

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam mengembangkan *prototype* Kumbakarna menggunakan metode 4D. Sebelum menerapkan metode 4D tersebut, tahap yang dilakukan yaitu mencari dan mengumpulkan refrensi terkait cerita Ramayana dan pergelaran teater tradisi. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait cerita Ramayana dan pergelaran teater tradisi, selain itu dilakukan juga proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta" alur cerita, dan pendefinisian Kumbakarna pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta".

1. Analisis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"

Analisis cerita "Hanoman Duta" Maha Satya di Bumi Alengka dimulai saat Prabu Rahwana menyerahkan Dewi Shinta yang diculiknya, dibawah pengawasan Dewi Trijata. Sementara Regawa alias Ramawijaya terus mencari Dewi Shinta yang hilang. Namun Ramawijaya telah mendapat informasi dari Jatayu bahwa Dewi Shinta diculik oleh Prabu Rahwana. Ramawijayapun bergegas menuju Alengka untuk menjeput

Dewi Shinta dibersamai oleh Laksmana (Adik dari Ramawijaya), Prabu Sugriwa serta bala tentara Kerajaan Guwakiskenda.

Setelah itu, Ramawijaya mengutus salah satu kera yaitu Hanoman Duta yang dianggapnya memiliki kesaktian bisa terbang dan berjiwa kesatria sehingga membuat Ramawijaya yakin memilih Hanoman Duta untuk menyelamatkan Dewi Shinta. Selanjutnya Ramawijaya memberikan cincinnya kepada Hanoman dan mengutus Hanoman untuk menjalankan tugas yakni menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka. Namun, hal itu membuat Anggada iri hati sehingga mengakibatkan perkelahian diantara mereka. Kemudian Ramawijaya menyadarkan Anggada jika nantinya akan ada tugas bagi Anggada.

Perjalanan Hanoman menuju ke Kerajaan Alengka tidaklah mudah. Hanoman menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan salah seorang istri Prabu Rahwana, yang kemudian memberinya buah-buahan sehingga membuat Hanoman buta. Hingga bertemu dengan Sempati (Burung yang pernah dilukai Prabu Rahwana) yang membantu Hanoman dalam penyembuhan dari kebutaan matanya tersebut.

Sesampainya di Kerajaan Alengka, Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta, kemudian memberikannya cincin dari Ramawijaya. Kemudian Dewi Shinta memberikan tusuk kondanya, dengan maksud bahwa ia masih tetap setia pada Ramawijaya.

Kemudian, Hanoman sengaja menyerahkan diri pada Kerajaan Alengka hingga membuat Prabu Rahwana marah, dan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, setelah bulunya terbakar, Hanoman justru melarikan diri dan membakar seluruh Kerajaan Alengka lalu kembali kepada Ramawijaya setelah ia menimbulkan banyak kerusakan dan kekacauan.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.

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

a. Analisis Karakter Kumbakarna

Karakter tokoh Kumbakarna dalam cerita “Hanoman Duta” Maha Satya di Bumi Alengka adalah berjiwa kesatria, memiliki hati yang lembut, jujur, berani karena benar, bijaksana, tidak terpengaruh oleh lingkungan yang buruk, perwira, berbudi luhur dan rela berkorban demi tanah airnya.

b. Analisis Karakteristik Tokoh

Karakteristik tokoh Kumbakarna adalah memiliki tubuh tinggi dan besar ibarat gunung, berwajah menyeramkan, memiliki hidung yang besar, bergigi taring, memiliki mulut yang lebar dan panjang, memiliki kuping yang besar seperti kendi serta sanggup makan dalam jumlah yang luar biasa banyak.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk Kumbakarna, adalah wayang kulit Yogyakarta yaitu wayang kulit Kumbakarna.



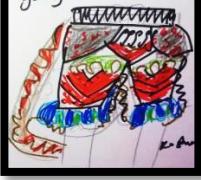
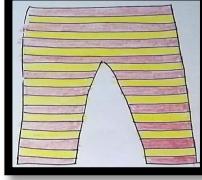
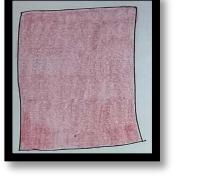
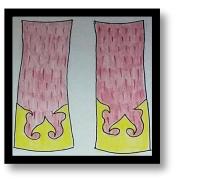
Gambar 1. Wayang Kulit Yogyakarta Kumbakarna
(Sumber: id.wikipedia.org, 2018)

Kumbakarna dalam cerita teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” diceritakan sebagai raja raksasa dalam kerajaan Alengka. Kumbakarna memiliki tubuh yang besar layaknya seorang raksasa pada umumnya, berbadan tinggi, memiliki telinga yang sangat besar seperti kendi dan berwajah menyeramkan. Kumbakarna memiliki sifat berjiwa kesatria, jujur, berani karena benar, baik hati, bijaksana, tidak terpengaruh oleh lingkungan yang buruk, perwira, berbudi luhur dan rela berkorban demi tanah airnya.

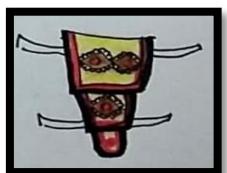
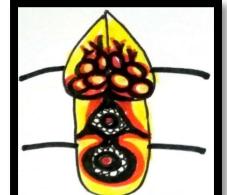
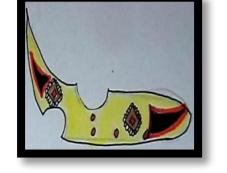
Alasan memilih wayang kulit Kumbakarna karena pada dasarnya tokoh yang diperankan dalam cerita tersebut adalah tokoh Kumbakarna, dengan begitu dapat memperkuat keaslian tokoh Kumbakarna yang berasal

dari kerajaan Alengka tanpa meninggalkan ciri khas dari wayang kulit Kumbakarna itu sendiri.

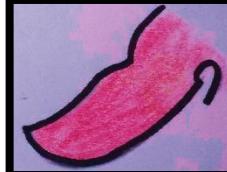
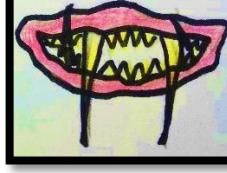
Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Kumbakarna dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah wayang kulit Kumbakarna gaya Yogyakarta. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide yang diperlakukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan.

