

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define*

Pada proses tahap *define* (pendefinisian), yaitu merupakan tahap pemahaman, mengkaji serta mempelajari mengenai cerita Hanoman Duta pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka ini. Pada saat mempelajari, mengkaji dan memahami cerita dari pertunjukan ini, maka akan mengulas mengenai beberapa aspek diantaranya analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangannya.

Dari pengkajian beberapa aspek tersebut maka terciptalah suatu tokoh Nayaka Eka yang diwujudkan dari sumber ide wayang *purwa* Kumbakarna bersifat agresif, jahat, kuat, dan setia kepada negaranya yang diwujudkan dalam tampilan wajah yang garang, mata yang tajam, hidung besar, mulut *meringis* dengan 2 gigi taring yang besar. Serta dilengkapi dengan rambut gimbal dengan pakaian perang warna merah. Sumber ide dari wayang *purwa* Kumbakarna gaya Yogyakarta ini dikembangkan melalui teknik *stilisasi* yaitu menggayakan suatu benda untuk mencapai sebuah hasil yang lebih estetik dan membuat objek baru. Teknik yang paling mudah untuk *menstilisasi* yaitu dengan cara menambahkan sesuatu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit dan membuat bentuk baru, jika semakin banyak penambahan aksesoris pada suatu gambar maka desain akan terlihat semakin rumit.

Pengembangan sumber ide dilakukan pada bagian kostum dada yang pada awal tidak mengenakan pakaian maka dikembangkan menjadi menggunakan baju dan pelindung dada agar bisa mewujudkan prajurit yang lebih modern menjadi baju perang. Kemudian pada rambut dikembangkan dari yang gimbal khas pewayangan menjadi gimbal *regae* yang dipadukan dengan rambut lurus untuk mengubah ke kesan modern. Lalu pada *make up* penampilan yang semula terlihat tidak modern maka akan di tambahkan kesan tekno dari tembaga pada hasil *make up*.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan *Design*

1. Desain Kostum

Proses pembuatan kostum dilakukan melalui analisis karakter dan karakteristik dari sumber ide wayang *purwa* Kumbakarna gaya Yogyakarta. Kemudian setelah menelaah karakter dan karakteristik dari sumber ide, maka akan dituangkan dalam bentuk desain kostum diiringi dengan validasi dan revisi dari ahli. Setelah melalui beberapa validasi maka dilanjutkan ke tahap pengukuran badan talent, lalu mencari bahan untuk kostum yaitu kain satin *silk* berwarna hitam yang digunakan di bagian baju berbentuk lengan pendek dan celana longgar dengan kerutan di bawah.

a. Desain Baju

Proses pembuatan baju Nayaka Eka:

- 1) Siapkan peralatan jahit benang, alat jahit, gunting, dll serta bahan kain satin *silk* warna hitam.
- 2) Mengukur tubuh talent.

- 3) Potong kain satin mengikuti pola.
- 4) Kemudian jahit semua pola menjadi 1 bagian.



Gambar 29. Desain Baju
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 30. Hasil Akhir Baju
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil akhir baju dengan desain yang dibuat sudah sesuai tanpa ada kendala dalam proses pembuatan dan penataan kostum ini. Baju lengan pendek ini digunakan untuk melapisi badan agar kostum yang terbuat dari *sponati* tidak langsung menempel di badan serta keringat talent terserap di baju.

b. Desain Celana

Proses pembuatan celana:

- 1) Siapkan peralatan jahit benang, alat jahit, gunting, dll serta bahan kain satin *silk* warna hitam, karet.

- 2) Mengukur tubuh talent sebagai patokan membuat pola
- 3) Potong kain satin mengikuti pola.
- 4) Kemudian jahit semua pola menjadi 1 bagian.
- 5) Tambahkan karet di bagian bawah dan di bagian pinggang.



Gambar 31. Hasil Akhir Celana
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan desain celana dengan hasil akhir celana sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun pada saat melakukan *fitting* pertama celana yang dibuat terlalu pendek dan kecil bagi talent, sehingga harus merombak pembuatan celana agar talent lebih leluasa saat bergerak. Pada saat di panggung celana yang digunakan tidak ada kendala robek/kebesaran, pada bagian *mestak* dibuat jahitan belah ketupat sehingga talent nyaman bergerak dan tidak robek.

c. Desain Kostum perang/*praba*

Proses pembuatan praba Nayaka Eka:

- 1) Menyiapkan peralatan gunting, *cutter*, lem kayu dan lem kuning.
- 2) Mengukur badan talent.

