

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang saya gunakan dalam pembuatan tokoh Anila dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka dengan teknik pengembangan 4D adalah sebagai berikut:

A. *Define* (Pendefinisian)

Cara pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan sebuah proses membaca, memahami, mengkaji cerita Hanoman Duta, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Anila versi asli dalam perwayangan yang kemudian distilisasikan menjadi tokoh Anila dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka.

1) Analisis Naskah Cerita Hanoman Duta

Kerajaan Alengka adalah sebuah kerajaan yang dipimping oleh Raja Rahwana yang memiliki sifat antagonis, serakah dan munafik yang menculik Dewi Shinta, istri Prabu Ramawijaya secara diam-diam karena Raja Rahwana mencintai Dewi Shinta.

Prabu Rahwana mengutus Hanoman seekor kera putih sakti untuk merebut kembali dan membawa pulang Dewi Shinta dengan diikuti oleh prajurit kera yang lainnya salah satunya adalah Anila, patih kera berbulu biru.

Anila sangat sakti. Ia memiliki sifat dan perwatakan; pemberani, cerdik, pandai, tangkas dan trengginas. Anila mengiringi berangkatnya Hanoman ke Negara Alengka bersama pasukan kera yang lainnya.

2) Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Analisis tokoh Anila dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Dimana analisis karakter menyajikan karakter atau sifat dari tokoh Anila. Sedangkan analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara fisik khususnya pada tokoh Anila yang ada pada cerita “Hanoman Duta” Maha Satya Di Bumi Alengka.

a) Analisis Karakter Tokoh Anila

Tokoh Anila dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka memiliki perwatakan prontagonis dengan sifat pemberani, cerdik, pandai, tangkas dan trengginas. Anila sangat setia menemani Hanoman dalam perjalannya merebut kembali Dewi Shinta dari Kerajaan Alengka. Anila juga setia terhadap patihnya, Sugriwa dan kepada Prabu Ramawijaya. Selain itu Anila juga rendah hati, hal ini dibutikan dengan menyadari dirinya tidak sanggup untuk menerima utusan Prabu Ramawijaya untuk menjemput Dewi Sinta, dan menerima Hanoman untuk berangkat menjadi utusan Prabu Ramawijaya.

b) Analisis Karakteristik Tokoh Anila

Anila memiliki tubuh yang pendek agak gemuk dan berbulu biru. Meskipun memiliki tubuh yang pendek yang agak gemuk, Anila sangat

lincah dengan ditunjukkannya dalam kemampuannya berjalan secepat angin. Kostum Anila dalam pergelaran teater tradisi mempertahankan sumber ide asli wayang Anila yang memiliki ekor panjang yang menyatu dengan hiasan kepala atau irah-irahan.

3) Analisis Sumber Ide

Dari sumber ide yang diambil untuk pembuatan tokoh Anila adalah tokoh wayang Anila karena sumber ide ini memiliki karakteristik yang sama dengan tokoh Anila pada pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka. Poin yang diambil dan dikembangkan yaitu pada bagian irah-irahan yang diperbarui dan ornament pada bagian dada yang dibentuk menggunakan dasar pola angin. Selain itu wayang Anila juga memiliki sifat yang setia, tangguh, lincah, dan trengginas.

Gabungan antara stilisasi irah-irahan dan ornament dada yang digunakan merupakan gabungan antara unsur *techno* yang dipadukan dengan unsur pola, garis dan warna. Dengan mempertahankan pola berbentuk angin yang telah diberi sentuhan *techno* karena tokoh Anila memiliki sebuah kesaktian yaitu dapat berjalan secepat angina walaupun memiliki bentuk badan yang pendek dan agak gemuk.



Gambar 1. Sumber Ide Wayang Anila
(Sumber: <https://www.google.com/>)

4) Analisis Pengembangan Sumber Ide

Berdasarkan penjabaran sumber ide, pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Anila yaitu stilisasi. Dimana stilisasi merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu ke bentuk satu ke bentuk yang diberi sentuhan *techno*.

Pengembangan sumber ide terdapat pada bagian yang akan ditambahkan yaitu pada bagian aksesoris kepala atau irah-irahan, ornament dada, ornament lengan atas dan bawah, celana, kain lurik penutup celana, dan selendang batik. Semua itu untuk memperkuat memiliki tujuan untuk memperkuat karakter tokoh.

Cara ini dilakukan dalam menambahkan objek tersebut dengan menambahkan unsur pola, garis dan warna pada bentuk irah-irahan dan aksesoris lainnya serta tambahan *led strip* berwarna biru, serta bahan irah-irahan diganti menggunakan bahan sponati yang disemprot menggunakan *pilox* berwarna silver lalu ditaburi dengan *glitter silver* agar lebih mengkilap dan mewakili unsur *techno*.

B. *Design* (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep pada desain kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan desain pergelaran. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penerapan unsur dan prinsip desain.

1. Desain Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh Prabu Jayanegara. Analisis yang dilakukan terkait dengan karakter dan karakteristik, menerapkan unsur dan prinsip desain, selain itu keaslian asal Prabu Jayanegara dari Jawa Timur. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian Raja dengan desain dibuat sedikit rumit dan besar karena kapasitas gerak dari tokoh tidak terlalu banyak.

a. Desain Kostum Keseluruhan

Pembuatan kostum tokoh Anila perlu diperhatikan agar dapat dipahami oleh penikmat dengan menerapkan beberapa simbolik berupa:

1) Unsur Desain Kostum Anila

a) Garis

Garis yang digunakan dalam pembuatan desain kostum tokoh Anila ini menggunakan garis lurus, dimana garis lurus melambangkan arti tegas karena Anila memiliki sifat yang tegas dan garis melengkung karena tokoh Anila memiliki perwatakan prontagonis, rendah hati, dan setia.

b) Warna

Warna kain lurik yang digunakan pada desain kostum Anila menggunakan warna hijau dimana memiliki filosofi keseimbangan yang mewakili karakter Anila yang mampu

mengatur keseimbangan tubuhnya saat berjalan secepat angin. Selain itu pada desain kostum bulu-bulu Anila menggunakan warna biru yang melambangkan kecerdasan dari tokoh Anila tersebut dengan dasar sumber ide wayang Anila yang memiliki tubuh berwarna biru.

c) Bidang

Bidang yang digunakan pada desain kostum tokoh Anila menggunakan unsur lebar karena karakteristik dari tokoh Anila sendiri yang memiliki tubuh pendek dan agak gemuk.

d) Unsur Tekstur

Desain kostum Anila memiliki unsur kostum yang dapat dilihat yaitu tekstur pada pola angin yang terdapat disetiap aksesoris yang dapat terlihat dengan cahaya.

e) Unsur Bentuk

Bentuk pada desain kostum tokoh Anila menggunakan bentuk abstraktif yang dibentuk dan diperbarui dengan menggunakan sentuhan *techno* tanpa meninggalkan bentuk asli dari wayang Anila.