A. Analisis Sumber Ide Wayang dan Stilisasi Kostum Kumbakarna			
<p>Badan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanpa baju 2. Menggunakan kawong (Tali praba) dan ulur-ulur dengan ukiran yang rumit 	 	<p>Badan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan baju lengan panjang bergaris horizontal 2. Bewarna emas metalik dan merah 	
<p>Kaki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan celana bewarna merah motif dan dihiasi dengan manggaran 	 	<p>Kaki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan celana lengan panjang bergaris horizontal 2. Bewarna emas metalik dan merah 	
<p>Tambahan pada bagian celana:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan batik dan uncal-uncalan 	  	<p>Tambahan pada bagian celana:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kain lurik dan kain merah polos bewarna yang di drapery 	

Tabel 1. Analisis Sumber Ide pada Kostum
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

B. Analisis Sumber Ide Wayang dan Stilisasi Aksesoris Kumbakarna			
Irah-irahan/mahkota: 1. Ukiran dan bentuk lebih detail dan rumit 2. Lebih besar			Irah-irahan/mahkota: 1. Ukiran dan bentuk lebih <i>simple</i> 2. Bentuk lebih kecil 3. Mahkota menyatu dengan telinga berbentuk kendi
Hiasan Dada: 1. Menggunakan kalung dengan ukiran lebih detail 2. Bentuk <i>simple</i>			Hiasan Dada: 1. Bentuk hiasan dada runcing, melengkung dan 3D 2. Ukiran tidak rumit 3. Hiasan dada menyatu dengan hiasan bahu
Kelat Bahu: 1. Bentuk lingkaran bersusun (Denawa raja)			Kelat Bahu: 1. Bentuk persegi bersusun dan 3D
Gelang: 1. Bentuk lingkaran bersusun (Driji denawa)			Gelang: 1. Bentuk lebih besar 2. Ukiran api
Hiasan pinggang: 1. Menggunakan slepe dan badong			Hiasan pinggang: 1. Bentuk runcing dan ukiran tidak rumit serta 3D 2. Bentuk lebih besar
Alas Kaki: 1. Tidak menggunakan alas kaki			Alas Kaki: 1. Menggunakan alas kaki 2. Bentuk runcing dan ukiran api

Tabel 2. Analisis Sumber Ide pada Aksesoris
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

C. Analisis Sumber Ide Wayang dan Stilisasi Tata Rias Karakter Kumbakarna			
1. Kulit wajah bewarna merah			1. Alas bedak menggunakan steak warna cokelat negro dan dilapisi <i>face painting</i> warna merah
1. Bentuk alis melengkung setengah lingkaran			1. Bentuk alis runcing keatas dan bewarna hitam. Memberi kesan keras dan tegas serta memenuhi karakteristik Kumbakarna sebagai seorang raksasa.
1. Bentuk mata plelengan memberi kesan bertubuh besar, serakah, perkasa tetapi keji			1. Bentuk mata meruncing keatas mengikuti arah alis untuk memunculkan kesan tekno
1. Bentuk hidung pelokan menyerupai isi mangga.			1. Bentuk hidung mengikuti bentuk hidung dari wayang kulit Kumbakarna
1. Bentuk mulut ngablak keadaan terbuka lebar, dengan gigi besar dan bertaring panjang.			1. Bentuk mulut mengikuti bentuk mulut wayang kulit Kumbakarna dengan menggunakan prostetik.
1. Bentuk wajah wayang kulit Kumbakarna gaya Yogyakarta			1. Bentuk stilisasi tata rias wajah Kumbakarna

Tabel 3. Analisis Sumber Ide pada Tata Rias Karakter
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang dipilih berupa *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan gubahan atau mengubah bentuk tertentu tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari apa yang digubahkan pada tokoh Kumbakarna versi wong atau orang dari sumber ide wayang kulit Kumbakarna itu sendiri. Hal ini dilakukan dengan menggayaan berbagai bentuk agar menjadi lebih indah. Bagian yang dilakukan *stilisasi* adalah bagian kostum, aksesoris, properti dan tata rias karakter Kumbakarna dengan menerapkan makna unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. Design (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep pada desain kostum, aksesoris, properti, 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 Kumbakarna. Analisis yang dilakukan terkait dengan karakter dan karakteristik, menerapkan unsur dan prinsip desain, selain itu keaslian tokoh Kumbakarna. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian raja dengan desain dibuat sedikit rumit dan besar

karena kapasitas gerak dari tokoh tidak terlalu banyak dan menyesuaikan dengan postur tubuh dari Kumbakarna sebagai seorang raja raksasa.

a. Desain Kostum Keseluruhan

Pembuatan kostum diperhatikan agar karakter dari Kumbakarna dapat dipahami dengan menerapkan makna simbolik berupa:

1) Unsur Desain kostum Kumbakarna

a) Unsur Garis

Kostum Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus horizontal terdapat pada baju dan celana dan garis lurus patah-patah yang terdapat pada kain lurik. Garis lurus horizontal memberikan kesan tenang sesuai dengan karakter Kumbakarna dan memberikan kesan melebarkan sesuai dengan karakteristik Kumbakarna sebagai raksasa.

b) Unsur Warna

Unsur warna pada desain kain baju, celana, lurik dan dodotan yang diterapkan berupa warna, emas, putih, dan merah. Warna emas bermakna kekayaan dan kesetiaan, warna putih memiliki makna air yang berati tenang, cahaya, dan baik hati, sedangkan warna merah memiliki makna api dan darah yang menunjukkan kekuatan, dan memiliki karakteristik yang menantang dan enerjik. Warna tersebut menggambarkan karakter seorang tokoh raksasa Kumbakarna yang memiliki kekuatan tinggi, setia, dan

baik hati serta karakteristik yang menantang, lebih terlihat berbobot.

c) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Kumbakarna adalah unsur ukuran yang lebar dan besar. Ukuran yang lebar dan besar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton serta menyesuaikan karakteristik tokoh Kumbakarna sebagai seorang raja raksasa.

d) Unsur Tekstur

Kostum Kumbakarna memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat adalah berkilau dan bercahaya, kemudian dengan cara meraba yaitu kaku, dan timbul (*relief*) untuk menunjang kemegahan seorang raja raksasa.

e) Unsur Bentuk

Desain kostum pada kain baju, celana, dan lurik memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk geometris karena bentuk yang diterapkan teratur dan dapat diukur, berbentuk horizontal yang memberikan kesan tenang serta melebarkan dan garis patah-patah memberikan kesan meninggikan.

f) Unsur arah

Desain kostum pada kain baju, celana dan lurik dan jubah memiliki unsur arah, berdasarkan jenisnya arah yang dipilih

adalah lurus horizontal dan lurus vertikal serta dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya.

