

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Maha Satya Di Bumi Alengka” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) Latar belakang cerita berjudul “Maha Satya Di Bumi Alengka adalah kerajaan Alengka, tempat dimana Dewi Shinta di culik oleh Rahwana. 2) Klimaks cerita terjadi pada saat Rahwana berhasil menculik Dewi Shinta dari Prabu Rama Wijaya. 3) Rahwana adalah seorang Raja dari Alengka yang memiliki dua puluh tangan dan sepuluh wajah (Dasamuka) Rahwana yang merupakan seorang Raja yang memiliki karakter angkuh, sombong, keras kepala dan egois, sehingga untuk mendapatkan cintanya Rahwana ingin melakukan berbagai cara agar keinginannya dapat terpenuhi. Rahwana sebagai seorang raja memiliki karakteristik penampilan dengan berwajah menyeramkan, memiliki tanduk, bertubuh besar, memiliki sepuluh wajah (Dasamuka) dan duapuluh tangan.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, Rahwana akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi sebagai proyek akhir mahasiswa semester 5 program studi Tata Rias dan Kecantikan dengan tema Hanoman Duta. Pergelaran tersebut mengusung konsep tradisional semi modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan salah satu tokoh yang ada didalam cerita tersebut yaitu Rahwana, agar sesuai dengan tema Hanoman Duta yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka.

Pengembangan di awal dengan menentukan sumber ide, yaitu Rahwana dalam wayang kulit Rahwana dari hindia sebagai sumber ide, karena wayang kulit ini memiliki beberapa ornamen yang mampu mewakili karakter dan karakteristik seorang Raja dari kerajaan Alengka, yaitu Raja yang kejam, sombong dan dengan kemauan yang tak terbatas seperti ornament tangan dan Dasamuka (kepala yang berjumlah sepuluh) yang mewakili karakter Rahwana sebagai seorang Raja.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu demi satu ke bentuk yang lebih rumit. Cara yang dilakukan dalam menambahkan objek tersebut dengan menambahkan di bagian kepala yaitu irah-irahan yang akan dirubah menjadi bentuk mahkota Raja yang mengelilingi kepala pada tokoh Rahwana agar terlihat lebih modern. Sumping yang digunakan disatukan dengan mahkota Raja dan dengan *ornament* bentuk wajah Rahwana. Untuk memberi kesan tekno maka diberi LED berwarna putih pada bagian mahkota Raja yang memiliki makna derajat yang tinggi bagi seorang Raja.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Proses pembuatan desain kostum Rahwana dibuat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur ukuran talent, pencarian bahan

yang akan digunakan untuk pembuatan kostum dengan bahan spon ati agar terlihat lebih besar dan gagah saat digunakan sehingga unsur teknologi dapat terlihat dari bentuk kostum yang dibuat dan kain lurik gerimis berwarna merah yang digunakan pada bagian celana untuk memberi kesan tradisional. Untuk menambah keindahan kostum dilengkapi dengan manik-manik berwarna merah dan renda pada bagian bahu. Pembuatan kostum Rahwana menggunakan teknik menjahit dan menempel, serta *fitting* kostum untuk *talent* dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Kendala yang didapatkan saat mendesain kostum adalah pada desain pertama kostum masih terlalu tradisional seperti teater wayang orang pada pertunjukan biasa, lalu perubahan dilakukan dengan menambahkan unsur teknologi pada bagian baju dan *ornament* sayap pada bagian belakang jubah.



Gambar 30. Desain Kostum Awal Rahwana
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

Kendala yang kedua adalah konsep perubahan pada bagian baju yang perlu ditambahkan manset berwarna hitam pada bagian dalam, sehingga tidak terlalu terbuka. Penambahan aksesoris rumbai juga ditambahkan pada bagian lengan baju agar tidak terlalu kaku seperti robot. Perubahan juga dilakukan pada ukuran baju yang terlalu besar yang dikhawatirkan akan mengganggu gerak tubuh *talent* sehingga penyederhanaan dilakukan dengan mengecilkan ukuran desain baju dan ornament sayap Rahwana.



Gambar.31 Desain Kostum Kedua Rahwana
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat, telah terjadi beberapa masalah pada kostum bagian baju yang terlihat tembus pandang jika tersorot dengan lampu sehingga dilakukan perubahan dengan cara menutup full baju dengan bahan spon hati, serta

perubahan mahkota raja yang tidak sesuai dengan baju yang digunakan. Pada bentuk awal mahkota raja masih sangat tradisional sehingga saat dipadukan dengan baju yang terbuat dari spon hati hasilnya tidak serasi, sehingga mahkota raja dibuat lebih tinggi dan lebar dengan bahan yang sama yaitu spon hati



Gambar 32. Hasil Akhir Kostum Rahwana
(Dokumentasi: Sie PDD, 2019)

Perlengkapan kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Rahwana berupa tongkat kerajaan yang dibuat menggunakan pralon yang ditutup spon hati yang di cat dengan warna emas. Terdapat bentuk wajah Rahwana berjumlah 10 (dasamuka) yang diletakkan dibagian mahkota raja pada bagian kanan-kiri, bagian lengan kanan-kiri, pinggul bagian kanan-kiri, kaki bagian depan kanan-kiri dan pada bagian jubah yang diletakkan

dibelakang, untuk memperkuat karakteristik tokoh Rahwana yang memiliki 20 tangan maka ditambahkan sayap dengan desain tangan yang berjumlah 18 yang dibuat dengan spon hati dan pernak-pernik berwarna merah dan emas.

Hasil evaluasi kostum Rahwana saat digunakan dalam pergelaran yaitu ikat pinggang yang digunakan terlalu panjang sehingga aksesoris pada bagian sepatu tertutup dengan lurik namun dapat diatasi dengan cara memasukan lurik ke bagian belakang aksesoris. Pada bagian ikat pinggang terlalu longgar sehingga saat digunakan terkesan melorot dan tidak kencang namun dapat diatasi dengan pemasangan peniti dibagian belakang. LED yang digunakan tidak terlihat mencolok atau redup karena tertutup dengan aksesoris sayap yang besar sehingga hanya terlihat pantulan cahaya saja. Warna kostum terlihat menyala ketika terkena lighting, saat lighting berwarna kuning kostum yang berdominan warna emas akan terlihat lebih menyala dan saat lighting berwarna biru, LED berwarna merah dan putih yang berada pada kostum tokoh Rahwana akan terlihat lebih mencolok.

