

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan untuk membahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajaan dan Samuel. Metode 4D terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek. Aspek yang akan dianalisis pada tahap *define* yaitu:

1. Analisis Cerita

Dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” Indrajit merupakan anak dari Rahwana. Indrajit merupakan sosok kesatria di Kerajaan Alengka. Ketika mengetahui Hanoman akan ke Kerajaan Alengka, Rahwana lalu memerintahkan Indrajit untuk menangkap Hanoman. Dan ketika Hanoman berhasil di tangkap lalu Indrajit diperintahkan untuk membakar Hanoman hidup-hidup. Indrajit berangkat melaksanakan tugasnya, Hanoman digelandang keluar istana dan di ikat di tiang depan istana. Hanoman melihat beberapa orang prajurit membawa kayu bakar, dan menumpukkannya disekeliling Hanoman berdiri. Indrajit dan para prajuritnya masuk kembali ke istana, dan melaporkan kesiapannya untuk membakar Hanoman.

Namun ketika Hanoman terbakar, api tersebut semakin membesar sampai setinggi istana. Dan ternyata ikatan yang mengikat Hanoman terlepas kemudian Hanoman terbang dengan membawa api yang menyala pada tubuhnya. Api tersebut tidak membakar Hanoman. Hanoman melemparkan api itu ke seluruh bagian istana Kerajaan Alengka hingga seluruh yang ada di Kerajaan Alengka pun berlarian untuk menyelamatkan diri dan Kerajaan Alengka pun habis terbakar.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Indrajit

Analisis tokoh Indrajit dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/watak dari tokoh Indrajit sedangkan analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus dari tokoh Indrajit dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

a. Analisis Karakter Indrajit

Tokoh Indrajit dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka memiliki watak berkharisma, dan berjiwa kesatria, berwibawa dan disiplin dalam menjalankan perintah, keras terhadap apa yang harus ia lakukan.

b. Analisis Karakteristik Indrajit

Tokoh Indrajit dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki bentuk badan yang gagah, besar, dan tinggi.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber Ide pada tokoh Indrajit adalah dari wayang Indrajit yang mempunyai karakter jiwa kesatria dan memiliki bentuk tubuh yang gagah.



Gambar 1. Wayang Indrajit
(Sumber: Google, 2018)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide berupa stilasi. Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan mengornamenkan objek suatu benda atau objek yang digambar. Sumber ide tersebut mengacu ke sumber ide berupa stilisasi. Dengan menambahkan ornamen- ornamen pada kostum, asesoris, hiasan kepala, dan juga jubah yang dikenakan tokoh Indrajit, pencapaian rias karakter, asesoris yang menarik dan sesuai demi pencapaian suatu tokoh karakter yang menarik dan sesempurna mungkin agar tokoh yang dibawakan sesuai yang diharapkan. Kemudian konsep yang digunakan untuk pengembangan sumber ide adalah *techno* 60% dan tradisional 40%.