- 3) Menyiapkan *sponati* 2mm dan potong *sponati* menurut pola badan talent.
- 4) Menyatukan sisi-sisi setiap pola dengan lem kuning tunggu hingga kering.
- 5) Oleskan lem kayu ke seluruh permukaan kostum hingga kering.
- 6) Semprotkan cat warna hitam ke seluruh permukaan.
- 7) Buat pola *sabuk* dan cat dengan akrilik warna merah serta sedikit unsur tembaga.
- 8) Cat bagian pinggir dada dengan warna tembaga.
- 9) Beri bagian tengah dada dengan lem kayu lalu taburkan *glitter* tembaga hingga menempel sempurna.
- 10) Pada bagian bahu bahan yang digunakan adalah *sponati* 2mm yang dipola sedemikian rupa kemudian disatukan satu sama lain.
- 11) Lalu mengoleskan lem kayu, tunggu hingga kering dan oleskan kembali dengan lem kayu dan taburkan *glitter* merah full pada bagian bahu.
- 12) Untuk membuat runcing digunakan *sponati* dibentuk 2 pola segitiga lalu direkatkan sisi sama sisi.
- 13) Kemudian masuk ke tahap *painting* dasar dan diberi *glitter* tembaga.
- 14) Ditambahkan manik-manik berbentuk runcing di pinggiran untuk menambah detail, kemudian pada bagian sudut dalam dan luar di lengkapi detail manik-manik kotak dan yang terakhir di tambahkan perekat.



Gambar 32. Hasil Awal Kostum Perang
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 33. Hasil Akhir Kostum Perang
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil kostum awal dengan desain yang telah dibuat sudah sesuai pada saat penilaian akhir. Namun pada saat pertunjukan utama kostum perang pada bahu mengalami perubahan bentuk, hal ini dikarenakan faktor kenyamanan talent yang tidak leluasa bergerak saat *fitting* 2. Bagian melengkung pada hasil awal membuat lengan talent susah digerakkan keatas karena hambatan dari kostum. Perubahan bentuk pada bagian bahu ini dibuat tetap berdasarkan unsur dan prinsip desain yang disesuaikan dengan karakter Nayaka Eka. Perubahan bentuk garis lurus yang meruncing ke atas dengan memadukan glitter merah ditambahkan dengan detail manik-manik runcing pada pinggiran bahu agar lebih ramai, kostum yang ditampilkan di panggung dapat terlihat lebih baik.

Hasil kostum akhir pada bagian bahu *praba* tidak dapat ditampilkan saat grand juri dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan yang kurang. Pada saat penampilan Nayaka Eka di panggung, *praba* bagian bahu kurang kencang, karena hanya direkatkan dengan perekat saja. *Praba* yang berglitter pada saat di atas panggung detailnya tidak terlihat karena detail terlalu kecil, serta warna *praba* menjadi *flat* jika dilihat dari jauh karena pencahayaan di panggung yang terlalu terang.

d. Desain Ikat Pinggang

Proses pembuatan ikat pinggang:

- 1) Bagian ikat pinggang dibuat dengan mengukur badan talent.
- 2) Kemudian membuat pola seperti desain, kemudian menyatukan semua pola hingga menjadi satu bagian utuh.
- 3) Kemudian masuk ketahap *painting* dasar lalu ditambahkan cat akrilik tembaga di bagian pinggir ikat pinggang.
- 4) Untuk penambahan aksen ditambahkan cd berwarna tembaga yang dipotong geometris, lalu pasang acak di bagian tengah ikat pinggang.