2. Desain Aksesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan desain aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Rahwana melalui beberapa tahapan yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisisi karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan perkembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan

revisi, selanjutnya tahap melakukan pengukuran badan talent untuk menyesuaikan ukuran aksesoris yang akan dibuat, dan melakukan validasi aksesoris.

Aksesoris yang akan digunakan tokoh rahwana terdiri dari hiasan kepala, ikat tangan dan kaki, cincin, renda bahu, 18 sayap Rahwana, ornament 10 wajah Rahwana, alas kaki dan tongkat Raja. Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati yang diwarna dengan warna emas dan hitam serta ditambahkan hiasan manik-manik dan renda.

a. Hiasan Kepala

Proses pembuatan desain hiasan kepala adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari hiasan kepala memiliki unsur dengan bentuk dekoratif, arah tegak lurus dan tekstur yang dapat diketahui dengan cara melihat. Prinsip yang digunakan pada desain hiasan kepala adalah keseimbangan, proporsi yang lebih besar dan memiliki aksen/pusat perhatian yang terdapat pada LED berwarna putih yang diletakkan pada bagian mahkota.

Pada desain hiasan kepala Rahwana terdapat kendala pada ukuran yang perlu dibuat lebih besar dan lebar, pada desain awal hiasan kepala masih terlihat sangat tradisional sehingga dibuat lebih modern dengan cara menambahkan bentuk yang runcing pada bagian depan dan ditambahkan ornament wajah Rahwana pada bagian kanan dan kiri untuk menutup telinga.



Gambar 33. Desain Mahkota Awal
(sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

Dalam pembuatan desain mahkota Rahwana yang terakhir terdapat kesulitan pada bagian ukuran yang terlalu besar sehingga dapat membuat bagian wajah *talent* hampir sebagian tertutup dan membuat hasil makeup tidak terlihat dan perlu dirubah dengan menyesuaikan ukuran wajah *talent*.



Gambar 34. Desain Mahkota Akhir
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2019)



Gambar 35. Hasil Akhir Mahkota
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2019)

Hiasan kepala dibuat dari bahan spon hati yang diberi ukiran dengan menggunakan lem tembak sebelum melakukan proses pewarnaan dengan cat. Warna yang digunakan adalah warna emas dengan tambahan pernak-pernik warna merah. Tinggi yang dibuat adalah 30 cm sehingga sangat terlihat mengangkat tahta seorang Raja. Pada bagian depan diberi LED berwarna putih yang melambangkan kesetiaan serta menambah kesan yang mewah. Proses pembuatan hiasan kepala adalah sebagai berikut :

1. Siapkan alat cutter, lem, dan kapur berwarna dan bahan spon hati.
2. Mengukur ukuran kepala talent dengan cara menempelkan spon hati mengelilingi kepala, lalu diberi tanda untuk membentuk pola.
3. Membuat pola sesuai desain pada bagian depan,lalu cutter spon hati mengikuti pola yang sudah dibuat
4. Membuat pola sesuai desain pada bagian kanan dan kiri, lalu cutter spon hati mengikuti pola yang sudah dibuat

5. Membuat pola sesuai desain pada bagian atas ,lalu cutter spon hati mengikuti pola yang sudah dibuat
6. Menyatukan semua spon hati bagian depan, kanan-kiri dan atas menggunakan lem.



Gambar 36. Hiasan Kepala Belakang
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)



Gambar 37. Hiasan Kepala Depan
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)



Gambar 38. Hiasan Kepala Samping
(Dokumentasi, Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

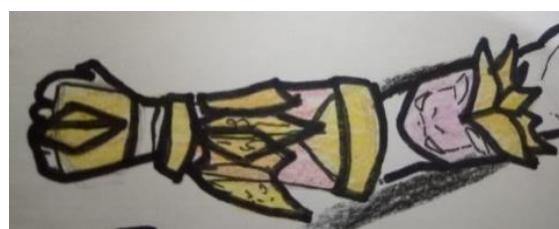
Hasil evaluasi aksesoris ikat kepala atau mahkota yang digunakan oleh tokoh Rahwana dalam pergelaran teater tradisi dengan judul Maha Satya

di Bumi Alengka yaitu, aksesoris yang digunakan terlalu besar sehingga wajah talent tidak terlihat dan matanya selalu tertutup ketika talent bergerak. Postur tubuh terlihat lebih kecil saat menggunakan aksesoris tersebut. Kurangnya jadal fitting dan keterbatasan waktu talent menjadikan hasil yang kurang maksimal dikarenakan terlalu terburu mengukur ukuran kepala talent.

b. Ikat Tangan

Proses pembuatan desain ikat tangan adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari ikat tangan memiliki unsur garis lengkung, bentuk abstrak dan menggunakan warna emas yang melambangkan tahta yang tinggi dan merah yang melambangkan keberanian. Prinsip yang digunakan adalah proporsi yaitu satu tingkat lebih besar dari ukuran tangan *tallent*.

Pada desain ikat tangan pada tokoh Rahwana tidak ada perubahan karena desain yang dibuat sudah senada dengan desain lainnya, sehingga ketika disatukan sudah terlihat serasi.



Gambar 39. Desain Aksesoris Ikat Tangan
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)



Gambar 40. Hasil Akhir Ikat Tangan
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hiasan tangan ini dibuat dari bahan spon hati berukuran 10mm, pada bagian spon hati diberi perekat untuk mempermudah pemakaian pada saat pementasan, dapat di ukur sesuai keinginan atau disesuaikan dengan ruang gerak talent

1. Siapkan alat cutter, lem, dan kapur berwarna dan bahan spon hati.
2. Mengukur tangan talent dengan menempelkan spon hati ke tangan
3. Membuat ukiran dengan lem tembak



Gambar 41. Ikat Tangan Setelah Diukir
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

4. Menipiskan spon hati sedikit demi sedikit sehingga membentuk bentuk timbul di beberapa bagian
5. Memberi warna dengan cat akrilik berwarna emas dan merah
6. Menempelkan perekat pada bagian kanan dan kiri.