2) Prinsip Desain Kostum Anila

a. Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Prinsip desain kostum Anila memiliki prinsip *balance* yaitu prinsip keseimbangan yang dibuktikan dengan

seimbangnya desain kostum antara kanan dan kiri baik dari baju maupun aksesoris yang dibuat di dalam desain.

b. Prinsip *Emphasis* (Penekanan)

Prinsip desain yang digunakan pada kostum Anila adalah prinsip desain *emphasis* atau penekanan, karena ada *ornament* yang diberi penekanan dengan tujuan mengarahkan pandangan khalayak seorang patih kera sehingga apa yang disampaikan tersalurkan. Ornament yang digunakan adalah ciri khas dari tokoh Anila yaitu bentuk ekor panjang yang menyatu dengan aksesoris kepala atau irah-irahan.

c. Prinsip Aksen

Aksen yang terdapat pada kostum Anila ialah pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Dalam desain kostum tokoh Anila mengutamakan pandangan penonton pada aksen pola angin yang diberikan pada setiap aksesoris yang ada.

b. Desain Baju

1) Baju Bulu-Bulu

a) Unsur Tekstur

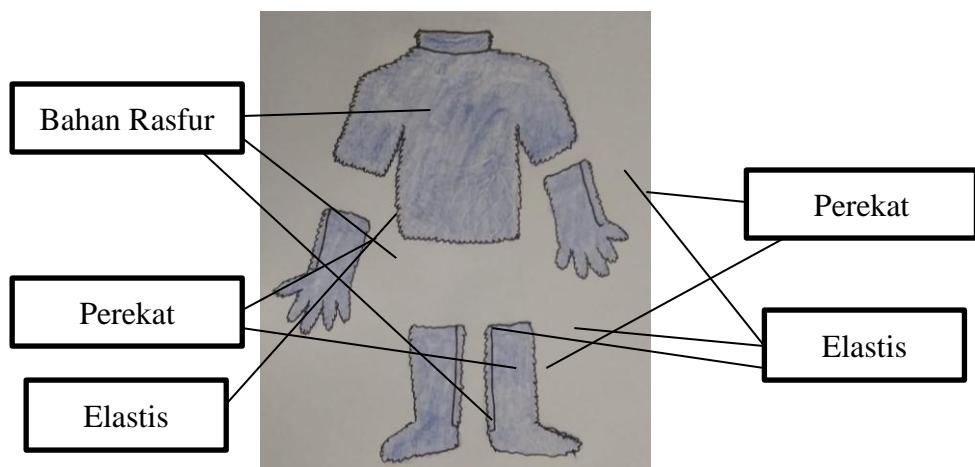
Unsur tekstur yang digunakan pada desain kostum tokoh Anila tentu saja menggunakan tekstur bulu-bulu pada sekujur tubuh tokoh Anila.

b) Unsur Warna

Warna yang digunakan adalah warna biru yaitu karena dalam perwayangan tokoh wayang Anila memiliki tubuh berwarna biru. Warna biru sendiri mengartikan kecerdasan dan percaya diri yang dimiliki oleh tokoh Anila.

c) Prinsip Keselarasan (Harmoni)

Desain baju bulu-bulu tokoh Anila ini memiliki keselarasan dengan sumber ide dari warna kulit wayang Anila.



Gambar 2. Desain Kostum Bulu-Bulu Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

d) Selendang

i. Unsur Tekstur

Selendang pada desain kostum Anila menggunakan tekstur kain yang keras untuk mewakili unsur *techno* pada kostum tokoh Anila.

ii. Unsur Warna

Warna kain selendang yang digunakan adalah warna dari batik wijayakusuma yaitu warna hijau yang mewakili arti kedamaian dan keseimbangan.

iii. Unsur Pola

Unsur pola dari bahan dasar selendang adalah dari batik wijayakusuma yang memiliki pola berbentuk angin dimana mewakili karakteristik dari kesaktian tokoh Anila yang dapat berjalan secepat angin.

iv. Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip yang digunakan dalam pembuatan desain selendang kostum tokoh Anila adalah keseimbangan yaitu peletakan ujung selendang yang diletakan berada di bagian tengah depan dari kostum.



Gambar 3. Desain Selendang
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

e) Kain Penutup Celana

i. Unsur Bidang

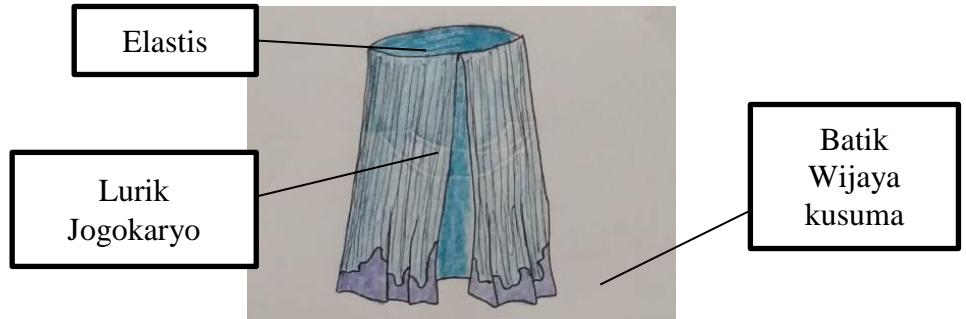
Unsur bidang yang digunakan dalam desain kain penutup celana adalah vertical dan memanjang. Dibuktikan dengan arah corak dari kain lurik yang digunakan lurus tegak ke atas.

ii. Unsur Warna

Warna yang digunakan adalah perpaduan warna bahan yaitu warna biru dan hijau dengan mengambil filosofi dari warna biru dan hijau yang sesuai dengan karakter tokoh Anila.

iii. Prinsip Keselarasan (Harmoni)

Prinsip yang digunakan dalam pembuatan desain kain penutup celana adalah prinsip keselarasan karena dalam bentuk asli wayang Anila juga menggunakan kain penutup celana, namun dalam desain mengalami pengembangan dengan menambahkan unsur *techno* dalam pembuatannya.



Gambar 4. Desain Kain Penutup Celana
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

f) Celana

i. Unsur Bidang

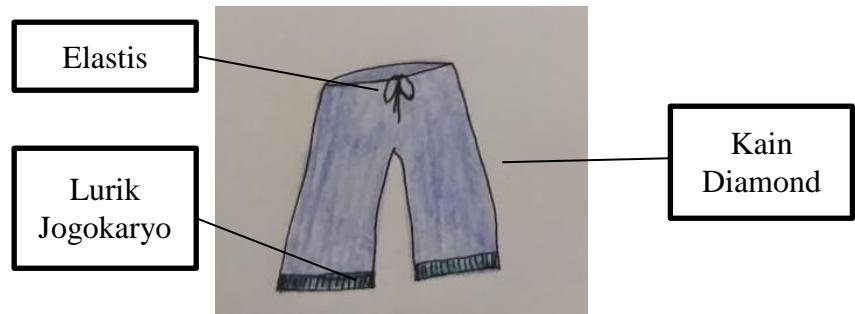
Desain celana yang dibuat mengandung unsur bidang vertical yang dibuktikan dengan penempelan lurik dengan corak lurus tegak secara vertical dan bentuk celana yang lurus seperti celana silat.

ii. Unsur Keselarasan

Menggunakan unsur keselarasan karena selaras dengan celana yang dikenakan dalam wayang Anila yang dimana telah dikembangkan dengan sentuhan *techno*.

iii. Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Desain celana yang dibuat menggunakan unsur keseimbangan karena bentuknya yang sama antara kaki kanan dan kiri.