2) Prinsip Desain Kostum Kumbakarna

a) Prinsip Keseimbangan/*Balance*

Kostum Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Prinsip Proporsi

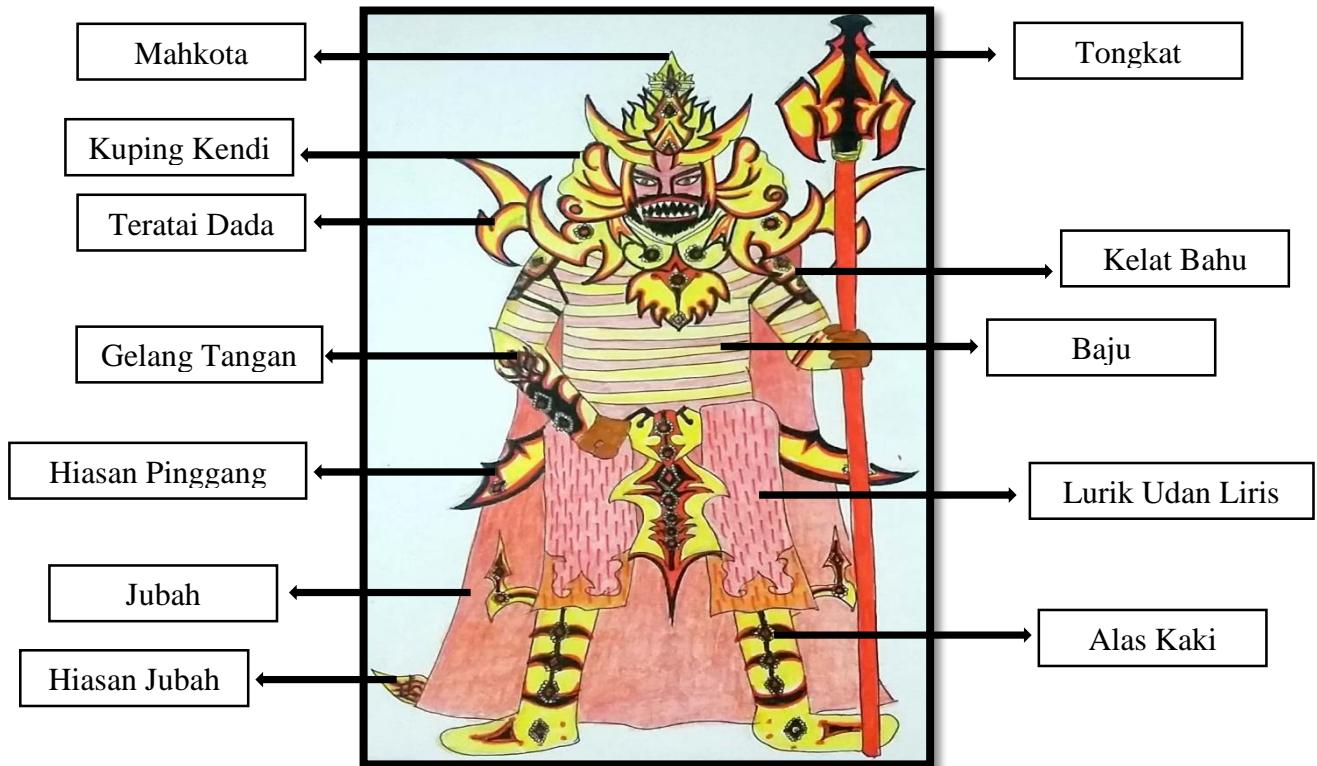
Kostum Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.

c) Prinsip Aksen

Aksen yang terdapat pada kostum Kumbakarna ialah pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

d) Prinsip kesatuan (*unity*)

Kostum Kumbakarna memiliki prinsip desain kesatuan. Kesatuan yang dipilih adalah antara unsur yang satu dengan yang lainnya saling menunjukkan adanya hubungan dan keterkaitan tidak terpisah atau berdiri sendiri.



Gambar 2. Desain Kostum
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

b. Desain Jubah Kumbakarna

1) Unsur Desain Jubah Kumbakarna

a) Unsur Garis

Jubah Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus terdapat pada bagian bawah jubah. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang kaku, kokoh, sungguh-sungguh dan keras.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang dipilih ialah emas dan memiliki efek merah jika digunakan disusunan gelap. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, sedangkan warna merah memiliki

makna api dan darah yang menunjukkan kekuatan, dan memiliki karakteristik yang menantang dan enerjik.

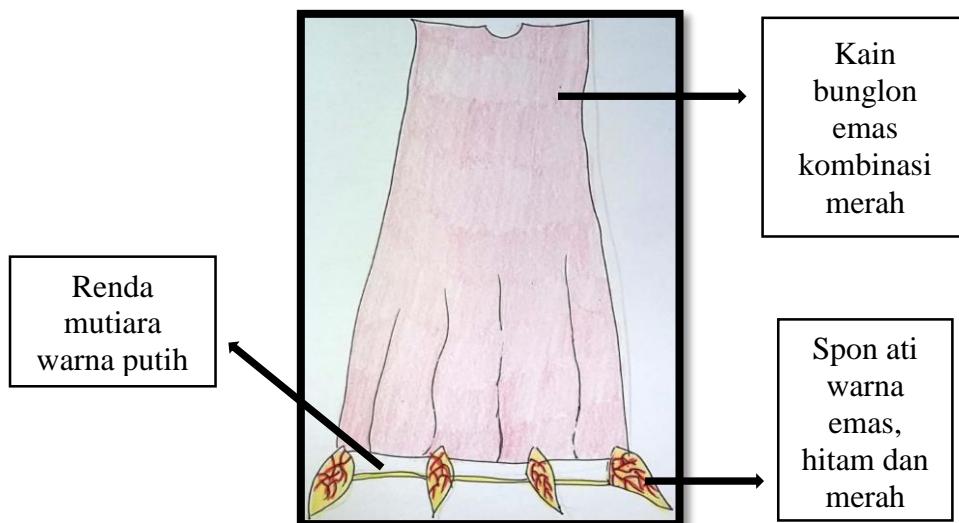
c) Unsur Tekstur

Jubah Kumbakarna memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau untuk menunjang kemegahan tahta raja serta menonjolkan unsur *techno*.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Jubah Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.



Gambar 3. Desain Jubah
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

c. Desain Baju Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur garis

Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus horizontal. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang tenang dan menggambarkan karakteristik yang terlihat lebar.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang dipilih ialah warna emas dan putih. Warna emas ini memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, sedangkan warna putih memiliki makna baik hati dan tenang. Makna warna yang dipilih menunjang kondisi seorang raja yang memiliki kekayaan atas kerajaan serta kelembutan hatinya.

c) Unsur Tekstur

Desain baju Kumbakarna memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau, untuk menunjang kemegahan seorang raja rakasasa.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Baju Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan baju yang dikenakan.

b) Prinsip *Balance*

Desain baju Kumbakarna memiliki prinsip *balance* atau keseimbangan. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 4. Desain Baju
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

d. Desain Celana Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur garis

Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus horizontal. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang tenang dan karakteristik yang terlihat melebarkan.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang dipilih ialah warna emas dan putih. Warna emas ini memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, sedangkan warna putih memiliki makna tenang dan baik hati. Makna warna yang dipilih menunjang kondisi seorang raja yang memiliki kemewahan atas kerajaan serta kelembutan hatinya.

c) Unsur Tekstur

Desain celana Kumbakarna memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat yaitu berkilau, untuk menunjang kemegahan tahta raja raksasa.