Gambar 42. Aksesoris Ikat Tangan Setelah Digunakan
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hasil evaluasi desain aksesoris ikat tangan yang digunakan pada tokoh Rahwana adalah perekat yang digunakan harus lentur dan disesuaikan dengan ukuran tangan *talent* supaya saat talent bergerak ikat tangan yang digunakan tidak akan berputar atau terjatuh.

c. Ikat Kaki

Proses pembuatan desain ikat kaki adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari ikat kaki memiliki unsur garis lengkung, arah yang digunakan adalah tegak lurus dan ukuran yang digunakan adalah lebih besar dari ukuran betis *talent*. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah keselarasan

Pada desain ikat kaki pada tokoh Rahwana tidak ada perubahan karena desain yang dibuat sudah senada dengan desain lainnya, sehingga ketika disatukan sudah terlihat serasi.



Gambar 43. Desain Aksesoris Ikat Kaki
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)



Gambar 44. Hasil Akhir Ikat Kaki
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2019)

Ikat kaki ini dibuat untuk penutup lutut dan betis. Secara keseluruhan kostum bahan yang digunakan menggunakan spon hati sehingga bagian kaki harus dibuat seperti kaki yang kokoh dan kuat. Sehingga pemilihan bahan spon hati ukuran 10 mm ini sangat cocok digunakan. Pemakaian ikat kaki ini dibantu dengan perekat, sehingga dapat menyesuaikan ukuran betis *talent*.

Proses pembuatan hiasan kaki adalah sebagai berikut :

1. Siapkan alat cutter, lem, dan kapur berwarna dan bahan spon hati.
2. Mengukur kaki *talent* dengan menempelkan spon hati ke tangan
3. Membuat ukiran dengan lem tembak
4. Membuat pola pada spon hati untuk memilah bagian yang akan ditonjolkan
5. Menipiskan sponhati sedikit demi sedikit sehingga membentuk bentuk timbul di beberapa bagian
6. Memberi warna dengan cat akrilik berwarna emas pada bagian dalam dan merah pada bagian tepi.
7. Menempelkan perekat pada bagian dalam kanan dan kiri untuk menyatukan ikatan sepatu.

Hasil evaluasi desain aksesoris ikat kaki yang digunakan pada tokoh Rahwana adalah perekat yang digunakan harus lentur dan disesuaikan dengan ukuran kaki *tallent* supaya saat talent bergerak ikat kaki yang digunakan tidak akan berputar atau terjatuh.

d. Ikat Jari

Proses pembuatan desain ikat jari adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari ikat jari memiliki unsur garis lurus dan runcing, arah yang digunakan adalah tegak lurus. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah proporsi yang dibuat lebih besar.

Pada desain ikat kaki pada tokoh Rahwana tidak ada perubahan karena desain yang dibuat sudah senada dengan desain lainnya, sehingga ketika disatukan sudah terlihat serasi.



Gambar 45. Desain Ikat Jari Rahwana (Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)



Gambar 46. Hasil Akhir Ikat Jari (Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2019)

Ikat jari yang digunakan menggunakan bahan dari spon hati ukuran 6 mm dengan tahan kain lentur sebagai pengikatnya, cincin ini akan dimasukan ke 3 jari sekaligus dikarenakan ukuran cicincin yang

besar untuk menyesuaikan ikat tangan. penambahan aksesoris cicin ini untuk menyesuaikan tampilan tokoh Rahwana secara keseluruhan. Jika pada bagian jari tidak diberi aksesoris ketika di lihat secara keseluruhan akan terlihat tidak sama. Tokoh Rahwana selalu membawa tongkat Raja sehingga jari-jari akan tersorot dengan jelas jika tidak ditambahkan aksesoris

Proses pembuatan ikat jari adalah sebagaimana berikut :

1. Menyiapkan alat seperti cutter, cat akrilik dan lem tembak, siapkan bahan kain yang lentur sebagai pengikat di tangan
2. Mengukur ketiga jari talent dengan kain lentur karena pemakaian cincin di masukan ke 3 jari
3. Mengukur spon hati pada jari talent, ukuran spon hati harus menutup kelima jari agar terkesan kokoh dan besar
4. Membuat pola persegi dengan ukuran jari talent pada spon hati lalu cutter sesuai dengan pola
5. Sisihkan spon hati yang lainnya untuk membuat bentuk segitiga dengan ukuran satu kali lebih kecil dari ukuran persegi sebelumnya lalu cutter sesuai dengan pola
6. Satukan bentuk segitiga pada bagian atas bentuk persegi menggunakan lem tembak
7. Bentuk ukiran dengan lem tembak
8. Beri warna dengan cat akrilik berwarna emas

9. Pasang kain lentur pada bagian belakang agar saat digunakan bisa terikat dengan kencang.



Gambar 47. Aksesoris Ikat Jari Awal
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hasil evaluasi desain aksesoris ikat jari yang digunakan pada tokoh Rahwana adalah perekat yang digunakan harus lentur dan disesuaikan dengan ukuran jari tangan *talent* supaya saat talent bergerak ikat jari yang digunakan tidak akan berputar atau terjatuh.

e. **Sayap Rahwana**

Proses pembuatan desain sayap Rahwana adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari sayap Rahwana memiliki unsur garis lengkung, bentuk dekoratif, ukuran dan warna yang menggunakan warna merah, hitam dan emas. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah keseimbangan yang simetris, proporsi yang lebih besar dari ukuran badan *talent* dan aksen atau pusat perhatian dengan tambahan LED.

Pada desain sayap tokoh Rahwana terdapat perubahan pada pemilihan warna. Warna yang digunakan pada desain awal adalah

emas lalu dirubah menggunakan warna merah dengan dominan emas dan hitam supaya dapat memperkuat karakter kesombongan Rahwana.