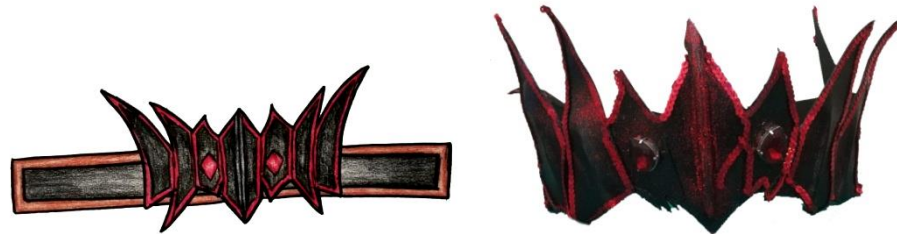
Pembahasan hasil kostum dengan desain yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan, namun saat talent menarikan gerakan kaki diangkat bagian sabuk ini sedikit menekuk karena bahan yang digunakan terlalu kaku dan terlalu sempit pada bagian paha.

2. Desain Aksesori

Proses pembuatan aksesori dilakukan melalui analisis karakter dan karakteristik dari sumber ide wayang purwa Kumbakarna gaya Yogyakarta. Kemudian setelah menelaah karakter dan karakteristik dari sumber ide, maka akan dituangkan dalam bentuk desain aksesori dilanjutkan dengan validasi dan revisi dari ahli. Setelah melalui beberapa validasi maka dilanjutkan ke tahap pengukuran ke talent.

a. Desain *Irah-irahan*

Irah-irahan dibuat dari *sponati* yang telah dipola kemudian disatukan menjadi satu bagian dengan lem. Dilengkapi dengan *payet* warna merah dipinggiran *irah-irahan* serta ditempelkan 2 permata merah di bagian depan *irah-irahan* dengan sedikit taburan *glitter* merah.



Gambar 34. Hasil Akhir *Irah-irahan*
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil *irah-irahan* dengan desain yang dibuat sudah sesuai dengan yang didesain, hanya saja untuk ukuran panjang *irah-irahan* terlalu panjang sehingga kurang pas di kepala talent dan perlu mensiasati saat tampil. Pada saat di panggung *irah-irahan* Nayaka Eka

terlihat menyala karena terkena *lighting* yang memantul dari permata di bagian depan.

b. Desain Lutut

Pada bagian pelindung lutut digunakan bahan dasar *sponati* yang sudah dipola lalu di *cutter* sesuai pola kemudian direkatkan menjadi satu dengan bentuk lengkung-lengkung. Ditambah bentuk geometris yang terbuat dari *sponati* lalu di tambahkan *glitter* merah lalu ditumpuk di atasnya. Bagian taring ini dibuat dari *sponati* seperti pembuatan pada bahu dan ditempelkan di bagian ujung bawah. Sebagai dekoratif ditambahkan manik-manik runcing di bagian sisi bentuk geometris.



Gambar 35. Hasil Awal Lutut
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 36. Hasil Akhir Lutut
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil akhir dengan desain tidak sesuai karena saat penilaian grand juri aksesoris Nayaka Eka kurang memuaskan, aksesoris

masih terlihat polos dan belum menunjukkan karakter tokoh yang garang dan agresif dan kejam. Pembuatan detail dilakukan dengan menggunakan unsur desain garis vertikal dengan membentuk bentuk layang-layang dengan *glitter* merah. Permasalahan pada saat pergelaran utama yaitu bagian taring pada lutut lepas karena gerakan talent yang ekstrem serta teknik pemasangannya kurang kencang dan disertai desain tidak sesuai dengan kebutuhan talent.

c. Desain Gelang Tangan dan Kaki

Bagian gelang kaki dan gelang tangan dibuat dari *sponati* yang teknik pembuatannya kurang lebih sama yaitu dengan mengukur talent dibagian tangan dan kaki, membuat pola lalu masuk ke tahap *painting* dasar dan cat akrilik tembaga.



Gambar 37. Hasil Awal Gelang Tangan
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 38. Hasil Akhir Gelang Tangan
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Hasil gelang tangan Nayaka Eka pada awal didesain dengan konsep *armor metallic* dengan unsur geometri, namun karena keterbatasan waktu pembuatan unsur bentuk geometri tidak terpasang. Namun pada saat pergelaran utama bentuk geometri di ubah dengan penambahan unsur api di bagian yang kosong.



Gambar 39. Hasil Awal Gelang Kaki
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 40. Hasil Akhir Gelang Kaki
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Hasil gelang kaki Nayaka Eka pada awal didesain dengan konsep *armor metallic*, namun pada saat grand juri bagian gelang kaki masih terlihat sangat polos. Sehingga di tambahkan detail unsur api di bagian yang kosong.