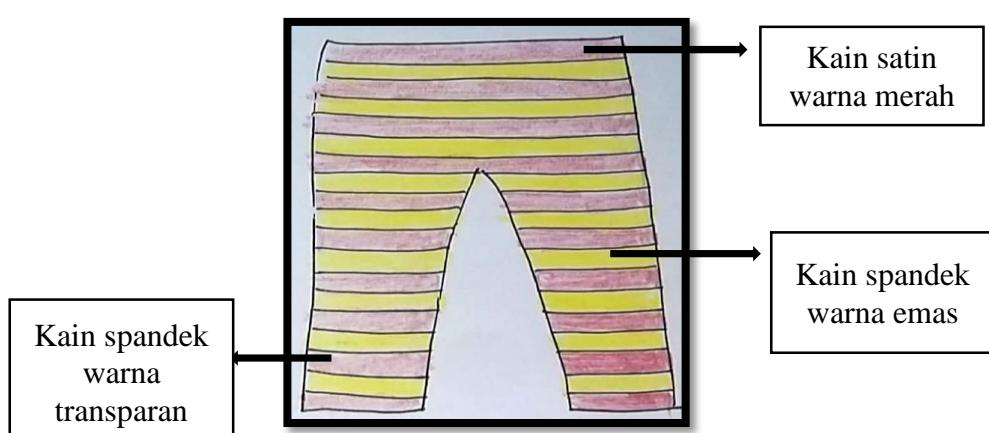
2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Celana Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan celana yang dikenakan.

b) Prinsip *Balance*

Desain celana Kumbakarna memiliki prinsip desain *balance* atau keseimbangan. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 5. Desain Celana
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

e. Desain Kain Lurik Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Unsur warna pada desain kain lurik yang diterapkan berupa warna merah dan putih. Warna merah memiliki makna api dan darah yang berarti kekuatan yang tinggi, memiliki karakteristik yang menantang dan enerjik, sedangkan warna putih bermakna air yang berarti tenang dan baik hati. Warna tersebut menggambarkan karakter seorang raja yang memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik sebagai seorang raja raksasa.

b) Unsur Bentuk

Desain kain lurik memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk naturalis karena bentuk yang diterapkan berasal dari bentuk alam yaitu corak udan liris atau hujan gerimis yang berarti kesuburan dan kesejahteraan.

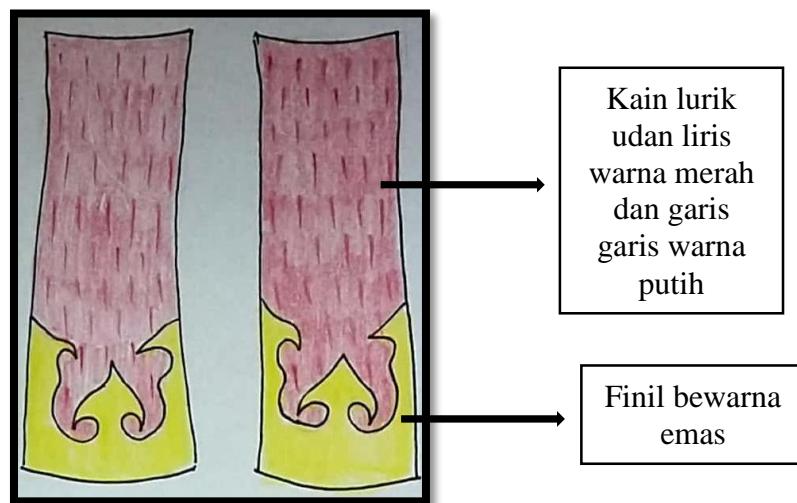
2) Prinsip Desain

a) Prinsip Keseimbangan/*Balance*

Kain lurik Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Keseimbangan yang dipilih ialah simetris, karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri kain lurik.

b) Prinsip Aksen

Kain lurik merupakan Aksen yang terdapat pada kostum Kumbakarna karena pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Selain itu aksen pada kain lurik ini sebagai pembeda antara tahta kerajaan dengan bawahannya.



Gambar 6. Desain Lurik Udan Liris
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

f. Desain *Drappery* Kumbakarna

1) Unsur Desain

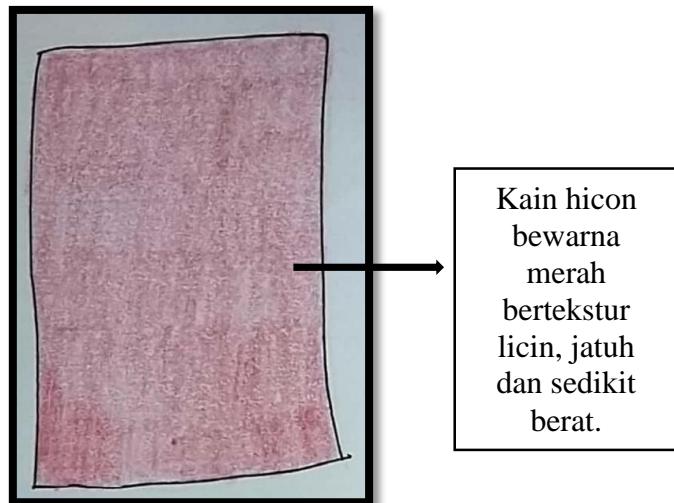
a) Unsur Warna

Unsur warna pada desain kain *drappery* yang diterapkan berupa warna merah. Warna merah memiliki makna api dan darah yang berarti kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Kain *drappery* Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kain *drappery* yang dikenakan.



Gambar 7. Desain *Drappery*
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

2. Desain Aksesoris

Desain aksesoris mempertimbangkan unsur dan prinsip desain yang mendekati dengan karakter dan karakteristik Kumbakarna. Aksesoris Kumbakarna terdiri dari Mahkota, teratai dada, kelat bahu, hiasan pinggang, gelang, alas kaki.

a. Desain Mahkota Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain mahkota Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes dan dinamis.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Kumbakarna ialah warna emas, hitam dan merah. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keaslianya.