B. *Design* (Perencanaan)

1. Desain Kostum

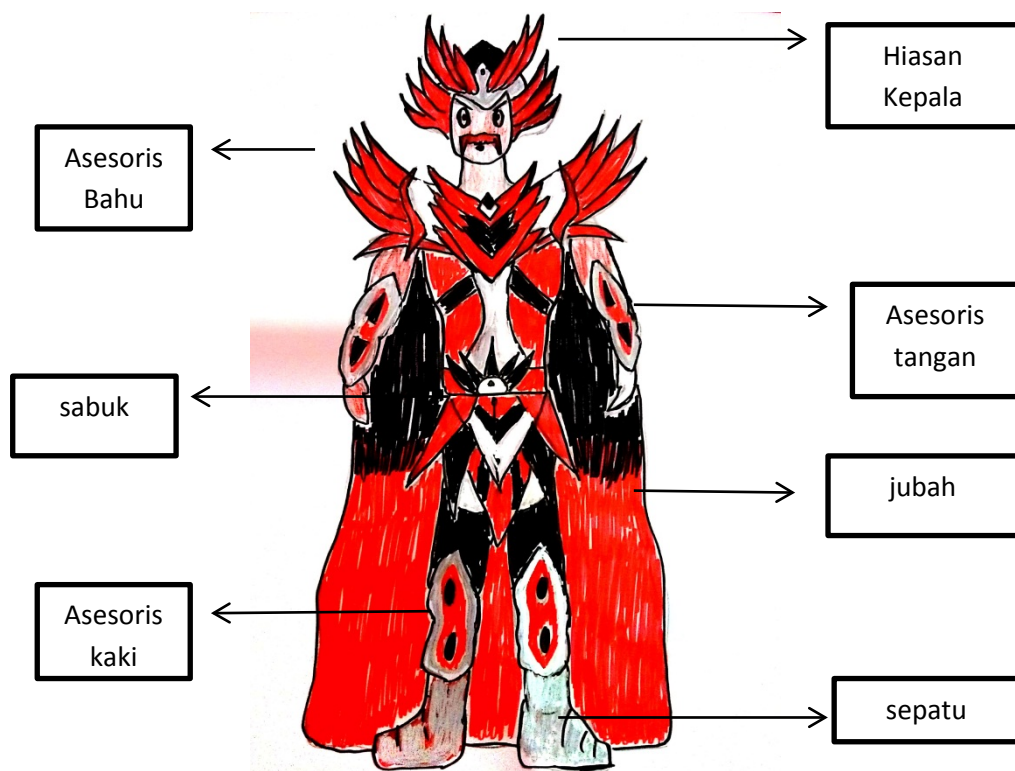
a. Desain

Pada tahap dalam melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Indrajit. Kostum yang akan dibuat merupakan pakaian yang mencerminkan tokoh Indrajit yang gagah, berjiwa kesatria yaitu berupa baju yang terbuat dari bahan busa hati. *Stilisasi* dilakukan dengan menggunakan penambahan ornamen seperti manik-manik, serta menggunakan jubah berwarna merah gradasi hitam kain sequin. Kostum yang terbuat dari busa hati yang dibuat simetris menerapkan unsur garis, warna, dan tekstur. Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain berupa *balance*.

Unsur garis pada desain kostum yang diterapkan adalah berupa garis diagonal. Garis diagonal merupakan perpaduan dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup dinamis. Garis diagonal di terapkan untuk menunjang karakter tokoh Indrajit.

Unsur desain berupa warna diterapkan pada desain kostum Indrajit menggunakan warna merah, hitam, dan *silver*. Warna ini dipilih untuk karakter Indajit yang gagah, dan disesuaikan dengan ketentuan strata.

Selain menerapkan unsur warna, kostum Indrajit juga menerapkan unsur desain berupa tekstur. Unsur tekstur yang diterapkan adalah tekstur berkilau pada kain jubah. Kemudian untuk pemilihan kain luriknya menggunakan motif gerimis merah. Kenapa memilih gerimis merah, karena warna merah sendiri merupakan warna pada kerajaan Alengka. Kostum Indrajit juga menerapkan prinsip desain yaitu *balance*. *Balance* merupakan hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga dihasilkan susunan yang menarik.



Gambar 2. Sketsa Tokoh Indrajit
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2018)

b. Pelengkap Kostum

Pelengkap kostum yang akan dikenakan Indrajit adalah berupa sepatu. Stilisasi yang dilakukan pada bagian sepatu adalah penambahan ornamen seperti manik-manik. Kemudian desain sepatu pada indrajit menggunakan busa hati dan menggunakan unsur warna merah, hitam, dan *silver*.



Gambar 3. Desain Sepatu Indrajit
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

2. Desain Asesoris

Asesoris yang akan dikenakan oleh Indrajit berupa Hiasan kepala, Asesoris bahu, kaki, tangan, dan sabuk. *Stilisasi* dilakukan dengan menambahkan ornamen berupa manik-manik dan lampu LED. Unsur warna yang diterapkan adalah warna merah, hitam, silver. Dan untuk LED nya menggunakan warna merah. Penambahan LED bertujuan untuk menambahkan kesan *techno* 60% dan tradisional 40%.

a. Hiasan Kepala

Desain hiasan kepala yang akan dikenakan pada Indrajit menerapkan unsur desain berupa bentuk dan warna, Untuk prinsip

desain menerapkan prinsip *balance*. *Stilisasi* dilakukan dengan menambahkan ornamen pada hiasan kepala dengan bentuk runcing seperti segitiga pada sisi kanan dan kiri hiasan kepala.