Gambar 48. Desain Jubah Rahwana (Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)



Gambar 49. Hasil Akhir Jubah Rahwana (Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Untuk memperkuat karakteristik tokoh Rahwana yang memiliki 20 tangan maka di tambahkan sayap dengan desain tangan yang berjumlah 18 yang dibuat dengan teknik mengikis spon hati secara perlahan dengan *cutter* dan ditambahkan pernak-pernik berwarna merah dan emas. Pada bagian jari setiap sayap diberikan LED berwarna putih sehingga saat dilihat dari kejauhan seseorang bisa dapat lebih mudah mengenal tokoh Rahwana dengan ciri khas nya yang memiliki 20 tangan.

Proses pembuatan sayap Rahwana adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan alat seperti cutter, kuas cat, LED dan bahan spon hati, lem, cat akrilik dan *pylox* berwarna emas.

2. Membuat pola lingkaran besar yang disesuaikan dengan lebar punggung talent, ukuran lingkaran dibuat penuh sesuai ukuran punggung talent
3. Cutter pola lingkaran tersebut lalu sisihkan spon hati lainnya untuk membuat persigi panjang ssuai dengan ukuran lingkaran sebelumnya, lalu cutter sesuai pola.
4. Beri lubang dengan cara menjiplak lubang gelas pada pola persegi panjang dengan jarak 8 cm.. beri libang dengan jumlah 18
5. Tempelkan pola persegi panjang pada setiap sisi lingkaran sehingga berbentik seperti mangkuk.
6. Pada spon hai yang lainnya membuat bentuk panjang tangan dengan cara membuat spon hati ukuran persegi panjang lalu di tekuk bersamaan sampai bertemu ditengah membentuk tangan atau melingkar.
7. Kaitkan menggunakan lem alteko
8. Masukan bentuk tangan tersebut kedalam 18 lubang
9. Beri warna emas dan hitam dengan pylox lalu keringkan beberapa saat
10. Pada spon hati yang lain buatlah pola jari pada spon hati lalu potong dengan cutter
11. Satukan dengan lem alteko pada ujung tangan
12. Berikan pengait seperti menggunakan tas ransel pada sayap tersebut.



Gambar 50. Aksesoris Sayap Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hasil evaluasi desain aksesoris sayap Rahwana adalah bentuk tangan yang seharusnya bias dibentuk seperti bentuk robot, namun karena kendala waktu yang singkat, bentuk tangan di buat seperti tangan manusia namun memiliki aksen yang tegas dan kokoh sehingga dapat menyerupai robot.

f. Ikat Lengan

Proses pembuatan desain ornament wajah Rahwana adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari ornament wajah Rahwana memiliki unsur bentuk dekoratif dan ukuran yang dibuat lebih besar dari tubuh *talent*. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah keselarasan dan proporsi dengan tujuan pemakaian ikat lengan akan membuat badan *talent* lebih besar seperti buto atau raja.

Pada desain ornament wajah tokoh Rahwana tidak dapat perubahan karena sudah selaras dengan desain (Dasamuka) atau sepuluh wajah Rahwana yang di letakkan pada bagian Mahkota, ikat lengan, ikat kaki, jubah, ikat pinggang dan tongkat.



Gambar 51. Desain Aksesori Ornamen Wajah Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)



Gambar 52. Hasil Akhir Ornamen Wajah Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Untuk memperkuat karakteristik tokoh Rahwana yang memiliki 10 kepala (dasamuka) maka di tambahkan aksesori 10 bentuk wajah yang di letakan di beberapa bagian, yaitu pada bagian mahkota kanan dan kiri, bagian lengan kanan dan kiri, bagian

pinggang kanan dan kiri, bagian kaki kanan dan kiri, bagian jubbah dan pada bagian property yaitu tongkat Raja.

Proses pembuatan sayap Rahwana adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan alat seperti cutter, kuas cat dan bahan seperti lungsen, spon hati, lem,, cat akrilik.
2. Membuat pola waajah rahwana pada spon hati
3. Memotong spon hati dengan cutter sesuai dengan pola yang telah dibuat
4. Pada spon hati lainnya membuat pola bentuk mata dan taring lalu dipotong dengan cutter
5. Potongan mata dan taring di tempelkan dengan pola wajah yang sudah dipotong dengan lem tembak



Gambar 53. Ukiran Aksesoris Wajah Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

6. Beri warna merah pada bagian wajah, warna emas pada bagian kepala, warna putih pada bagian taring.
7. Tempelkan lungsen pada bagian dagu ornament wajah Rahwana.

Hasil evaluasi ornament wajah terdapat pada pemasangan ikat lengan yang kurang kencang, sehingga pada saat *talent* bergerak maka ikat lengan akan ikut bergerak.

g. Alas Kaki Rahwana

Proses pembuatan desain alas kaki tokoh Rahwana adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari alas kaki tokoh Rahwana memiliki unsur garis tegak lurus, bentuk abstrak dan ukuran yang dibuat lebih besar. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah keseimbangan simetris proporsi yang lebih besar sehingga dapat memberikan kesan gagah.

Pada desain alas kaki tokoh Rahwana tidak dapat perubahan karena sudah menyesuaikan dengan desain ikat kaki yang dibuat menyatu dan senada.



Gambar 54. Desain Alas Kaki Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)



Gambar 55. Hasil Akhir Alas Kaki Rahwan
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Untuk memberi keseimbangan dengan desain kostum yang digunakan tokoh Rahwana, maka pembuatan alas kaki dibuat sedikit besar agar memberikan kesan yang gagah dan kuat. Pada bagian dalam

alas kaki diberikan sedikit hak sepatu agar *talent* terlihat lebih tinggi dari aslinya, sehingga dapat memperkuat karakteristik Rahwana yang tinggi dan gagah perkasa.

Proses pembuatan alas kaki Rahwana adalah sebagai berikut :

- a. Siapkan alat cutter, lem, dan kapur berwarna dan bahan spon hati.
- b. Mengukur tangan *talent* dengan menempelkan spon hati ke tangan
- c. Membuat ukiran dengan lem tembak
- d. Menipiskan spon hati sedikit demi sedikit sehingga membentuk bentuk timbul di beberapa bagian
- e. Memberi warna dengan cat akrilik berwarna emas dan merah
- f. Menempelkan perekat pada bagian kanan dan kiri.