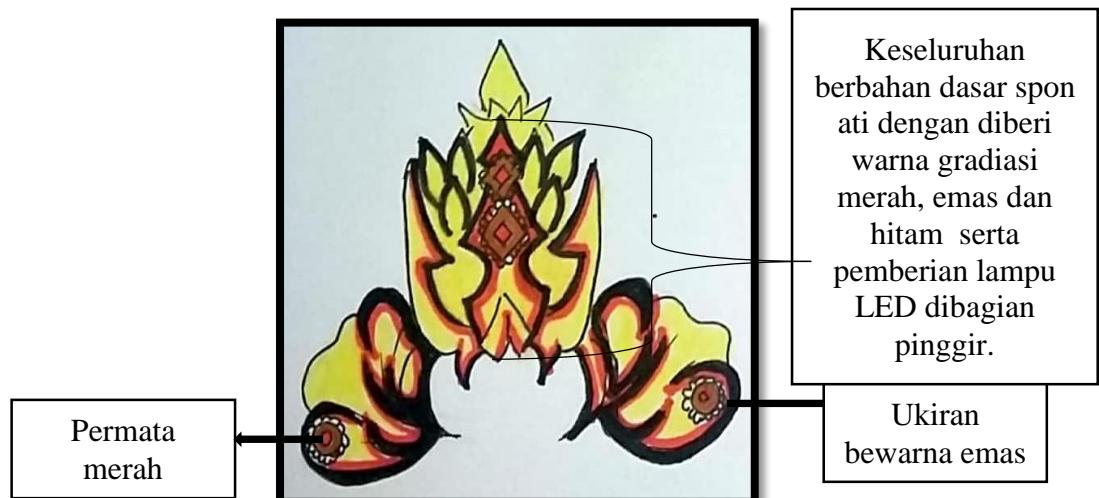
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain aksesoris Kumbakarna adalah unsur ukuran tinggi dan lebar. Ukuran yang tinggi dan lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Keseimbangan/*Balance*

Aksesoris Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 8. Desain Mahkota
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

b. Desain Teratai Dada Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain teratai dada Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan dinamis.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Kumbakarna ialah warna emas, merah, dan hitam. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keaslianya.

d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain aksesoris Kumbakarna adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Keseimbangan/*Balance*

Aksesoris Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 9. Desain Teratai Dada
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

c. Desain *Kelat Bahu* Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain *kelat bahu* Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lurus. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh Kumbakarna yang kaku, kukuh dan keras.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Kumbakarna ialah warna emas, merah, dan hitam. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keaslianya.

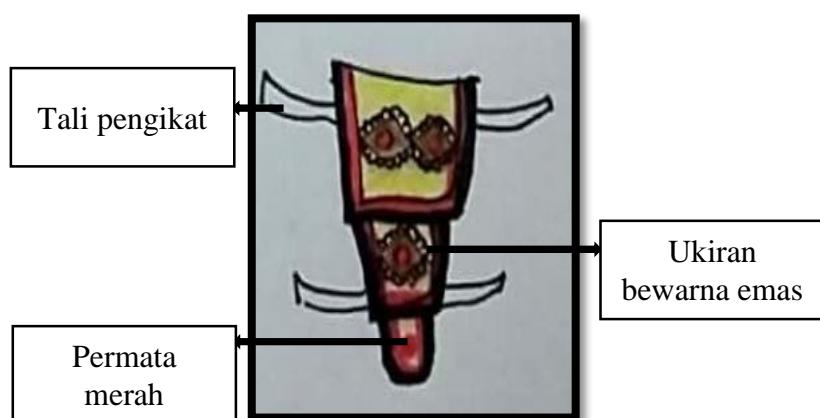
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain *kelat bahu Kumbakarna* adalah unsur ukuran yang lebar dan panjang sesuai dengan ukuran lengan tokoh Kumbakarna. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Keseimbangan/*Balance*

Aksesoris Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 10. Desain Teratai Dada
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

d. Desain Gelang Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain gelang Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung yang membentuk api. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Kumbakarna ialah warna emas, hitam dan merah. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keaslianya.

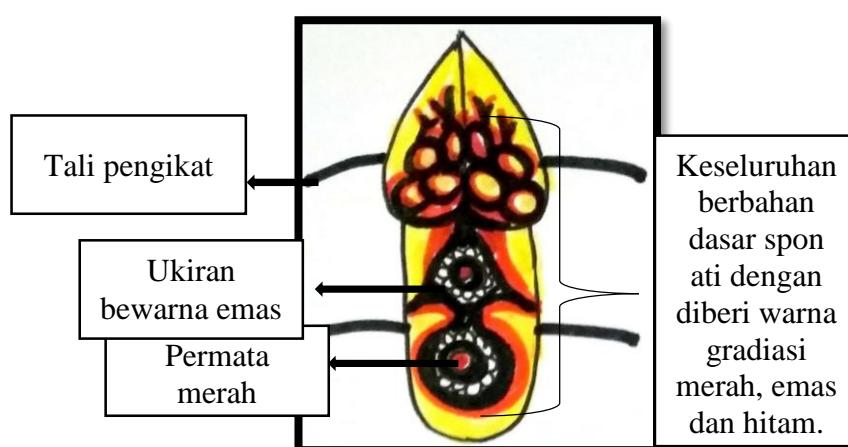
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain gelang Kumbakarna adalah unsur ukuran yang lebar dan panjang. Ukuran yang lebar dan panjang mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesoris Kumbakarna memiliki prinsip desain *balance* atau keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 11. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

e. Desain Hiasan Pinggang Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain hiasan pinggang Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain ikat pinggang Kumbakarna ialah warna emas, merah dan hitam. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris hiasan pinggang Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk

dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya.

d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain hiasan pinggang Kumbakarna adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesoris hiasang pinggang Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 12. Desain Hiasan Pinggang
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

f. Desain Alas Kaki Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain alas kaki Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain alas kaki Kumbakarna ialah warna emas, merah dan hitam. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris alas kaki Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif

merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya.

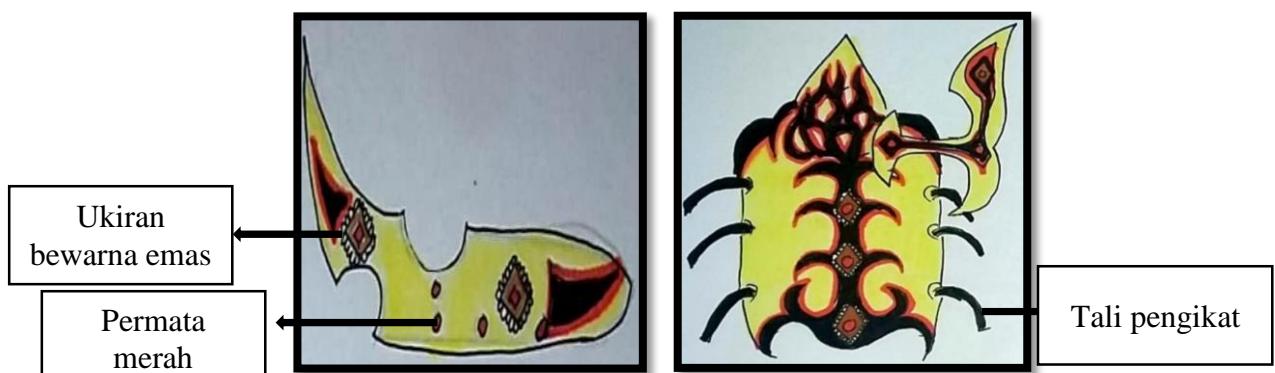
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain alas kaki Kumbakarna adalah unsur ukuran yang panjang menyesuaikan ukuran kaki tokoh Kumbakarna.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Alas kaki Kumbakarna memiliki prinsip desain *balance* atau keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 13. Desain Alas Kaki
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

3. Desain Properti

a. Desain Tongkat Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain tongkat Kumbakarna memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain tongkat Kumbakarna ialah warna emas, merah dan hitam. Warna emas memiliki makna kemewahan dan kesetiaan, warna merah memiliki kekuatan yang tinggi, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang berarti kepasrahan, serta mempunyai kelebihan dibandingkan orang kebanyakan. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Kumbakarna yaitu raja yang memiliki kekuatan yang tinggi dan kepasrahan serta mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang dari segi karakteristik yaitu suka makan dengan porsi luar biasa banyak dan ketika bersin dapat membuat semua orang yang berada didekatnya terpental.