Unsur bentuk pada desain hiasan kepala menggunakan unsur bentuk dekoratif karena bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dan melalui proses stilasi atau stilir. Untuk warna pada desain menerapkan warna merah dan menggunakan warna strata yaitu warna *silver*. Dalam desain hiasan kepala lebih menonjolkan warna merah, karena warna merah menandakan sikap aktif, gairah, dan optimisme. Seperti indrajit yang memiliki gairah sebagai putra raja yaitu Rahwana dan aktif dalam menjalankan perintah raja. Prinsip *balance* yang diterapkan pada desain hiasan kepala tokoh Indrajit menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 4. Desain Hiasan kepala
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

b. Ikat pinggang (sabuk)

Stilisasi yang dilakukan pada bagian sabuk dengan menambahkan ornamen yaitu manik-manik. Unsur yang ada pada

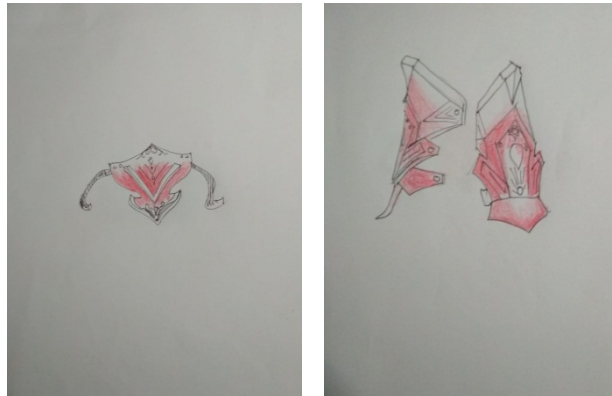
sabuk indrajit ini adalah unsur bentuk dan warna. Unsur bentuk pada desain sabuk menggunakan unsur dekoratif karena sudah diubah dari bentuk aslinya. Sabuk Indrajit terbuat dari busa hati dan unsur warna yang diterapkan adalah warna merah, hitam, dan *silver* pada setiap sisi sabuknya.



Gambar 5. Desain Sabuk Indrajit
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

c. Asesoris tangan dan kaki

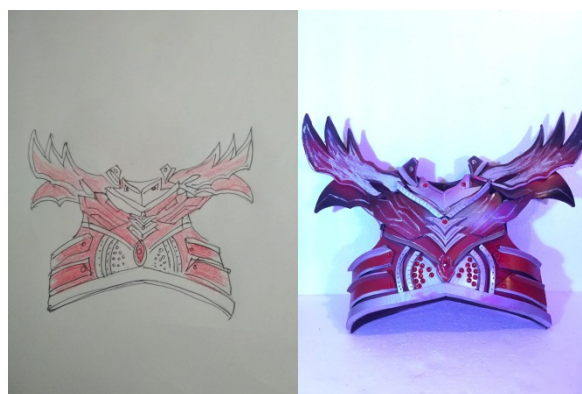
Asesoris tangan dan kaki Indrajit menggunakan unsur warna dan bentuk. Unsur warna pada desain asesoris tangan dan kaki indrajit menggunakan warna merah dan hitam. Sedangkan unsur unsur bentuk pada asesoris kaki dan tangan menggunakan unsur bentuk dekoratif karena sudah diubah dari bentuk aslinya. Stilisasi yang di lakukan dengan penambahan ornamen manik-manik pada gelang.



Gambar 6. Desain Asesoris Kaki dan Tangan
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

a. Asesoris Bahu

Desain asesoris bahu yang digunakan pada tokoh Indrajit merupakan *stilisasi* dengan menambahkan ornamen manik-manik dan juga unsur desain berbentuk runcing dan dibentuk menyerupai tingkatan. Unsur warna yang digunakan yaitu warna merah dan hitam. Kemudian penambahan lampu LED pada bagian bahu untuk menonjolkan unsur *techno*. Lampu LED yang digunakan adalah warna merah.



Gambar 7. Asesoris Bahu dan Badan Indrajit
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

3. Desain Rias Wajah

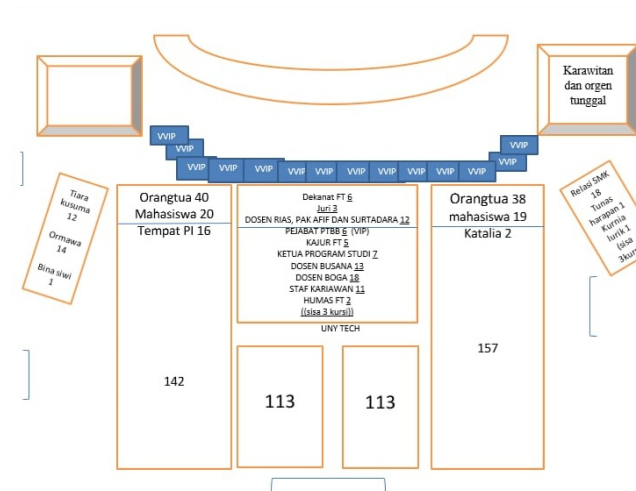
Tahap desain rias karakter menampilkan rancangan tatanan rias karakter yang akan dimunculkan pada tokoh Indrajit. Stilisasi dilakukan dengan penambahan prostetik pada wajah dan menggunakan face painting warna merah untuk memberikan kesan menonjol pada tokoh Indrajit. Adapun pengertian tentang prostetik, menurut pendapat Fauzi (2015: 166) prostetik adalah tata rias yang dilakukan untuk meniru karakter-karakter lain. Prostetik yaitu tata rias yang dilakukan untuk perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan), dan penambahan seperti kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung atau keperluan lain yang sesuai dengan karakter yang diinginkan seperti pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, wayang orang.