Gambar 5. Desain Celana
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

2. Desain Aksesoris

a. Hiasan Kepala

Desain hiasan kepala pada tokoh Anila ini memiliki unsur dan prinsip yang diterapkan dan digunakan, diantaranya adalah:

1) Unsur Hiasan Kepala

a) Bentuk

Bentuk hiasan kepala dari desain tokoh Anila ini mempertahankan bentuk hiasan kepala wayang Anila yang menyatu dengan ekor.

b) Arah

Desain hiasan kepala memiliki pola angin di bagian atas dengan arah yang selaras.

c) Warna

Warna yang digunakan dalam desain hiasan kepala tokoh Anila ini menggunakan warna silver dimana warna tersebut melambangkan strata patih.

d) Tekstur

Desain hiasan kepala tokoh Anila memiliki tekstur pola angin yang dibuat menonjol seperti ukiran.

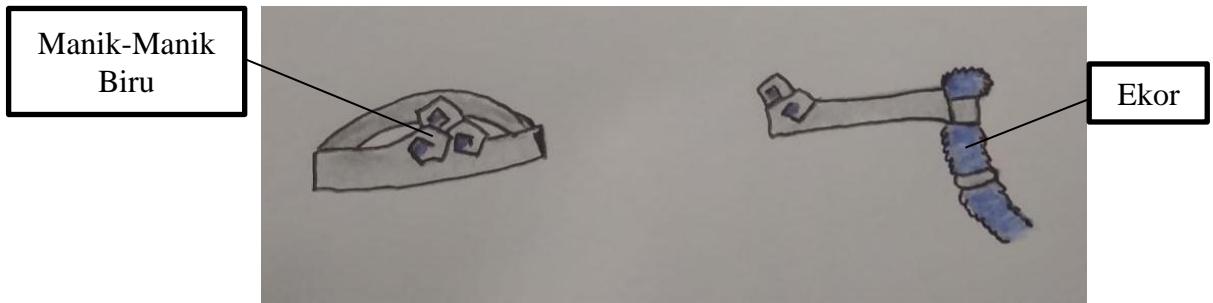
2) Prinsip Hiasan Kepala

a) Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Desain hiasan kepala tokoh Anila ini menggunakan prinsip keseimbangan dengan menekankan keseimbangan antara kanan, kiri, depan dan belakang di setiap ornament dan pola yang digunakan.

b) Prinsip Keselarasan (Harmoni)

Desain hiasan kepala pada tokoh Anila menggunakan prinsip keselarasan dimana bentuk aksesoris kepala pada wayang Anila dengan desain tokoh Anila masih mempertahankan bentuk ekor panjang yang menyatu dengan hiasan kepala.



Gambar 6. Desain Hiasan Kepala
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

b. Hiasan Dada

1) Unsur Hiasan Dada

a) Bentuk

Desain hiasan dada yang dibuat pada kostum tokoh Anila ini memperbarui hiasan dada dari sumber ide wayang Anila dengan menambahkan unsur *techno* di dalamnya baik dari segi bentuk.

b) Warna

Warna dari desain dada tokoh Anila juga mengalami pengembangan dari warna hiasan wayang Anila yang asli dengan menimbangkan warna strata patih kera yaitu silver.

c) Tekstur

Tekstur desain hiasan dada tokoh Anila ini memberikan efek ukiran pola angin di setiap permukaannya.

d) Garis

Garis yang digunakan dalam desain hiasan dada tokoh Anila ini menggunakan unsur garis melengkung baik pada bagian depan maupun bagian belakang. Serta dikombinasi dengan garis tegak lurus pada pola angin bagian depan karena pola tersebut mengalami pengembangan *techno* di dalamnya.

2) Prinsip Hiasan Dada

a) Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Desain hiasan dada pada tokoh Anila menggunakan prinsip keseimbangan karena setiap ornament yang ada di dalamnya seimbang antara bagian kanan dan kiri dan seimbang pada setiap manik-manik yang dipasangkan.

b) Prinsip Keselarasan (Harmoni)

Desain tokoh Anila menggunakan hiasan dada yang dikembangkan dari hiasan dada sumber ide wayang Anila yang asli dengan menggunakan unsur *techno* dan pengembangan warna

c) Prinsip Pusat Perhatian/Aksen

Desain hiasan dada tokoh Anila ini menggunakan *led strip* di setiap sisi bentuk hiasan dada demi untuk menjadi pusat perhatian dari penonton.



Gambar 7. Desain Hiasan Dada
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

c. Hiasan Lengan

1) Unsur Hiasan Lengan

a) Bentuk

Bentuk desain hiasan lengan tokoh Anila ini hamper sama dengan bentuk desain hiasan kepala dengan perbedaan ukiran yang digunakan lebih sedikit dari hiasan kepala.

b) Tekstur

Tekstur desain hiasan lengan tokoh Anila terdapat pada taburan *glitter* berwarna silver dan bentuk ukiran untuk mempertegas pola angin pada bagian atas.

c) Warna

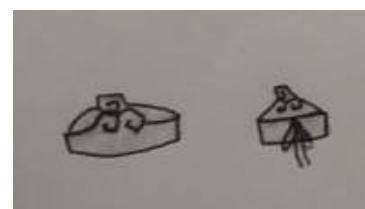
Warna hiasan lengan tokoh Anila mengalami pengembangan warna dari warna hiasan lengan pada wayang Anila asli. Pada desain hiasan lengan

tokoh Anila menggunakan warna silver karena mempertahankan warna untuk strata patih kera.

2) Prinsip Hiasan Lengan

a) Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Desain hiasan lengan pada tokoh Anila ini seimbang antara hiasan lengan untuk tangan kanan dan kiri dan memiliki bentuk hiasan pola angin yang seimbang pula di setiap ornament.



Gambar 8. Desain Hiasan Lengan
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

d. Hiasan Gelang

1) Unsur Hiasan Gelang

a) Bentuk

Bentuk desain hiasan gelang tokoh Anila lebih panjang dari hiasan lengan dengan maksud sebagai tameng untuk Anila dengan pengembangan hiasan gelang dari sumber ide wayang Anila.

b) Tekstur

Tekstur desain hiasan gelang tokoh Anila menekankan tekstur ukiran berbentuk pola angin di sisi atas gelang.

c) Warna

Warna hiasan gelang tokoh Anila mengalami pengembangan warna dari warna hiasan lengan pada wayang Anila asli. Pada desain hiasan lengan tokoh Anila menggunakan warna silver karena mempertahankan warna untuk strata patih kera.