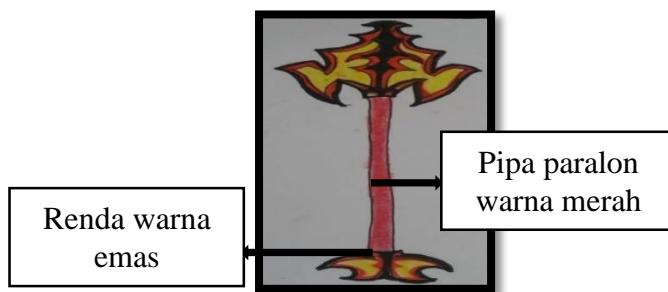
c) Unsur Bentuk

Tongkat Kumbakarna memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keaslianya. Bentuk tongkat diambil dari salah ciri khas kumbakarna memiliki telinga kendi, sehingga tongkat dibentuk seperti telinga kendi.

2) Prinsip Desain

- a) Desain tongkat Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi.

Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan tongkat yang dikenakan sebagai properti yang melambangkan keagungannya dan tameng sebagai seorang raja raksasa.



Gambar 14. Desain Alas Kaki
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

4. Desain Tata Rias Wajah Karakter.

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah Kumbakarna tata rias wajah karakter. Tata rias karakter diterapkan untuk memperkuat karakter wajah tokoh Kumbakarna sebagai raksasa.

a. Desain Tata Rias Karakter keseluruhan.

1) Unsur Desain

- a) Unsur Warna

Tata rias karakter Kumbakarna memiliki unsur warna merah, coklat, emas dan hitam. Warna merah berarti kekuatan yang tinggi, memiliki karakteristik yang menantang dan enerjik, warna hitam yang bermakna kokoh, warna emas yang memiliki makna

kemewahan dan tenang serta warna cokelat yang memiliki makna netral. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari tokoh Kumbakarna.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* yang diterapkan pada desain rias karakter terdapat pada bagian *shading* pada wajah, sehingga terlihat relief wajah melalui *shading* yang diaplikasikan

c) Unsur Garis

Unsur garis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis dan meninggikan.

d) Unsur Bentuk

Desain prostetik untuk tata rias wajah karakter memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk geometris karena bentuk yang diterapkan teratur dan dapat diukur, berbentuk gigi dan cangkang mulut.

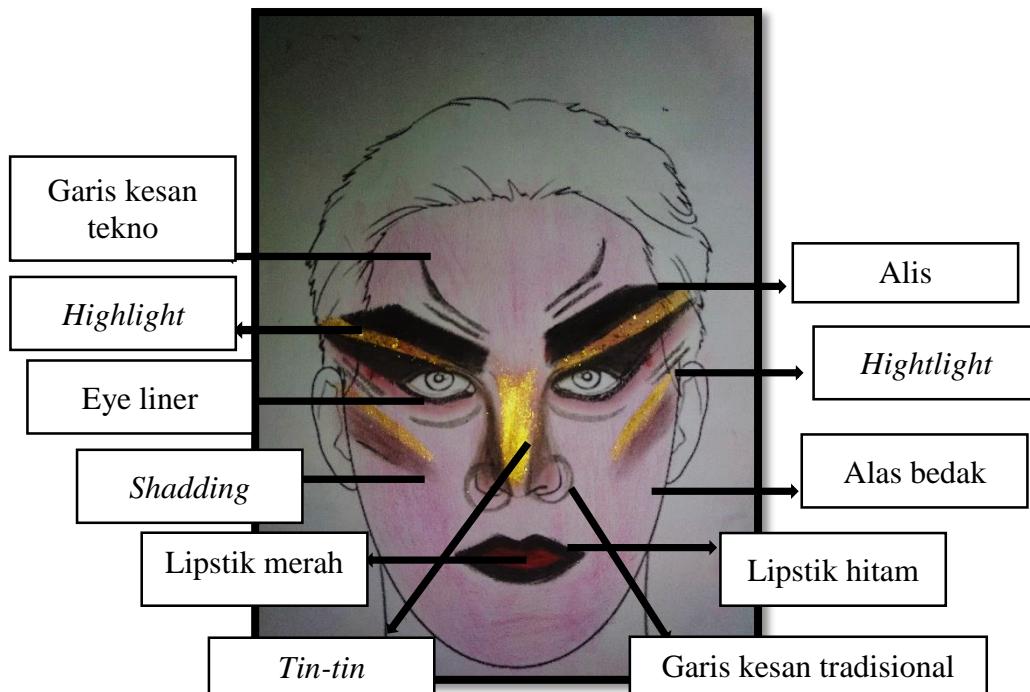
2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Desain tata rias karakter Kumbakarna memiliki prinsip desain keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Prinsip Aksen

Prinsip aksen atau pusat perhatian pertama terdapat pada bagian keseluruhan wajah, yang menerapkan jenis rias karakter terutama pada bagian prostetik yang digunakan, alis dan mata.



Gambar 15. Desain Tata Rias Karakter Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

b. Desain Alas Bedak Kumbakarna

- 1) Unsur Desain yang dipilih ialah unsur warna. Unsur warna yang diterapkan ialah warna coklat dan merah. Warna merah merupakan ciri-ciri dari rias karakter tokoh raja raksasa Kumbakarna yang akan ditampilkan di panggung.
- 2) Prinsip desain yang digunakan adalah prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan yang digunakan secara keseluruhan adalah

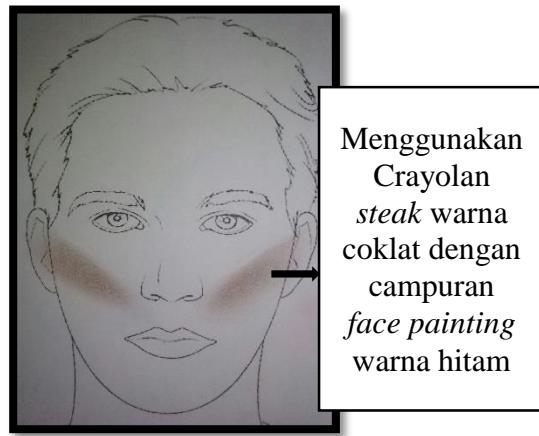
kesimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kiri dan kanan.



