan dan iringan agar lebih mantap dan tidak ragu-ragu untuk melakukan koreografi di panggung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih pementasan Teater Tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” akan dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta pada pukul 12.00- selesai.

4. Pergelaran

Pementasan akhir teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” akan di selenggarakan pada tanggal 26 Januari 2019 di Taman Budaya Yogyakarta pada pukul 13.00-selesai.