2) Prinsip Hiasan Gelang

a) Prinsip *Balance* (Keseimbangan)

Desain hiasan gelang yang dibuat dalam kostum tokoh Anila juga mengandung prinsip keseimbangan antara tangan kanan dan kiri.



Gambar 9. Desain Hiasan Gelang
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

e. Ikat Pinggang

1) Unsur Ikat Pinggang

a) Warna

Desain ikat pinggang pada tokoh Anila ini mempertahankan warna dari bahan dasar vinnil yaitu warna coklat agar mewakili unsur tradisional dan

menggunakan hisan manik-manik berwarna silver untuk mewakili unsur *techno*.

b) Bentuk

Bentuk desain ikat pinggang kostum tokoh Anila ini mengalami pengembangan dari bentuk ikat pinggang pada sumber ide wayang Anila

2) Prinsip Ikat Pinggang

a) Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Desain ikat pinggang pada kostum tokoh Anila ini memiliki prinsip keseimbangan dimana bentuk ikat pinggang pada sisi bagian kanan dan kiri memiliki bentuk yang sama dan ukuran yang sama.

b) Prinsip Perhatian/Aksen

Desain ikat pinggang kostum tokoh Anila memiliki prinsip aksen warna coklat yang miliki arti netral, hangat, perlindungan, kesederhanaan, persahabatan, keutuhan, kemantapan, dan dapat diandalkan dimana tokoh Anila memiliki karakter yang dapat diandalkan baik dalam segi utusan maupun persahabatan.



Gambar 10. Desain Ikat Pinggang
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

3. Desain Rias Wajah Karakter

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah Anila merupakan tata rias wajah karakter kera. Tata rias karakter yang diterapkan memiliki unsur *techno* dan 3D di dalamnya.

Desain keseluruhan dari tata rias wajah Anila memiliki beberapa unsur dan prinsip desain yang digunakan, yaitu:

a. Unsur Desain Keseluruhan Tata Rias Wajah Anila

1) Unsur Warna

Unsur warna yang digunakan pada keseluruhan tata rias wajah tokoh Anila ini mengandung beberapa warna diantara lain warna putih, hitam, abu-abu, silver, dan merah. Warna putih sebagai warna dasar dari keseluruhan riasan wajah karena mengangkat *make up* panggung agar wajah tidak terkalahkan dengan prostetik bulu jenggot yang tebal. Sedangkan warna silver yang digunakan mewakili unsur *techno* pada tata rias wajah tokoh Anila.

2) Unsur Garis

Garis-garis yang digunakan pada desain tata rias wajah keseluruhan pada tokoh Anila ini menggunakan unsur garis melengkung dan garis tegas pada bagian alis agar lebih terlihat natural seekor kera.

3) Unsur *Velue* (Gelap dan Terang)

Desain keseluruhan tata rias wajah tokoh Anila ini mengandung warna gelap terang pada bagian moncong dengan menggunakan teknik 3D agar moncong Anila terlihat lebih menonjol dari bagian wajah yang lain.

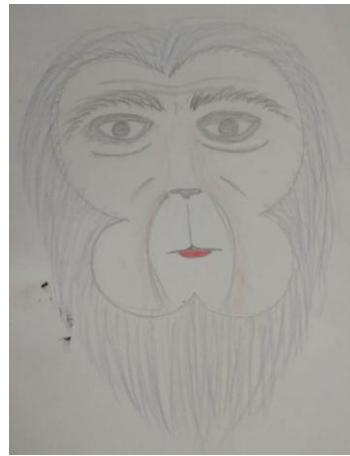
b. Prinsip Desain Keseluruhan Tata Rias Wajah Anila

1) Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Desain keseluruhan tata rias wajah Anila memeliki prinsip keseimbangan, hal ini dibuktikan dengan bentuk dan corak polesan *make up* pada sisi kanan dan kiri memiliki bentuk dan ukuran yang sama.

2) Prinsip Proporsi

Desain keseluruhan tata rias wajah Anila ini juga memiliki proporsi yang menonjol yaitu pada bulu jenggot yang dibuat tebal di bagian pinggir wajah tokoh Anila guna untuk mendukung tata rias karakter kera.



Gambar 11. Desain Tata Rias Wajah Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

3) Desain Alas Tata Rias Wajah Anila

a) Unsur Desain Alas Tata Rias Wajah Anila

i. Unsur Garis

Desain alas tata rias wajah Anila menggunakan unsur garis melengkung pada bentuk wajah karakter kera pada bagian garis pinggir yang membentuk wajah tokoh Anila menjadi riasan wajah kera.

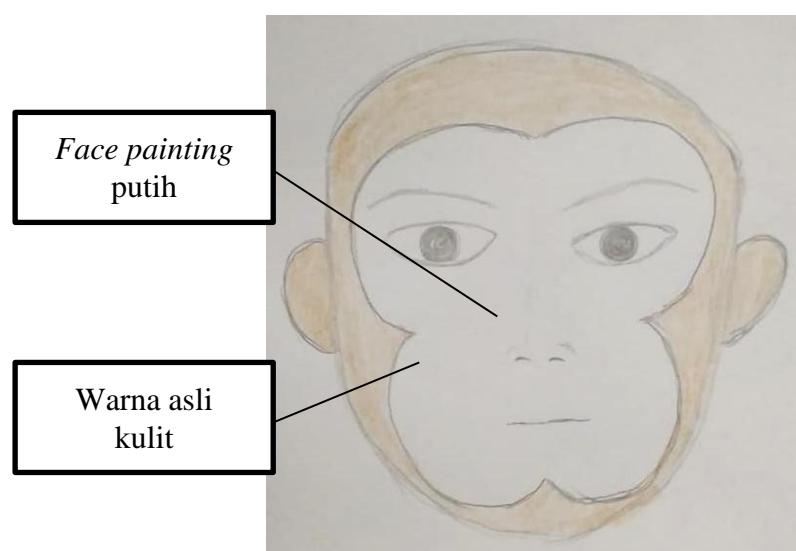
ii. Unsur Warna

Desain alas tata rias wajah Anila memiliki unsur warna rata seluruh wajah menggunakan warna putih dengan penekanan tata rias wajah karakter kera yang dikombinasikan dengan tata rias wajah panggung.

b) Prinsip Desain Alas Tata Rias Wajah Anila

i. Prinsip Aksen

Desain alas tata rias wajah Anila menggunakan prinsip aksen karena menonjolkan riasan wajah karakter kera untuk di panggung yaitu dengan menggunakan warna yang lebih mencolok dari warna bulu jenggot.