Pembahasan hasil aksesoris awal dengan desain yang dibuat tidak sesuai, detail gelang tangan belum terpasang semua karena keterbatasan

waktu pembuatan. Adapun perubahan detail yang diletakkan pada gelang tangan dan kaki yaitu unsur api yang ditempelkan ke bagian gelang serta penambahan manik-manik runcing di bagian tepi gelang.

d. Desain Alas kaki/*sandal*

Bagian alas kaki, penulis mendesain untuk menggunakan *sandal* gladiator yang memiliki tali dari bawah hingga betis yang membuat talent bebas bergerak dengan menggunakan alas kaki.



Gambar 41. Hasil Akhir Alas Kaki
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil dengan desain sudah sesuai, namun terdapat kendala mengenai alas kaki saat pertunjukan utama, alas kaki tidak digunakan karena talent lebih nyaman bergerak tanpa menggunakan alas kaki.

3. Desain Senjata

Senjata ini dibuat dari paralon yang di cat warna hitam, penggunaan paralon bertujuan agar ringan saat dibuat bergerak. Kemudian pada bagian tombak dan gada dibuat dari *sponati* tebal kemudian masuk tahap pembentukan. Saat *sponati* sudah terbentuk maka akan dilakukan proses *base coat* dengan lem kayu agar warna cat memantul. Lalu dilakukan instalasi *LED strip* yang di hubungkan dengan baterai dan sakelar kabel pada

center of point dari tombak *gada* dengan menggunakan solder dan lem agar rekat. Cat *sponati* dengan warna *silver* kehitaman agar senjata tampak nyata.



Gambar 42. Hasil Akhir Senjata
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

Pembahasan hasil awal dengan desain sesuai. Namun pada saat grand juri senjata Nayaka Eka masih terlihat terlalu simpel dan tidak seimbang dengan tokoh prajurit lainnya. Sehingga dilakukan penambahan *glitter*, aksesoris, serta detail lainnya. Masalah yang ditemui dalam pembuatan senjata ini lampu *LED* yang digunakan tidak terlalu terang daripada tokoh lainnya, serta *LED strip* pun sedikit tertutup cat sehingga warna lampu yang dihasilkan tidak terlalu benderang saat di panggung. Pada saat di panggung senjata yang dibawa oleh Nayaka Eka tidak begitu terang karena *LED* di senjata kalah terang dengan *lighting* di panggung, serta warna *lighting* terkadang selaras dengan warna *LED*. *LED* menyala ketika panggung dalam keadaan gelap.



Gambar 43. Hasil Akhir Senjata
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

4. Desain Rias Karakter

Tata rias wajah yang digunakan oleh karakter Nayaka Eka ini menggunakan teknik tata rias karakter untuk menciptakan karakter tersebut. Dengan menginterpretasikan analisis karakter dan karakteristik sumber ide, analisis sumber ide maka penulis dapat menuangkan imajinasi ke dalam bentuk desain yang sesuai dengan karakter dan karakteristik. Dengan kosmetik *eyeshadow*, *eyeliner*, *face painting*, *foundation*, dan bedak yang *waterproof* dengan tujuan memunculkan karakter Naya ka Eka secara nyata. Berikut *step by step* proses *make up* karakter Nayaka Eka:

- a. Mengaplikasikan *foundation* dengan *shade* 2 tingkat lebih terang dari warna kulit *talent* keseluruhan wajah, telinga, hingga leher menggunakan spon.



Gambar 44. Aplikasi *Foundation*
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- b. *Set foundation* dengan bedak tabur



Gambar 45. Aplikasi Bedak Tabur
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- c. Mengaplikasikan *eyeshadow* merah dengan *blush brush* di bagian pipi hingga bawah mata, dahi dan dagu baurkan dengan rapi.



Gambar 46. Aplikasi *Eyeshadow* Merah
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- d. Mengoleskan *eyeshadow* warna tembaga dengan menggunakan tangan di bagian dahi membentuk huruf V dan pada hidung.



Gambar 47. Aplikasi *Eyeshadow* Tembaga
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- e. Membingkai alis dan mengisi dengan menggunakan *eyeliner gel*.