Gambar 56. Ukiran Aksesoris Alas Kaki Rahwana
(Sumber: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

3. Tata Rias Wajah Karakter Rahwana

Proses pembuatan desain rias wajah karakter Rahwana adalah hasil dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain dari rias wajah karakter Rahwana memiliki unsur warna yaitu emas, merah, putih dan hitam, *value* yang

terdapat pada *shading* wajah dan unsur garis lurus diagonal. Prinsip yang digunakan adalah keseimbangan simetris, aksen atau pusat perhatian yang diterapkan pada gradasi atau pembauran warna *face painting*

Hasil desain rias karakter yang pertama mengalami beberapa kendala yaitu perubahan pada pemilihan warna, adapun penyebabnya adalah warna emas yang digunakan tidak terlalu terlihat sehingga penambahan warna emas diperbanyak pada zona T (dahi, hidung dan dagu), selain itu prinsip rias wajah panggung yang sedikit kemerahan belum terpenuhi.



Gambar 57. Desain Rias Wajah Karakter Rahwana Awal
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu. 2018)

Pada desain rias wajah yang kedua memiliki kendala pada bagian bentuk mata yang kurang tegas yang seharusnya akan lebih seram jika dibingkai warna hitam pada mata dengan bentuk bulat. Perubahan pada

bagian alis yang kurang besar dan warna yang digunakan akan lebih tegas jika menggunakan warna hitam



Gambar 58. Desain Rias Wajah Karakter Rahwana Akhir
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu. 2018)



Gambar 59. Hasil Akhir
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu.2018)

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dan panggung, dengan alasan pergelaran yang ditampilkan berupa teater tradisi, dengan berbagai macam tokoh yang disajikan tentu saja memiliki karakter yang

ditonjolkan. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter tokoh yang akan diperankan pada pergelaran. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa dasaran atau *base make up* berwarna kemerahan yang berfungsi untuk memberi ketahanan yang lama untuk *face painting* yang digunakan. Teknik yang digunakan adalah mencampurkan kosmetik *foundatioun* dengan *face painting* warna merah, menggunakan alat spatula, bertujuan untuk mencapai prinsip dari rias wajah panggung yang memiliki *base make up* yang kemerahan. Berikut proses merias wajah karakter :

- a. Menyiapkan alat bahan dan kosmetik yang diperlukan
- b. Mengaplikasikan *milk cleanser* dan penyegar untuk membersihkan wajah
- c. Mengaplikasikan pelambab
- d. Mengaplikasikan *foundatioun* padat untuk lebih merekatkan *face painting* pada wajah



Gambar 60. Pengaplikasian Foundation
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- e. Mengaplikasikan *face painting* berwarna merah pada bagian tepi wajah.



Gambar 61. Pengaplikasian Face Painting
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- f. Mengaplikasikan *face painting* berwarna emas pada bagian zona T (dahi, hidung, dagu)



Gambar 62. Pengaplikasian Face Painting Emas
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- g. Mengaplikasikan *eye shadow* berwarna merah pada bagian kelopak mata dan sudut mata berwarna hitam

- h. Membentuk alis dengan pensil alis berwarna coklat lalu di isi dengan *eyeliner* gel hitam



Gambar 63. Membentuk Alis
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- i. Membaurkan alis



Gambar 64. Pembauran Alis
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- j. Mengaplikasikan *eye liner* hitam yang dibuat runcing kearah atas

- k. Mengaplikasikan *eye liner* bawah dengan warna hitam dengan bentuk lingkaran
- l. Mengaplikasikan garis mata



Gambar 65. Pengaplikasian Garis Mata
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- m. Mengaplikasikan *face painting* berwarna putih pada bagian tulang alis



Gambar 66. Pengaplikasian Face Painting Warna Putih
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

- n. Membingkai bibir dengan *eye liner* berwarna hitam lalu diberi warna merah pada bagian dalam bibir

- o. Membuat pola jenggot pada bagian dagu lalu di warna dengan *face painting* berwarna hitam.



Gambar 67. Pembauran Alis
(Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Hasil evaluasi desain rias wajah karakter pada talent yang digunakan dalam pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dengan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka, pada saat penilaian ahli (grand juri) pemberian warna merah pada wajah tidak terlalu terlihat dan mencolok sehingga pada saat dilihat dari jauh warna yang terlihat hanya warna emas saja.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada 3 Desember 2018 dan Desember 21 Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut



Gambar 68. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris
(Sketsa: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

Validasi dilakukan selama 3 kali. Pada validasi desain pertama oleh dosen pembimbing Asi Tritanti, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu dari segi motif dan peletakan kain lurik. Aksesoris yang digunakan masih terlalu kecil sehingga belum dapat menunjukkan seorang Raja. Secara keseluruhan desain awal masih terlihat sangat tradisional kemudian mahkota yang digunakan masih sama dengan tokoh Rahwana pada pementasan Ramayana di Prambanan.

Pada validasi desain kedua oleh ahli kostum dan aksesoris terdapat perubahan warna pada sayap tokoh dan jubah. Bagian pundak bentuk baju harus terlihat lebih besar dan runcing untuk memberi kesan yang perkasa.

Pada validasi desain ketiga atau terakhir oleh ahli kostum dan aksesoris pada bentuk kostum sudah terlihat mengacu pada pencapaian karakter tokoh, terdapat perubahan yaitu dari segi warna, ukuran dan tata letak yang mengacu pada pencapaian karakter dan keaslian tokoh. Berdasarkan sumber ide yang dipilih yaitu Rahwana dari Hindia.