Gambar 12. Desain Alas Tata Rias Wajah Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

4) Desain Alis Anila

a) Unsur Desain Alis Anila

i. Unsur Garis

Desain alis Anila menggunakan unsur garis lurus tegas berbentuk goresan seperti bulu-bulu alis tak beraturan untuk memperlihatkan alis natural seekor karakter kera.

ii. Unsur Warna

Desain alis Anila menggunakan warna hitam gelap agar melihatkan bulu-bulu alis pada tokoh Anila secara tegas.

b) Prinsip Desain Alis Anila

i. Prinsip Keselarasan (Harmoni)

Desain alis Anila menggunakan prinsip keselarasan dimana pada tokoh Anila memiliki bentuk alis yang dikembangkan dari alis kera yang dimana hamper keseluruhan wajahnya tertutupi dengan rambut-rambut.

ii. Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Desain alis tokoh Anila menggunakan prinsip keseimbangan dalam bentuk dan ukuran alis bagian kanan dan kiri yang sama.



Gambar 13. Desain Alis Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

5) Desain Mata Anila

a) Unsur Desain Mata Anila

i. Unsur Warna

Desain mata Anila menggunakan unsur warna 3D dimana pada kelopak mata Anila diberi sentuhan warna hitam dan

abu-abu untuk memberikan efek mata yang menjorok ke dalam agar lebih mirip dengan karakter kera.

ii. Unsur *Velue* (Gelap dan Terang)

Desain mata Anila menggunakan unsur *velue* bauran warna dari gelap (hitam) ke terang (abu-abu) hingga menyatu warna putih dengan alas tata rias wajah Anila.

b) Prinsip Desain Mata Anila

i. Prinsip Irama

Desain mata Anila menggunakan prinsip irama dengan memperlihatkan efek 3D pada mata pada saat mata bergerak.



Gambar 14. Desain Mata Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

6) Desain Moncong Anila

a) Unsur Desain Moncong Anila

i. Unsur Warna

Desain moncong Anila menggunakan warna silver pada bagian dalam untuk mewakilkan unsur *techno* pada riasan

wajah Anila. Serta menggunakan warna dengan teknik 3D untuk memberika efek menonjol pada moncong Anila.

ii. Unsur *Velue* (Gelap dan Terang)

Desain moncong Anila yang termasuk dalam unsur *velue* adalah pada bagian 3D moncong Anila dengan perpaduan warna hitam yang dibaurkan dengan warna abu-abu dan putih

iii. Unsur Garis

Desain moncong Anila memiliki unsur garis melengkung pada bagian *make up* warna 3D yang berawal dari cuping hidung dan sedikit menyentuh pipi.

b) Prinsip Desain Moncong Anila

i. Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Desain moncong Anila menggunakan prinsip keseimbangan bentuk, warna, dan ukuran bagian kanan dan kiri.

ii. Prinsip Proporsi

Desain moncong Anila menggunakan prinsip proporsi untuk menonjolkan riasan wajah moncong Anila karena pada dasarkan moncong kera menonjol keluar.



Gambar 15. Desain Moncong Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

c) Desain Hidung Anila

a) Unsur Desain Hidung Anila

i. Unsur Bentuk

Desain hidung Anila memiliki pengembangan bentuk hidung kera asli dengan bentuk riasan wajah panggung karakter kera.

ii. Unsur Warna

Desain hidung Anila juga menggunakan unsur warna gelap untuk mempertegas lubang hidung karakter kera pada tokoh Anila.

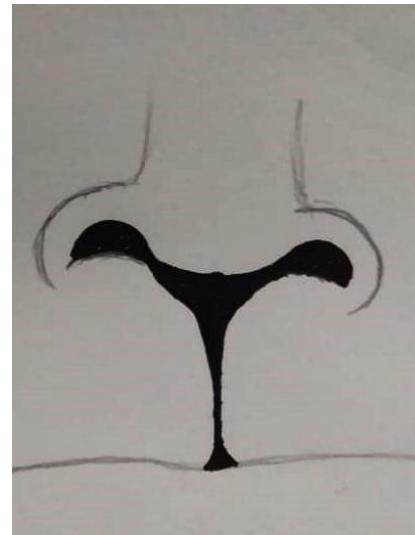
iii. Unsur Garis

Desain hidung Anila menggunakan unsur garis pada bagian bawah lubang hidung yang menyatu dengan bibir untuk menunjang tonjolan pada moncong Anila.

b) Prinsip Desain Hidung Anila

i. Prinsip Harmoni

Desain hidung Anila menggunakan prinsip harmoni dengan pengembangan riasan wajah karakter kera yang dikembangkan dengan menggunakan unsur *techno*.



Gambar 16. Desain Hidung Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

7) Desain Bibir Anila

a) Unsur Desain Bibir Anila

i. Unsur Warna

Desain bibir Anila menggunakan unsur warna yaitu menggunakan warna merah cerah pada bibir bagian bawah saja untuk memberikan efek bibir tipis pada mulut Anila sesuai karakter kera.

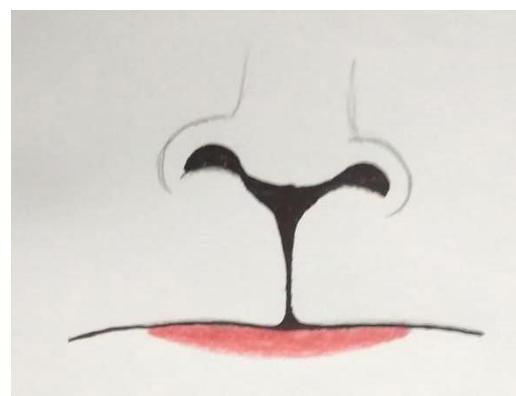
ii. Unsur Bentuk

Desain bibir Anila mengandung unsur bentuk dimana bentuk bibir pada desain tokoh Anila hanya sekedar garis hitam pada bagian bibir atas dan garis melengkung tipis pada bibir bagian bawah.

b) Prinsip Desain Bibir Anila

i. Prinsip Harmoni

Desain bibir Anila menggunakan prinsip harmoni dengan cara mengembangkan bentuk bibir sumber ide wayang Anila menjadi bentuk bibir karakter kera untuk tata rias panggung.



Gambar 17. Desain Bibir Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

8) Desain Prostetik Bulu Jenggot Anila

a) Unsur Desain Prostetik Bulu Jenggot Anila

i. Unsur Warna

Desain prostetik bulu jenggot Anila menggunakan warna biru karena menyelaraskan warna bulu-bulu pada sejumlah tubuh Anila.

ii. Unsur Bentuk

Desain prostetik bulu jenggot Anila menggunakan bentuk jenggot pada kera asli yang dikembangkan menjadi lebih panjang dari aslinya.

iii. Unsur Garis

Desain prostetik bulu jenggot Anila menggunakan garis lurus dengan agak melengkung untuk memberi kesan lebih natural pada jenggot kera.