Gambar 8. Desain Prostetik Indrajit dan Hasil Akhir
(Sumber: Dewi Rahmawati, 2019)

4. Desain Pergelaran

Pada tahap pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang ditampilkan pada pergelaran rias meliputi *layout* panggung atau *stage*, *Layout* penataan dekorasi ruangan, dan *layout* penataan kursi pada gedung TBY (Taman Budaya Yogyakarta). Dengan kapasitas concet hall Taman Budaya Yogyakarta (TBY) memuat sebanyak lebih dari 700 orang, berdasarkan jumlah tamu yang hadir sebanyak 500 undangan.



Gambar 9. Desain *Layout Stage*, Kursi, dan Penataan Dekorasi
(Sumber: Srikandi Rias 2016, 2019)

Gambar 10. Desain Panggung tampak depan
(Sumber: Agus Leyloor, 2019)

Gambar 11. Desain *Back Stage*
(Sumber: Agus Leyloor, 2019)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *Develop* (Pengembangan) ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek asesoris, kostum, dan tata rias karakter pada tokoh Indrajit. Tahap design adalah langkah pertama pada proses menciptakan tokoh Indrajit. Desain meliputi desain asesoris, kostum, tata rias karakter, dan juga penataan rambut. Desain tersebut nantinya akan

divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahapan *develop* ini, validasi terbagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang asesoris serta kostum dan juga validasi pada bidang rias wajah karakter.

1. Validasi Desain Kostum dan Asesoris

Desain kostum dan asesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Indrajit divalidasi oleh ahli dan pakar kostum dan asesoris Afif Ghurub Bestari. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat, seperti harus lebih menekankan pada unsur *techno* yang menjadi tema dari pergelaran rias 2016. Setelah mendapatkan masukan kemudian dilakukan tahapan revisi desain asesoris dan kostum. Dari dosen pembimbing proyek akhir, Elok Novita juga memberikan beberapa masukan tentang desain dan asesoris yang telah dibuat pada saat pertemuan pertama bimbingan dan menjelaskan beberapa masukan untuk lebih menekankan kehebatan dari tokoh Indrajit.

2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter

Desain tata rias wajah karakter memiliki beberapa tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga menjadi dosen pembimbing yaitu Elok Novita. Pada tahapan validasi terkait desain tata rias dan wajah karakter dilakukan beberapa kali uji coba dan revisi agar tercapainya design karakter yang sesuai dengan tokoh Indrajit.

3. Validasi Desain *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Tahap akhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah ditampilkannya *prototype* hasil karya pengembangan. Pada tahapan ini menampilkan hasil dari desain asesoris, kostum, rias wajah karakter yang sudah dikembangkan menjadi unsur *techno*.

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *Dessiminate* akan dilakukannya proses penyebarluasan yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

1. Penilaian Akhir (*Grand Juri*)

Sebelum dilaksanakan pertunjukan teater tradisi di TBY (Taman Budaya Yogyakarta), akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri* yang bertempat di gedung KPLT (Kantor Pusat Layanan Terpadu) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 12 Januari 2019. Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd., Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons, Dr. Darmawan Dadijono.

2. Gladi Kotor

Pada tanggal 24 Januari 2019 setelah pelaksanaan *grand juri* kemudian dilaksanakannya gladi kotor pertunjukan teater tradisi seni Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih akan dilaksanakan sehari sebelum pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” pada tanggal 25 Januari 2019 yang bertempat di *concert hall* TBY (Taman Budaya Yogyakarta).

4. Pertunjukan

Pertunjukan seni Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dipentaskan pada tanggal 26 Januari 2019 yang bertempat di *Concert Hall* TBY (Taman Budaya Yogyakarta).