Gambar 48. Aplikasi Alis
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- f. Mengaplikasikan *eyeshadow* berwarna hitam di kelopak mata kemudian dibaurkan dengan *eyeshadow* warna tembaga. Kemudian beri *eyeshadow* putih *shimmer* dibagian bawah alis. Aplikasikan juga *eyeliner* hitam di bawah mata dan dibaurkan dengan *eyeshadow* hitam.



Gambar 49. Aplikasi *Eyeshadow*
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- g. Menggambar bagian mulut dan gigi dengan menggunakan *face painting* merah dan putih.



Gambar 50. Aplikasi *Face Painting*
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- h. Menambahkan *eyeshadow* coklat dibagian dahi untuk menegaskan garis transisi warna.



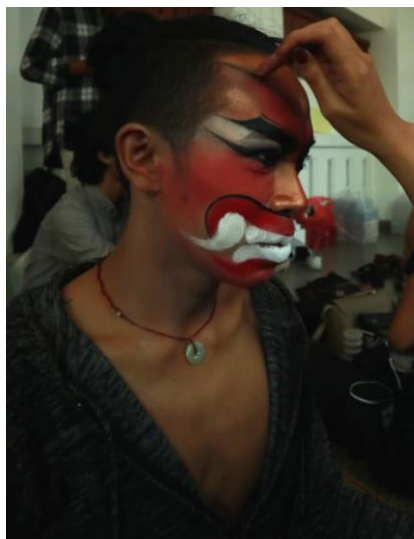
Gambar 51. Aplikasi *Eyeshadow* Cokelat
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- i. Menambahkan garis dengan *eyeliner* di bagian atas alis.



Gambar 52. Aplikasi *Eyeliner* Bagian Alis
(Dokumentasi: Satria, 2019)

- j. Memberi warna *eyeshadow* hitam untuk membaurkan transisi garis dengan warna *eyeshadow*.



Gambar 53. Membaurkan Warna Gradasi Alis
(Dokumentasi: Satria, 2019)

Pembahasan tata rias karakter Nayaka Eka dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini kurang sesuai dengan desain pada saat grand juri maupun pertunjukan, pada bagian alis bentuk kurang simetris dan pada bagian gigi lebih dibesarkan karena jika

gigi kecil pada saat di panggung *make up* tidak terlihat jelas. Pada saat pergelaran rias karakter yang ditampilkan lebih jelas dan garis-garis tajam dan rapi. Kesan garang sudah mulai muncul karena pembesaran porsi gigi dan warna *eyeshadow* dan perona pipi yang intens. Pada saat di panggung rias wajah Nayaka Eka kurang terlihat tajam, karena pengaplikasian yang kurang tebal karena kebutuhan panggung. Rias wajah Nayaka Eka terlihat datar dari kejauhan karena pencahayaan yang terlalu terang serta warna yang diaplikasikan kurang tajam.

5. Desain Wig

Wig merupakan aksesoris pendukung untuk menguatkan karakter Nayaka Eka ini agar karakteristiknya terlihat kuat sebagai prajurit raksasa. *Wig* yang digunakan penulis ini menggunakan rambut palsu panjang berwarna merah, kemudian dibuat gimbal dengan menggunakan bahan benang *wool* dengan warna senada dengan *wig*. *Wig* diambil beberapa *section* kemudian dililitkan dengan benang *wool* hingga ujung rambut kemudian dibakar bagian ujung agar rapi. Pembahasan hasil dengan desain kurang sesuai, karena rambut gimbal yang dibuat terlalu sedikit sehingga rambut lurus menjadi dominan. Hambatan penggunaan *wig* yaitu *wig* susah dijepit di rambut talent, sehingga pada saat talent bergerak *wig* tersebut rentan lepas.

Dari beberapa proses pembuatan, hasil dan pembahasan kostum, aksesoris, senjata, rias karakter, dan *wig* di atas didapati bahwa pembuatan kostum memiliki kendala yaitu mengalami perubahan bentuk pada *praba*

karena faktor kenyamanan talent agar leluasa dalam bergerak. Pada bagian aksesoris dilakukan penambahan detail menik-manik, penambahan unsur api di bagian gelang tangan dan kaki karena bagian terkesan polos saat ditampilkan di panggung.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop*

1. Validasi Desain oleh Ahli I

Proses validasi desain oleh ahli ini dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari yang dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2018. Pada validasi desain pertama dilakukan mendapat masukan pada bagian perut jangan dibuat menyerupai *body sixpack*, karena jika kostum tidak *fit* dibadan talent maka akan terlihat aneh.