Pembahasan validasi desain kostum dan aksesoris, perubahan kostum Rahwana dituntut terlihat dinamis, megah dan selaras dengan keaslian sumber ide, karakter dan karakteristik yang akan dibawakan oleh tokoh Rahwana. Maka bagian yang ditonjolkan supaya kostum terlihat dinamis yaitu makna unsur desain dan prinsip desain yang terdapat pada desain kostum dan aksesoris. Kegagahan kostum dan aksesoris ditunjang dari segi ukuran yang besar dan warna emas yang dominan sehingga akan terlihat dinamis dan perkasa seperti seorang Raja.

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain tata rias wajah karakter oleh Asi Tritanti. Validasi dilakukan selama 2 kali. Hasil validasi tata rias karakter sebagai berikut :



Gambar 69. Hasil Validasi Desain Tata Rias Karakter Rahwana
(Corel: Fairuz Qu Ratu Ayu, 2018)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi warna dasar

makeup karena masih berwarna merah muda dan secara keseluruhan masih terlihat sangat tradisional dan tidak sesuai dengan kostum yang digunakan.

Pada validasi desain kedua, desain tata rias wajah karakter terdapat pada warna bentuk mata yang kurang tajam dan kurang berbentuk lingkaran serta garis pada wajah kurang tajam dan tegas dan pada bagian alis perlu menggunakan warna yang lebih tajam.

Pembahasan validasi pertama dan kedua desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yaitu dari segi warna dan bentuk. Warna yang diterapkan pada pada desain awal rias wajah adalah warna merah muda kemudian terjadi perubahan warna menjadi merah pekat untuk memperkuat karakteristik Rahwana. Bentuk pada desain awal masih terlihat sangat tradisional sehingga diberi tambahan jambang untuk memperkuat karakteristik Rahwana.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.

Kostum dan aksesoris dibantu oleh Dawson Art's sebagai pengrajin kostum dengan membutuhkan waktu 2 hari, Biaya yang dibutuhkan untuk pemberian warna pada kostum adalah Rp. 500.000 dan biaya untuk pemasangan LED adalah Rp. 150.000.

Setelah pembuatan kostum dan aksesoris selesai, dilanjutkan *fitting* kostum dan aksesoris yang dilakukan sebanyak 2 kali. *Fitting* kostum yang pertama yaitu pada Minggu, 16 Desember 2018 dan *fitting* kostum yang kedua yaitu Jumat, 04 Januari 2019. *Fitting* kostum dan aksesoris dilakukan

untuk menguji coba kekurangan pada kostum dan aksesoris setelah digunakan talent dan disesuaikan dengan gerakan yang dimainkan.

Hasil dari *fitting* kostum yang pertama yaitu ukuran ikat pinggang terlalu besar dan ukuran alas kaki perlu di beri hak supaya *tallent* terlihat lebih tinggi. Hasil dari *fitting* kostum yang kedua adalah LED yang digunakan kurang terang.



Gambar 70. Hasil Perubahan Bentuk Kostum
(Sumber: Dokumentasi Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Pembahasan uji coba hasil jadi kostum dan aksesoris tidak banyak dilakukan perubahan, hanya penambahan hak pada alas kaki dan bagian bentuk alas kaki serta penempatan kain lurik pada bagian ikat pinggang.

4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter

Proses uji coba tata rias wajah karakter dilakukan sebanyak 4 kali.

Hasil uji coba tata rias wajah karakter adalah sebagai berikut :

a. Hasil uji coba Rias Karakter pertama

Hasil uji coba Rias Karakter pertama dilakukan pada tanggal 18

Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut

- 1) Warna merah pada alas bedak kurang merah
- 2) Shadding pada bagian hidung tidak terlihat
- 3) Bentuk alis kurang runcing dan naik
- 4) Bentuk jambang tidak simetris



Gambar 71. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Wajah Karakter Rahwana
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari hasil uji coba rias wajah karakter yang pertama yaitu secara keseluruhan warna yang digunakan kurang berani atau mencolok sehingga tidak memenuhi prinsip rias panggung, maka perlu mengganti warna alas bedak supaya terlihat dari kejauhan. Bentuk dari setiap garis kurang tajam sehingga akan ditambahkan warna emas pada bagian dahi, hidung dan dagu serta penambahan warna putih pada setiap garis hitam.

b. Hasil uji coba Rias Karakter kedua

Hasil uji coba Rias Karakter kedua dilakukan pada tanggal 19 Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut:

- 1) Bentuk alis kurang runcing
- 2) Pembauran warna merah dan emas masih terlihat pudar
- 3) Warna lipstick terlihat seperti perempuan



Gambar 72. Hasil Uji Coba Kedua Tata Rias Wajah Karakter Rahwana
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 2, adanya perubahan yang harus dilakukan yaitu pada bagian alas bedak perlu memberanikan diri untuk mengaplikasikan warna emas dan merah lebih banyak lagi supaya saat dilihat dari kejauhan akan terlihat jelas. Serta pemilihan warna lipstick harus dibaurkan warna hitam supaya tidak terlihat seperti wanita.

c. Hasil uji coba Rias Karakter ketiga

Hasil uji coba Rias Karakter ketiga dilakukan pada tanggal 8 januari 2019 dengan hasil sebagai berikut :

- 1) Alas bedak telah memenuhi standart rias wajah karakter
- 2) Dalam pengaplikasian alas bedak dengan face painting harus menengtukan pola mahkota yang digunakan