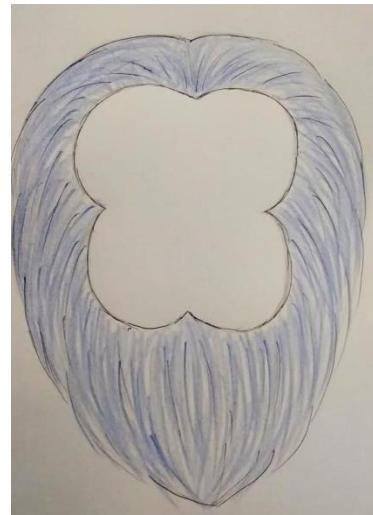
b) Prinsip Desain Prostetik Bulu Jenggot Anila

i. Prinsip Harmoni

Desain prostetik bulu jenggot Anila menggunakan prinsip harmoni dengan mengembangkan bentuk jenggot kera asli yang pendek dan dikembangkan dengan ukuran yang lebih panjang untuk menciptakan kesan wajah yang mengembung.

ii. Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Desain prostetik bulu jenggot Anila menggunakan prinsip keseimbangan dimana pemasangan bulu-bulu memiliki komposisi yang sama dan bentuk yang sama antara wajah bagian kanan dan kiri.



Gambar 18. Desain Prostetik Bulu Jenggot Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

9) Desain Penataan Rambut Anila

a) Unsur Desain Penataan Rambut Anila

i. Unsur bentuk

Desain penataan rambut Anila menggunakan unsur bentuk yang ditata/*styling* menjadi bentuk rambut tidak beraturan sama halnya dengan rambut kera.

ii. Unsur Warna

Desain penataan rambut Anila menggunakan unsur warna biru untuk menyelaraskan warna rambut dengan bulu-bulu pada keseluruhan tubuh Anila.

b) Prinsip Desain Penataan Rambut Anila

i. Prinsip Proporsi

Desain penataan rambut Anila menggunakan prinsip proporsi yang lebih kecil dibandingkan dengan prostetik jenggot tokoh Anila.

ii. Prinsip Keselarasan (Harmoni)

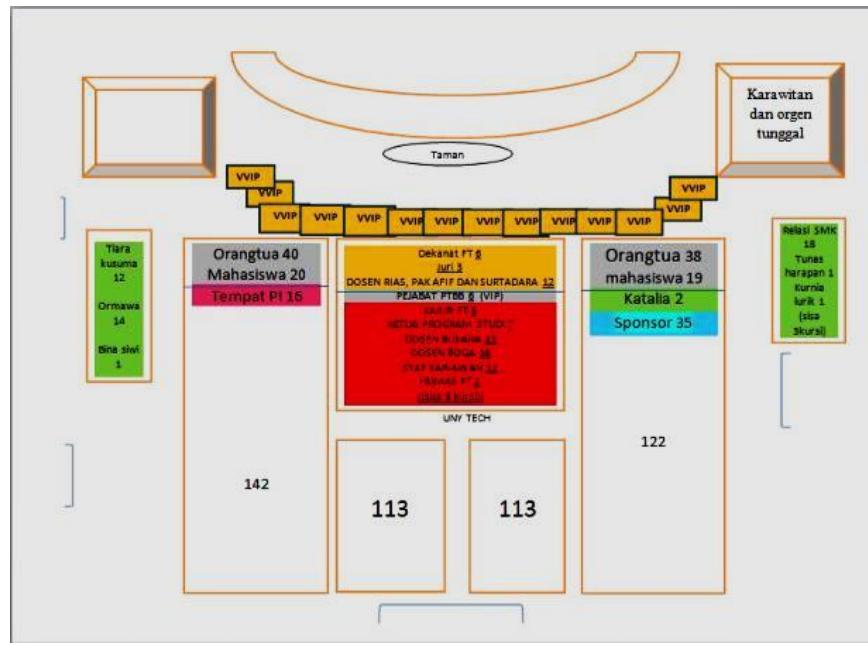
Desain penataan rambut Anila mengandung prinsip proporsi dimana menggunakan pengembangan bentuk rambut pada wayang Anila asli menjadi bentuk rambut tokoh Anila pada pergelaran teater Maha Satya Di Bumi Alengka.



Gambar 19. Desain Penataan Rambut Anila
(Sketsa: Mariana Christie Ratnasari, 2019)

d) Desain Pergelaran

Pada tahap desain pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi dan *layout* penataan dekorasi ruang



Gambar 20. Desain Layout stage, kursi, dan penataan dekorasi
(Sumber: Sie Acara , 2018)



Gambar 21. Desain Panggung Pergelaran
(Sumber: Dokumen Artistik, 2018)