Gambar 54. Desain Total Awal
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2018)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Proses validasi desain oleh ahli ini dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari yang dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2018. Proses validasi

desain oleh ahli yang kedua ini mendapati perubahan pada bagian lengan karena setelah mengetahui gerakan talent yang begitu ekstrem, serta pada bagian badan dibuat menyerupai *tameng* sebagai baju perang. Senjata yang digunakan pun diubah menjadi berbentuk tongkat/tombak *gada* untuk mempermudah koreografi *talent* serta menghilangkan *tameng*, serta penambahan pada bagian lutut.



Gambar 55. Desain *Full Revisi*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari,2018)



Gambar 56. Desain *Full Akhir*
(Sketsa: Aprilia Ristianasari, 2019)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesori

Pembuatan kostum dan aksesori karakter Nayaka Eka dibuat oleh penulis sendiri termasuk desain serta diarahkan oleh ahli. Pengerjaan kostum dan aksesori ini membutuhkan waktu 29 hari hingga menjadi bentuk kostum lengkap. Biaya yang dikeluarkan untuk membuat kostum dan aksesori menghabiskan dana sebesar Rp. 720.000, untuk menjahit bagian kain menghabiskan Rp. 150.000, pada bagian kostum, properti *sponati* dan lain-lain memakan dana Rp. 570.000. Pembuatan kostum hingga saat grand juri belum maksimal, kemudian menjelang hari-H penulis menambahkan aksesoris dan *glitter* di kostum dan properti yang membutuhkan waktu 1 hari demi memaksimalkan talent di atas panggung dengan memperhitungkan keadaan saat grand juri.

4. Uji Coba Rias Wajah

a. Uji Coba Tata Rias I

Pada uji coba tata rias yang pertama yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018 yang diarahkan oleh para ahli, kekurangan pada garis wajah yang kurang tegas dan garis wajah belum sesuai dengan garis kerutan alami manusia. Gigi yang berbentuk tajam terlihat seperti gigi ikan.



Gambar 57. Uji Coba Tata Rias I
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

b. Uji Coba Tata Rias II

Pada uji coba tata rias yang pertama yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2018 yang di arahkan oleh para ahli. *Make Up* yang bereksperimen dengan *latex* dan gigi palsu kurang cocok dan tidak menyerupai karakter yang akan diperankan.



Gambar 58. Uji Coba Tata Rias II
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

c. Uji Coba Tata Rias III

Pada uji coba tata rias yang pertama yang dilakukan pada tanggal 17 Desember 2018 yang di arahkan oleh Dra. Yuswati. Pada uji coba yang ke 3 garis kerutan belum alami jadi karakter tidak muncul. Jumlah gigi yang digambar terlalu banyak. Warna-warna yang digunakan masih tradisional yaitu merah, putih, hitam.



Gambar 59. Uji Coba Tata Rias III
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)



Gambar 60. Uji Coba Tata Rias III
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

d. Uji Coba Tata Rias IV

Pada uji coba tata rias yang pertama yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019 yang di arahkan oleh Dra. Yuswati. Kekurangan terletak pada bentuk gigi yang terlalu kecil dan lancip namun pada garis wajah sudah terlihat garis-garis kerutan alami. Kerutan wajah bisa melihat kerutan asli manusia untuk membuat kesan garang.



Gambar 61. Uji Coba Tata Rias IV
(Sumber: Aprilia Ristianasari, 2019)

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Dessiminate*

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Proses penilaian akhir yang dilakukan oleh ahli ini adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum diadakannya pergelaran utama. Grand juri dilaksanakan 2 minggu sebelum pergelaran utama yaitu pada tanggal 12 Januari 2019 bertempat di Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3.