Gambar 16. Desain Alas Bedak Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

c. Desain *Shading* Kumbakarna

- 1) Unsur desain yang dipilih pada desain *shading* Kumbakarna ialah unsur *value*. Unsur *value* yang diterapkan pada desain rias karakter terdapat pada bagian *shading* pada wajah, sehingga terlihat relief wajah melalui *shading* yang membentuk gelap terang pada pagian wajah.
- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 17. Desain *Shadding* Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

d. Desain Perona Mata Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

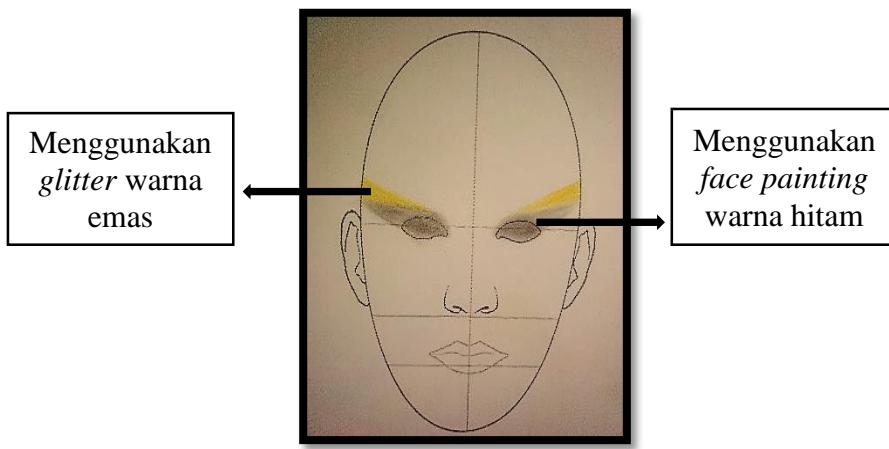
Desain perona mata Kumbakarna memiliki unsur warna hitam dan emas. Warna hitam yang bermakna kokoh, warna emas yang memiliki makna kekayaan dan kemakmuran. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari Kumbakarna.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* atau gelap terang yang tercipta pada pengaplikasian perona mata akan membentuk kesan mata menjadi tajam sehingga mencerminkan karakter tokoh Kumbakarna.

2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

- 3) Prinsip Desain yang digunakan adalah prinsip aksen. Karena perona mata merupakan salah satu pusat perhaatian yang utama yang menjelaskan karakter Tokoh Kumbakarna sebagai raksasa.



Gambar 18. Desain Perona Mata Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

e. Desain Alis Kumbakarna

1) Unsur desain

a) Unsur warna

Desain alis Kumbakarna memiliki unsur warna hitam yang bermakna kokoh dan tegas. Selain itu warna hitam adalah warna asli dari rambut alis.

b) Unsur garis

Unsur garis pada desain alis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis.

2) Prinsip desain

a) *Balance*

Prinsip desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Aksen

Aksen atau pusat perhatian pada desain alis ini merupakan perhatian utama yang ditonjolkan dalam dalam rias karakter, yaitu karakter laki-laki yang terlihat pada bagian alis



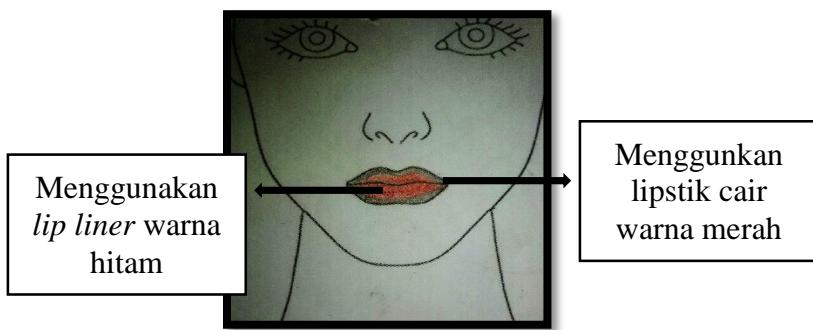
Gambar 19. Desain Alis Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

f. Desain Perona Bibir Kumbakarna

- 1) Unsur desain yang digunakan yaitu unsur warna. Unsur warna yang dipilih ialah warna merah dan hitam. Warna merah bermakna kesombongan dan nafsu yang tinggi selain itu warna merah adalah

warna alami dari bibir. Warna hitam melambangkan kokoh dan tegas yang diaplikasikan untuk menegaskan bentuk bibir.

- 2) Prinsip desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 20. Desain Perona Bibir Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

g. Desain Prostetik pada Bagian Mulut Kumbakarna

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Desain prostetik pada bagian mulut Kumbakarna memiliki unsur warna merah, putih dan hitam. Warna merah berarti kekuatan yang tinggi, jahat, warna hitam yang bermakna kokoh, warna putih yang berarti kesucian, baik. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari tokoh Kumbakarna.

b) Unsur Bentuk

Desain prostetik untuk tata rias wajah karakter memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk geometris karena bentuk yang diterapkan teratur dan dapat diukur, berbentuk gigi dan cangkang mulut.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

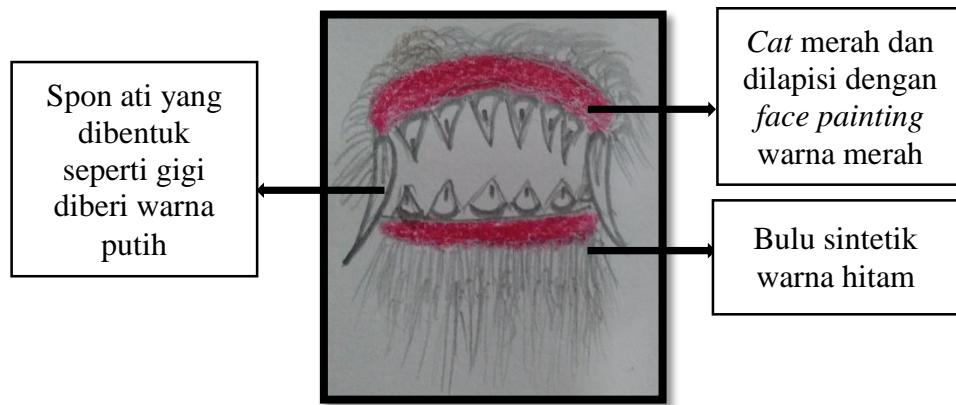
Prostetik Kumbakarna memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran mulut dengan prostetik yang dikenakan.

b) Prinsip Aksen

Prinsip aksen atau pusat perhatian pertama terdapat pada bagian keseluruhan wajah, yang menerapkan jenis rias karakter terutama pada bagian prostetik, alis dan mata.

c) Prinsip kesatuan (*unity*)

Prostetik Kumbakarna memiliki prinsip desain kesatuan. Kesatuan yang dipilih adalah antara unsur yang satu dengan yang lainnya saling menunjukkan adanya hubungan dan keterkaitan tidak terpisah atau berdiri sendiri.