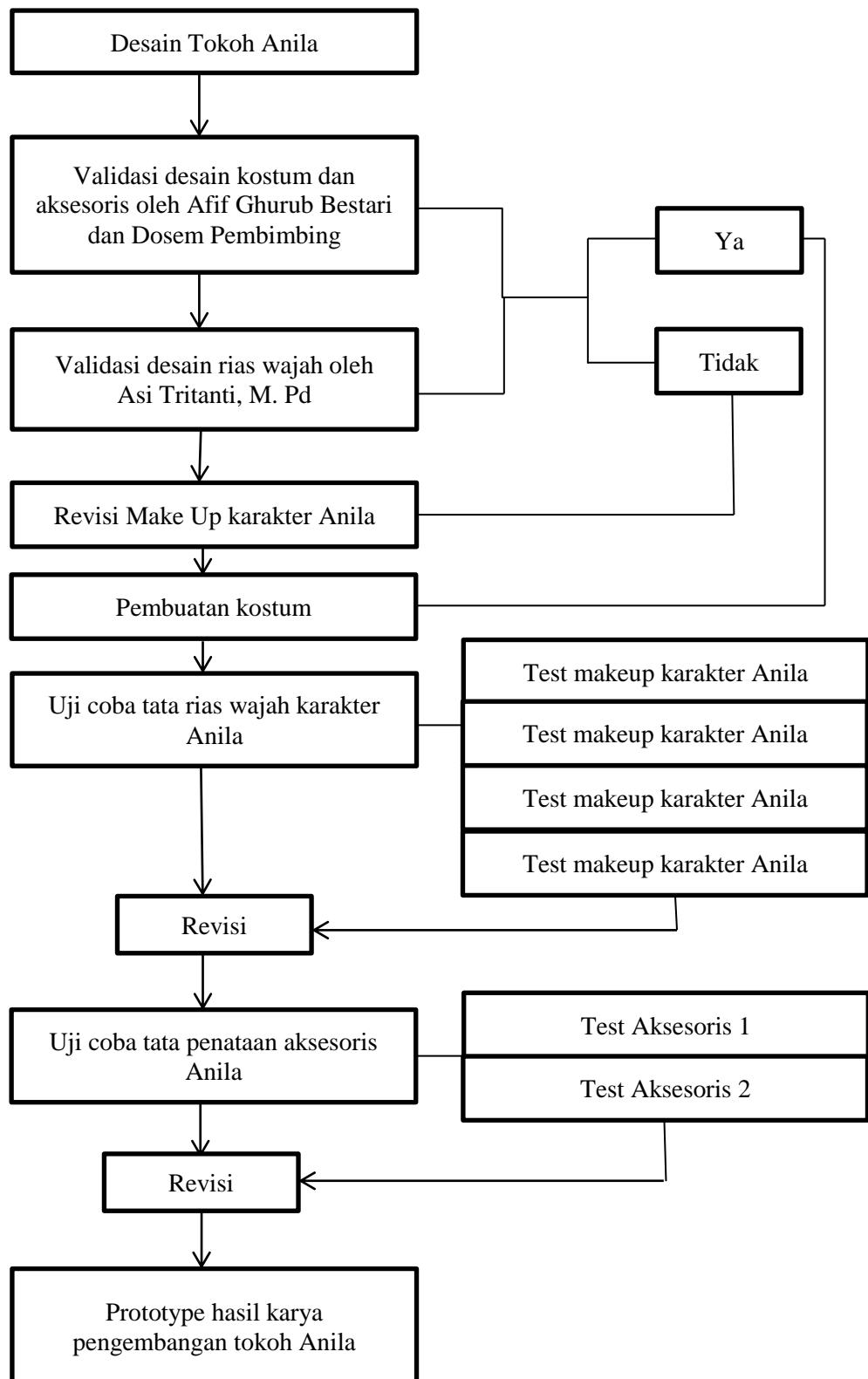


Gambar 22. Desain *Back Stage* Pergelaran
(Sumber: Dokumen Artistik, 2018)

Konsep rancangan panggung pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana Kerajaan Alengka. *Backdrop* yang digunakan menggunakan media tambahan teknologi dengan bantuan gambar animasi yang dibantu dengan LCD proyektor dan *lighting* sehingga dapat menggambarkan suasana dari setiap adegan. Suasana yang digambarkan seperti hutan, istana kerajaan, langit dan efek api. *Layout* penonton hanya menambahkan kursi pada bagian depan saja karena kursi pada gedung *concert hall* taman budaya sudah tertata dan tidak bisa dirubah. *Lighting* yang digunakan lebih menekankan ke arah yang gelap dan remang dengan maksud memperlihatkan *led strip* yang terdapat pada kostum tokoh yang digunakan. Peran *lighting* mendukung suasana pergelaran, sehingga pergelaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Musik yang digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka ‘‘Hanoman Duta’’ ini adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik gamelan dengan tambahan *music effect* menggunakan *sound system*.

C. Develop (Pengembangan)

Metode pengembangan di dalam tahap ini teater tradisi Hanoman Duta dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Dimana validasi disini meliputi validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi, validasi desain tata rias karakter yang diikuti dengan revisi, dan validasi tata rias karakter yang merupakan tahap untuk menghasilkan tokoh Anila yang diikuti dengan revisi.



Gambar 23. Bagan *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Pedoman Laporan Tugas Akhir 2018)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Dalam perencanaan dan pembuatan kostum dan aksesoris Anila dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka terdapat beberapa validasi mengenai desain kostum dan aksesoris sebagai berikut:

a. Validasi Desain Kostum

Desain kostum yang telah divalidasikan oleh dosen pembimbing dan konsultan desain mengalami beberapa perubahan dari desain-desain sebelumnya, hingga pada akhirnya mendapatkan persetujuan validasi dari dosen pembimbing dan konsultas desain. Dengan menerapkan 60% unsur *techno* dan 40% unsur tradisional. Dengan bersumber idekan wayang Anila yang pengalami proses pengembangan maka terciptalah kostum Anila dengan sentuhan *techno* tanpa meninggalkan unsur tradisional tokoh tersebut.

Setalah desain dibuat, lalu melakukan validasi dengan ahlinya dan dosen pembimbing, apabila desain telah disetujui maka dilanjutkan ke proses pembuatan kostum. Proses pembuatan kostum diselingi dengan jadwal *fitting* kostum *talent*. *Fitting* kostum dilakukan 2 kali yaitu 16 Desember 2018 dan 4 Januari 2019.

b. Validasi Desain Aksesoris

Desain aksesoris yang telah divalidasikan oleh dosen pembimbing dan konsultan desain mengalami beberapa perubahan dan perbaikan beberapa kali. Dengan memikirkan kembali *safety* atau keamanan *talent* saat sedang tampil dan bergerak agar setiap aksesoris

yang dikenakan tidak terlepas ataupun rusak. Tentu saja desain aksesoris yang dibuat berdasarkan filosofi bentuk, garis pola, dan warna yang dibuat harus selaras dengan karakter dan karakteristik tokoh Anila.

c. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter

Desain tata rias wajah karakter yang telah divalidasikan oleh dosen pembimbing dan konsultan desain mengalami beberapa perubahan dan perbaikan beberapa kali. Desain tata rias wajah karakter Anila tetap mempertahankan proporsi 60% unsur *techno*, dan 40% unsur tradisional baik dalam tata rias wajah maupun tata rias rambut.

2. Validasi Desain *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Desain *prototype* hasil karya pengembangan tokoh Anila secara keseluruhan mengalami beberapa perbaikan dan pengembangan yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Pengembangan desain tokoh Anila mengambil masukan dari dosen pembimbing, konsultan desain, maupun masukan dari beberapa teman tanpa meninggalkan 60% unsur *techno* dan 40% unsur tradisional serta memikirkan keamanan kostum dalam bergerak dan kenyamanan *talent* saat menggunakan kostum Anila.

Desain Anila 1 mengandung unsur *techno* yang melebihin batas ketentuan yaitu 80% dari keseluruhan kostum. Serta mengandung warna merah yang melambangkan sifat antagonis yang bertentangan dengan sifat dari Anila yang prontagonis. Aksesoris tokoh Anila pada desain 1 ini

sebagian besar belum memikirkan filosofi bentuk pola yang sesuai dengan karakter dan karakteristik Anila.

Desain Anila 2 sudah mengalami perbaikan dalam segi warna merah dalam desain Anila 1. Warna merah dalam desain Anila 1 digantikan dengan warna biru yang memiliki sifat protagonis yang sesuai dengan karakter Anila. Selain itu kain ikat batik pada perut tokoh dibuat keras agar mewakilkan unsur techno dalam kostum. Dengan menjahitkan kain batik dengan menggabungkannya dengan kain keras di bagian dalamnya.

Dalam desain Anila 3 semua aksesoris kostum di bagian dada, punggung, dan kaki dihapuskan atau dihilangkan karena hasil masukan dari konsultan desain yang meluruskan dengan karakter Anila yang berupa seorang patih kera yang banyak bergerak. Dengan menghapuskan aksesoris-aksesoris tersebut kostum Anila telah mencapai proporsi ketentuan 60% unsur techno dan 40% unsur tradisional.

Dalam desain Anila 3 ini pun mengalami perubahan dalam aksesoris lengan dan *irah-irahan* atau hiasan kepala yang dibuat menjadi lebih sederhana agar tidak melebihi derajat Hanoman yang memiliki tingkatan lebih tinggi dari Anila.