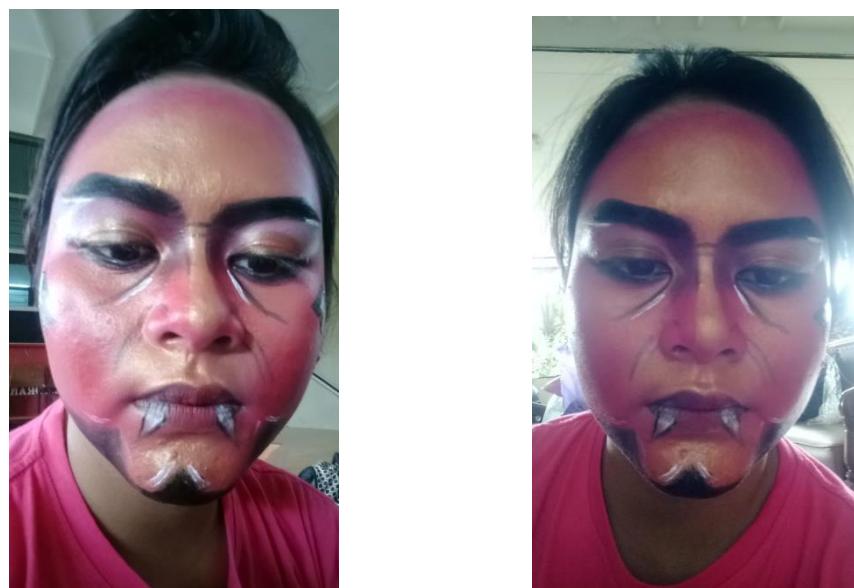
Gambar 73. Hasil Uji Coba Ketiga Tata Rias Wajah Karakter Rahwana
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Pembahasan berdasarkan masukan pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 3 hasil yaitu, alas bedak sudah berani menggunakan warna yang mencolok dengan pemilihan dan pencampuran warna yang lebih banyak, haya saja sebelum melakukan proses makeup sebaiknya membuat pola mahkota terlebih dahulu pada wajah lalu mengaplikasikan *face painting* pada pola yang sudah dibuat, sehingga dapat mengetahui bagian mana saja yang tertutup dengan mahkota.

d. Hasil uji coba Rias Karakter keempat

Hasil uji coba Rias Karakter keempat dilakukan pada tanggal 10 januari 2019 adalah sebagai berikut:

- 1) Pembaruan warna merah dan emas akan lebih bagus jika diperhalus lagi
- 2) Warna hitam pada alis bisa ditambahkan dengan eye liner gel warna hitam supaya lebih pekat dan tajam.



Gambar 74. Hasil Uji Coba Keempat Tata Rias Wajah Karakter Rahwana
(Dokumentasi: Fairuz Qu Ratu Ayu,2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 4 maka terdapat perubahan dari sebelumnya, dan sudah terlihat mewakili prinsip tata rias panggung dengan warna wajah yang merah dan bentuk alis yang runcing yang dapat memperkuat karakter dan karakteristik tokoh.

5. Prototype Rahwana yang Dikembangkan.

Hasil dari validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter, menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 75. Hasil *Prototype* Rahwana
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu dari penempatan tidak tepat sehingga warna yang dikeluarkan kurang terang. Pemilihan warna pada tongkat tidak sesuai dengan kostum yang digunakan serta ukuran tongkat seharusnya dibuat lebih besar dari tubuh talent.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan Dessiminate (Penyebarluasan)

Pada tahap metode keempat ini yaitu *Dessiminate* (Penyebarluasan) yang dilakukan dalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema Hanoman Duta. Pergelaran yang diadakan oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 Universitas Negeri Yogyakarta ini dikemas dalam bentuk seni pertunjukan teater tradisi yang berjudul “Maha Satya Di Bumi Alengka” yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 yang bertempat di concert hall taman budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan untuk kalangan umum khususnya para remaja pada jaman sekarang, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan meningkatkan rasa apresiasi remaja dan masyarakat kepada seni pertunjukan tradisi.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: Tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), Gladi kotor, Gladi bersih, dan Pergelaran utama. Tahapan yang dilalui pada proses *Dessiminate* ini meliputi :

1. Penilaian Ahli (*Grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan dari sebelum ditampilkan secara luas. Tujuan dari penilaian ahli (*grand juri*) adalah agar *talent* dapat mencoba kostum yang sudah dibuat. untuk melatih kemampuan *talent*, mencoba kenyamanan kostum yang akan dipakai oleh *talent* agar tidak mengganggu gerakkan pada saat pementasan. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai hasil karya mahasiswa 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.

Penilaian yang dilakukan mencakup 3 hal yaitu Tata Rias (*makeup* dan *hairdo*), Kostum (kostum, aksesoris, dan properti kostum), dan Total *look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan dan dipilih 24 penampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik di urutan dari posisi atas, yaitu tokoh Raseksi 5 hasil karya Fitri Maghfiroh sebagai *Best of the Best*, tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu sebagai *Best Favourite*, dan tokoh Dewi Trijata sebagai *Best Talent*. Grup Raja diambil 3 terbaik yaitu Dewi Shinta hasil karya oleh Angela Devika, Rahwana hasil karya oleh Fairuz Qu Ratu Ayu dan Kumbakarna hasil karya oleh Syarifa Ghiftia. Grup Patih diambil 3 terbaik yaitu Sayempraba hasil karya Widya Sinta Cahya Meilani, Laksmana hasil karya oleh Ardevi Amelia dan Indrajid hasil karya oleh Dewi Rahmawati. Grup Punokawan diambil 3 terbaik yaitu tokoh Gareng oleh Rosita Nadya

Utami, tokoh Petruk hasil karya Ersa Villania Ayu dan tokoh Togog oleh Felinda Erinoka. Group binatang diambil 3 terbaik yaitu tokoh Anoman hasil karya Whinda Oktaviana, tokoh Sugriwa oleh Sri Indra Murni dan tokoh Sempati oleh Larasati Ayu. Group Raseksi diambil 3 terbaik yaitu tokoh Raseksi 5 hasil karya oleh Fitri Maghfiroh, tokoh Raseksi 2 oleh Pangesti Rizkiasih dan Raseksi 3 oleh Violita Mega. Group Dayang diambil 3 terbaik yaitu tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya oleh Lailia ayu Meirizka, tokoh Dayang Cantik 6 oleh Eka Mulyanti dan Dayang Cantik 2 oleh Pradaning Iga. Group prajurit diambil 3 terbaik yaitu tokoh Prajurit 5 hasil karya oleh Galuh Cahya Andayasari, tokoh Prajurit 1 oleh Aprilia Risti dan Prajurit 4 oleh Mira Riska Fitria.

2. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor dilaksanakan, yaitu pada hari selasa tanggal 24 Januari dilakukan di *concert hall* taman budaya yaitu pada jam 15.00 – 21.00 di lokasi Gambir sawit juga dilaksanakan gladi kotor pada pukul 19.0- - 21.00 bagi para *talent* dan team artistik untuk menyesuaikan gamelan, gerakan dan naskah yang dibacakan dengan di dampingi oleh Agus Prasetya selaku sutradara. peserta tidak bisa mendampingi karena harus melakukan persiapan lokasi di *concert hall* taman budaya dan bersamaan dengan rapat besar bersama panitia.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah menentukan lokasi ticketing, tempat transit, tempat konsumsi dan pemasangan banner pada area *concert hall* taman budaya. Tedapat beberapa kendala dalam

pemasangan banner dikarenakan penempatan banner yang sangat tinggi sehingga harus melibatkan beberapa orang yang menjaga di sekitar taman budaya.

Di Gambir Sawit sutradara dan tim artistik telah melakukan *rolling* adegan sebanyak 2 kali dengan diiringi musik dan menyesuaikan *background* yang akan digunakan.

3. Gladi Bersih

Gladi Bersih dilaksanakan pada hari Jumat 25 Januari 2019 setelah melakukan gladi kotor, bertempat di *concert hall* taman budaya, Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara, kebutuhan dari tiap sie panitia, dan memanajemen waktu pergelaran/pertunjukan sebelum dilaksanakan kegiatan pergelaran yang utama. Mencoba rundown dari awal sampai akhir untuk mengetahui kapasitas waktu yang digunakan dalam tiap sesi acara.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu melakukan latihan *beauty show*, menata area penonton undangan dan tiketing, setting tempat untuk kameramen, setting musik gamelan dan organ tunggal, *finishing lighting*, dan menyelesaikan dekorasi, *blocking* panggung para *actor* atau *talent*, , *rolling* acara dari awal sampai akhir pergelaran. Kegiatan gladi bersih mengalami kemunduran waktu dikarenakan alat dan bahan yang digunakan untuk menata photobooth datang terlambat sehingga pelaksanaan gladi bersih yang seharusnya selesai pad pukul 21.00 WIB menjadi pukul 23.30. WIB.

Pembahasan hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan blocking panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi atau kapasitas gerak yang dilakukan oleh *tallent*, mengatur *lighting* dan menyesuaikan dari setiap adegan, namun pada saat mencoba *blocking* panggung dekorasi/*property* di panggung belum dipasang sehingga setelah pemasangan *property* kami harus mengulang kembali penataan *blocking* panggung dengan menyesuaikan *property* yang sudah dipasang.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran dengan bertemakan Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka” telah sukses ditampilkan yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. *Open gate* Pergelaran seharusnya dilakukan pada pukul 12.00 WIB namun karena adanya kendala pendingin ruangan sehingga *open gate* mundur sampai pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh Edo Entertainment dengan music kroncong.

Acara ini dihadiri oleh Prof.Dr. Sutrisna Wibawa M.Pd sebagai Rektor Universitas Negeri Yogyakarta. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Dr. Widarto, M.Pd. Ketua program studi Tata Rias dan Kecantikan Asi Tritanti M.Pd dan seluruh dosen Tata Rias dan Kecantikan dan dosen-dosen PTBB serta karyawan dan Staf PTBB, perwakilan dari Organisasi di Fakultas Teknik dan perwakilan Sponsor yang telah banyak membantu berlangsungnya acara kami. SMKN 1 Sewon, SMKN 3 Magelang, SMKN 4 Yogyakarta, SMKN 6 Yogyakarta, orang tua, undangan dan

penonton. Tiket pertunjukan yang disediakan 600 tiket dan terjual *presale* 1 dengan 458 tiket, *presale* 2 dengan 76 tiket dan *on the spot* dengan 50 tiket, sebanyak 300 undangan yang dihadiri oleh Orang tua, Dosen, pejabat, karyawan dan staf Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka dengan durasi waktu 120 menit dengan menampilkan kisah dengan tema Hanoman Duta menggunakan pengiring *music* gamelan yang di kolaborasi dengan *music* EDM.

Pertunjukan teater tradisi Maha satya di Bumi Alengka menampilkan kisah Rahwana yang berhasil meculik Dewi Sinta, sesampainya di Alengka Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata kemenakannya. Sementara itu Raden Ramawijaya terus mencari istrinya yang hilang dan sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik raja Alengka bernama Prabu Rahwana. Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menjadi duta, menemui Dewi Sinta di Kerajaan Alengka, hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Anoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya untuk Anggada.

Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwana .Anoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa

yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayu-nya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka. Sesampainya di Alengka, Anoman pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya.

Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakar hidup-hidup, setelah Anoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari, dengan kesaktiannya membakar Keraton Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi apai. maka saat Anoman terbang kesana kemari keseluruh angkasa, maka negeri Alengkapun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan Tusuk Rambut milik Dewi Shinta sebagai balasan tanda kesetiaanya kepada Raden Ramawijaya.

Pembahasan mengenai tampilan tokoh pada hari pementasan berlangsung dengan baik, namun *make up* karakter yang digunakan kurang berani dalam mengaplikasikan warna sehingga pada saat dilihat dari jauh wajah talent terlihat pucat dan hanya warna hitam saja yang menonjol dan pada saat acara pementasan berlangsung LED yang digunakan pada kostum

sudah mulai redup dikarenakan LED sudah mulai dinyalakan nonstop 2 jam sebelum pementasan berlangsung. Pada bagian panggung terdapat podium yang digunakan untuk Raja, sehingga pada saat Rahwana menempati podium itu terlihat sangat gagah dan perkasa ditambah dengan adegan Rahwana yang murka. *Lighting* yang digunakan sangat membantu menonjolkan warna kostum terlihat lebih mewah, bahkan beberapa kali *lighting* dimatikan untuk membuat LED semakin terlihat.

Pesan moral yang terdapat dalam cerita ini adalah jika kita menginkan sesuatu kita harus berusaha memilikinya dengan usaha atau cara yang baik bukan dengan cara merebut hak orang lain. Selain itu kita harus belajar mengikhlaskan sesuatu yang bukan milik kita sehingga kita perlu percaya bahwa ketika kehilangan sesuatu Tuhan akan mengantikannya dengan yang lebih baik.