Juri yang menilai merupakan ahli pada bidangnya masing-masing, selaku pengamat seni dari Kedaulatan Rakyat bagian Redaksi yaitu Dra. Esti Susilarti, M. Pd., kemudian selaku Dosen Pendidikan Seni Rupa dari Fakultas Bahasa dan Seni yaitu Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons., dan yang terakhir selaku Dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indoneasa yaitu Dr. Darmawan Dadijono. Penilaian yang dilakukan oleh juri mencakup a) *make up*, b) *total look* (keseluruhan penampilan). hasil penilaian dari ketiga juri akan dijumlahkan dan akan dipilih 24 karya terbaik dari masing-masing strata dan kategori. Terpilihlah 24 karya terbaik dari 39 mahasiswa saat Grand Juri, yaitu:

- a. *Best* prajurit diraih oleh tokoh Nayaka Eka hasil karya Aprilia Ristianasari, tokoh Nayaka Panca hasil karya Galuh Cahya Andayasari, dan tokoh Nayaka Catur hasil karya Mira Riska Fitria.
- b. *Best* dayang diraih oleh tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya Lailia Ayu Meirizka, tokoh Dayang Cantik 6 hasil karya Eka Mulyanti, dan tokoh Dayang Cantik 2 hasil karya Pradaning Iga Imaninda.

- c. *Best* raksesi diraih oleh tokoh Raseski 5 hasil karya Fitri Maghfiroh, tokoh Raksesi 2 hasil karya Pangesti Rizkiasih, dan tokoh Raksesi 3 hasil karya Violitas Mega Puspitasari.
 - d. *Best* binatang diraih oleh tokoh Hanoman hasil karya Whinda Oktaviana, tokoh Sugriwa hasil karya Sri Indra Murni, dan tokoh Sempati hasil karya Larasati Ayu Kencana Putri.
 - e. *Best* punakawan diraih oleh tokoh Gareng hasil karya Rosita Nadya Utami, tokoh Petruk hasil karya Ersya Villania Ayu, dan tokoh Togog/Tejamantri hasil karya Felinda Erinoka Sekarwangi.
 - f. *Best* patih diraih oleh tokoh Sayempraba hasil karya Widya Sinta Cahya Meilani, tokoh Laksmana hasil karya Ardevi Amelia, dan tokoh Indrajit hasil karya Dewi Rahmawati.
 - g. *Best* raja diraih oleh tokoh Dewi Sinta hasil karya Angela Devika Oviana, tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu, dan tokoh Kumbakarna hasil karya Syarifa Ghiftia.
 - h. *Best* talent diraih oleh tokoh Tri Jata.
 - i. Tokoh favorit diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu.
 - j. Tokoh terbaik diraih oleh Raksesi 5 hasil karya Fitri Maghfiroh.
2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada tanggal 11 Januari 2019 di Pendopo Gambir Sawit pada pukul 13.00- 16.00 WIB. Gladi kotor ini fokus pada latihan pementasan Mahasatya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”,

guna menyelaraskan kostum, penari, musik, dan cerita agar semua elemen dapat menyatu dengan baik dan penari dapat menyesuaikan kostum dengan gerakan. Proses gladi kotor ini juga membuat *talent* menjadi lebih siap dalam koreografi, keselarasan koreografi dan menyesuaikan kostum dengan koreografi.

Didapati dalam pelaksanaan gladi kotor ini yaitu tim artistik mencoba untuk rolling adegan dari awal hingga akhir. Dibersamai dengan iringan gamelan dan lantunan tembang pada saat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor dilakukan saat mendekati acara grand juri, sehingga banyak mahasiswa yang tidak ikut serta dalam proses ini karena ada hambatan saat akan melakukan *penyettingan* tempat rand juri. Ditambah dengan kondisi cuaca yang buruk menghambat jalannya proses gladi kotor.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan H-1 pertunjukan utama yaitu pada tanggal 25 Januari 2019 di Concert Hall, Taman Budaya Yogyakarta pada pukul 13.00-16.00 WIB. Gladi bersih difokuskan untuk latihan di panggung utama pertunjukan tradisi dengan judul Mahasatya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” bertujuan untuk memaksimalkan koreografi dengan musik yang didukung tata cahaya agar talent lebih maksimal tampil saat hari H. Proses gladi bersih dipimpin oleh sutradara pertunjukan yaitu Agus Prasetyo. Dan yang didapati dari gladi bersih ini yaitu para penari, pengrawit artistik, soundman, penata cahaya menjadi lebih maksimal saat melakukan

pergelaran utama dan minim melakukan kesalahan pada saat pergelaran utama.