Penambahan pola angin di setiap aksesoris dan penggunaan batik wijayakusuma melambangkan karakter Anila yang dapat berjalan secepat angin.

C. Validasi *Prototype* Hasil Karya Pengembangan.

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, aksesoris serta rias wajah karakter Anila yang telah dikembangkan.

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Penyebarluasan dilakukan dengan cara diadakannya pertunjukan teater tradisi yang berjudul Maha Satya Di Bumi Alengka dengan tema Hanoman Duta. Sebelum pergelaran terdapat kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu, yaitu *fitting* kostum satu dan dua, penilaian para ahli (*grand juri*), gladi kotor dan gladi bersih. Kegiatan kegiatan yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu gladi bersih yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 25 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka ini akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Adapun rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Penilaian Akhir (Grand Juri)

Rangkaian kegiatan grand juri akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 Januari 2019 di lantai 3 gedung KPLT 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 Anila.

Pada kegiatan grand juri, penilaian oleh ahli akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, ahli rias wajah dan pemerhati seni. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dra. Esti Susilatri, M.Pd. dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat, ahli rias wajah diwakili oleh Dr.Drs Hadjar Pamadhi Ma. Hons selaku dosen dari Institute Seni Indonesia Yogyakarta, pemerhati seni diwakili oleh Dr. Iwan Dermawan dosen dari Fakultas Bahasa dan Seni dari Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersebut yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya tokoh Rahwana sesuai dengan yang dikembangkan.

2. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor akan dilaksanakan, yaitu pada hari Kamis, tanggal 24 Januari 2019 yang dilakukan di Pendapa Gambir Sawit, Taman Siswa. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal hal apa saja yang perlu di perbaiki dalam pemakaian kostum yang disesuaikan dengan gerakan *talent*.

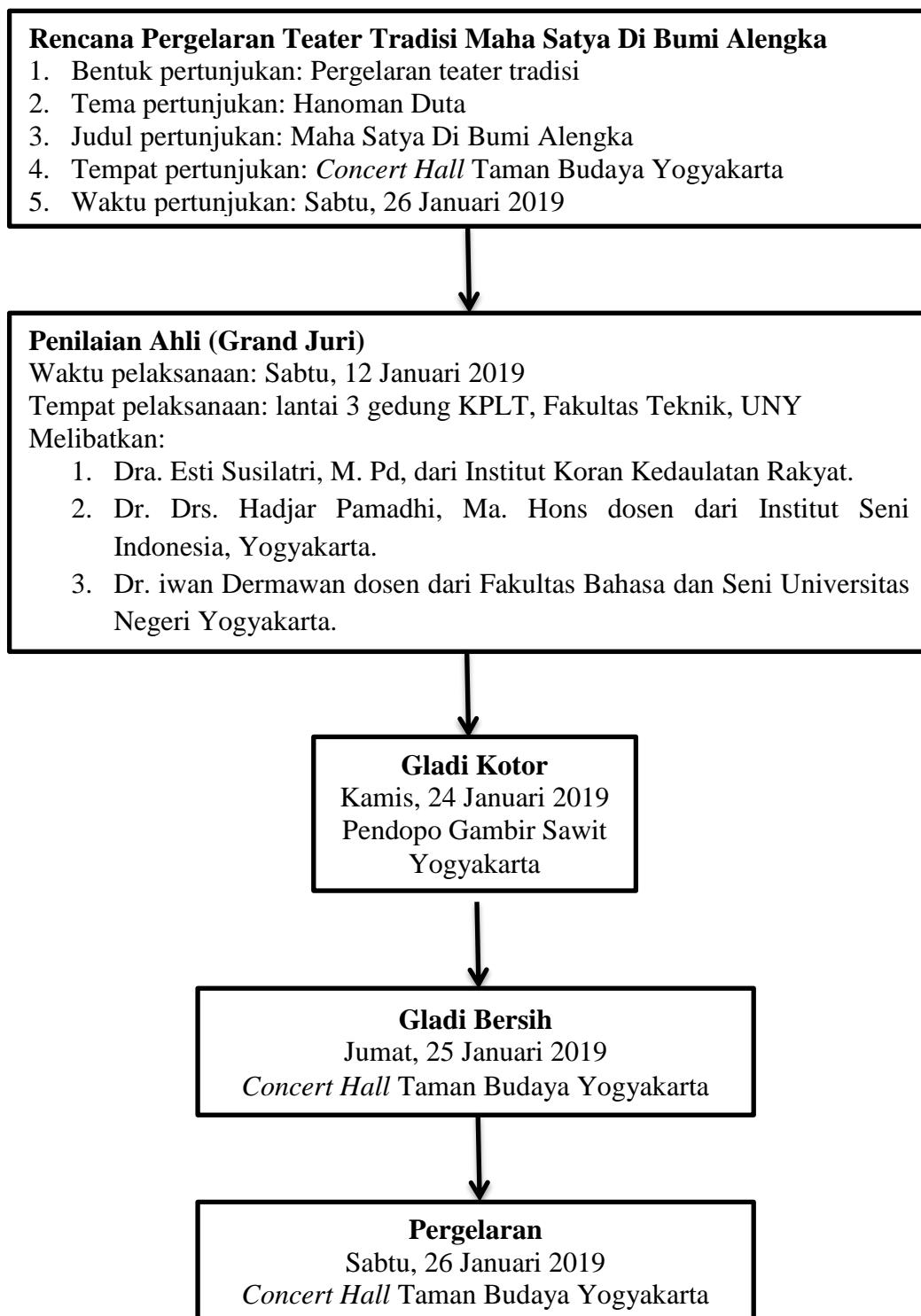
3. Gladi Bersih

Gladi Bersih akan dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 setelah melakukan gladi kotor, bertempat di Concert Hall Taman Budaya, Yogyakarta. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan

kekurangan pertunjukan teater tradisi sebelum dipergelarkan, karena pada gladi bersih ini talent telah menggunakan seluruh kostum, riasan dan aksesoris dan menampilkan peran tokoh sesuai dengan karakternya. Pada pukul 13.00 WIB Gladi bersih dilakukan oleh para talent dan *beautician* dan didampingi oleh pelatih dan *crew*. Latihan dilakukan untuk menyesuaikan diri ketika berada di panggung.

4. Pergelaran

Pergelaran teater tradisi yang berjudul Maha Satya Di Bumi Alengka akan ditampilkan pada hari Sabtu tanggal 26 Januari 2019 di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pukul 13.00 WIB – 16.00 WIB. Dengan mengundang beberapa jajaran tinggi seluruh Universitas Negeri Yogyakarta. Dan dihadiri oleh beberapa sponsor, tempat praktik industri, orang tua atau wali mahasiswa, dan instansi lainnya.



Gambar 24. Badan Rencana Pergelaran
(Sumber: Pedoman Laporan Tugas Akhir, 2018)