Didapati saat acara gladi bersih ini yaitu penataan area penonton termasuk penataan *layout* kursi jajaran tinggi Universitas Negeri Yogyakarta, setting alat musik gamelan, *setting* tata cahaya, setting panggung dan properti, *LCD*, *sound* dan *loading* barang. Setelah penataan *layout* dan barang-barang dilakukan gladi penari dengan iringan musik dan penyesuaian *lighting* dan *sound* dengan perhitungan waktu pementasan tidak sampai 2 jam. Sutradara mengarahkan penari untuk melakukan *rolling* adegan dengan *blocking* dan menyesuaikan dengan iringan musik dengan tim artistik yang melakukan pemasangan *LCD* proyektor

4. Pagelaran Utama

Pergelaran utama teater tradisi ini diambil dari cecos Ramayana yang dikemas dalam nuansa tekno x tradisi dengan mengusung judul Mahasatya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2019 di Concert Hall, Taman Budaya Yogyakarta, *open gate* dimulai dari jam 12.00-17.00 WIB. Pada pergelaran utama semua tokoh tampil diatas panggung dengan membaca dialog masing-masing peran, termasuk tokoh pendukung yaitu Nayaka Eka.

Pergelaran utama teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini dihadiri oleh para rektor Universitas Negeri Yogyakarta, para petinggi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, dosen dan staf-staf Jurusan PTBB, pihak sponsor, para undangan tempat

Praktik Industri, orang tua Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan serta penonton. Penjualan tiket sebanyak 450 habis terjual sebanyak 450. Mayoritas penonton yang datang yaitu dari orang tua, mahasiswa serta anak SMK.

Dengan durasi pertunjukan 120 menit yang menampilkan kisah perjalanan Hanoman yang diutus oleh Prabu Rama menuju Kerajaan Alengka untuk mengambil kembali Dewi Sinta dari Rahwana dengan perjalanan yang amat panjang, dimulai dari perebutan utusan Prabu Wijaya dengan saudaranya sendiri yaitu Anggada. Kemudian Hanoman melakukan perjalanannya dan kemudian bertemu dengan prajurit Alengka yang mengakibatkan pertempuran hebat antara pasukan wanara dan pasukan raksasa di Negeri Alengka yang menyebabkan Negeri Alengka terbakar. Salah satu tokoh prajurit Alengka yaitu Nayaka Eka memiliki 3 adegan tari raksasa saat pementasan Maha Satya di Bumi Alengka ini. Adegan pertama Nayaka Eka menarikan tarian raksasa saat peperangan melawan Hanoman dengan agresif dan lincah. Pada adegan ke-2, tarian iring-iringan dengan baris-berbaris dengan prajurit lainnya. Kemudian pada adegan terakhir Nayaka Eka beradegan perang dengan Hanoman dengan sangat garang. Pesan moral yang dapat diambil dari kisah ini yaitu jangan mengambil suatu hal yang menjadi milik orang lain, dan jika benar-benar kita mencintai seseorang jagalah ia dengan segenap hati dan jiwa dan rela berkorban demi yang dicinta.

Pembahasan mengenai penampilan tokoh pada hari pementasan berlangsung dengan baik, namun pada saat di panggung, kostum yang digunakan Nayaka Eka kurang terlihat dari detailnya, serta pencahayaan dipanggung yang terlalu terang membuat glitter merah menjadi warna oren karena pencahayaan panggung warna kuning, ada beberapa detail aksesoris yang lepas yaitu dibagian lutut taringnya lepas dikarenakan kesalahan desain serta pemasangan yang kurang kencang. Lampu *LED* yang digunakan di bagian senjata warnanya tidak begitu menyala saat di panggung karena tertabrak dengan *lighting* panggung yang sangat terang dan ada kendala lampu *LED* putus. Selain itu, efek yang ditimbulkan oleh *lighting* yaitu tata rias terlihat kurang tajam karena pengaplikasian warna yang kurang tebal sehingga kebutuhan panggung belum terpenuhi.