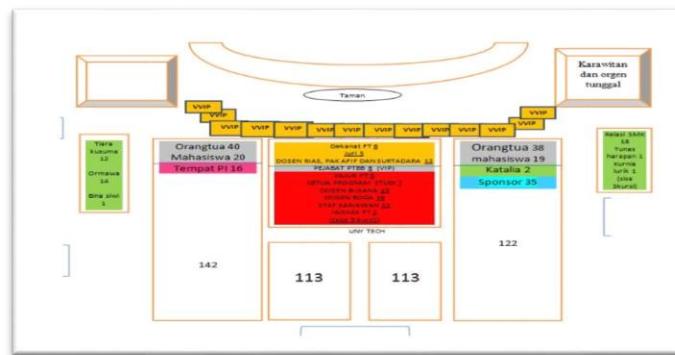


Gambar 21. Desain Prostetik pada Bagian Mulut Kumbakarna
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

5. Desain Pergelaran.

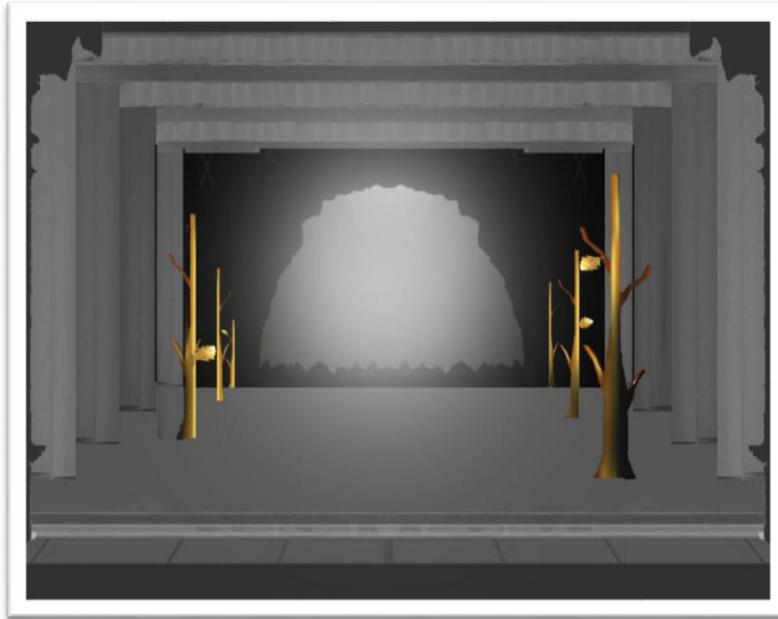
Pada tahap desain pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.

a. *Layout stage*, Kursi dan Penataan Dekorasi



Gambar 22. *Layout stage*, Kursi dan Penataan Dekorasi
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)

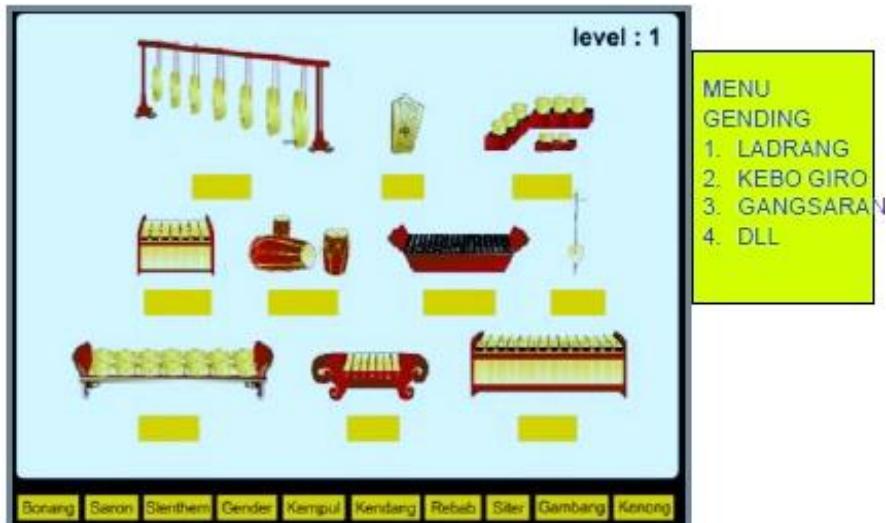
b. Desain Panggung Utama



Gambar 23. Desain Panggung Utama dan Dekorasi Panggung
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana kerajaan Alengka serta penambahan properti berupa pohon-pohon yang kearah *modern* untuk memunculkan nuansa *techno* dalam cerita teater tersebut. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pergelaran yaitu masyarakat umum terutama generasi muda dan pengamat tradisi tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja. Sehingga semua *audience* dapat menikmati pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

c. Desain Musik Gamelan



Gambar 24. Desain Musik Gamelan
(Sumber: Wordpress, 2010)

Musik yang digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu musik gamelan. Alasan memilih musik gamelan dalam pergelaran tersebut agar tidak meninggalkan kesan tradisional yang terdapat dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang merupakan salah satu bagian dari cerita Ramayana versi Jawa. Selain itu juga digunakannya musik gamelan dalam pergelaran tersebut untuk menyelaraskan dengan alur cerita yang ditampilkan dalam pergelaran sehingga tidak berkesan berbeda atau tidak nyambung dengan cerita yang dibawakan.

C. *Develop (Pengembangan)*

Pada tahan ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, aksesoris, properti, rias karakter, penggunaan prostetik serta *prototype* Kumbakarna. Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan

Kumbakarna. Desain meliputi kostum, aksesoris, rias karakter serta penggunaan prostetik. Desain tersebut akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi pada bidang kostum, aksesoris, properti dan validasi pada bidang tata rias wajah karakter.

1. Validasi Desain Kostum, Aksesoris dan Properti

Desain kostum, aksesoris dan properti yang sudah dibuat untuk menciptakan Kumbakarna divalidasi oleh ahli atau pakar kostum, aksesoris dan properti Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan aksesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum, aksesoris dan properti melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum, aksesoris dan properti. Pada proses pembuatan kostum, aksesoris dan properti dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan Kumbakarna.

Setelah kostum, aksesoris dan properti selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum, aksesoris dan properti. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah kostum, aksesoris dan properti yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan Kumbakarna. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena

berkaitan dengan performa, gerak gerik dan kenyamanan *talent* saat di atas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada Kumbakarna.

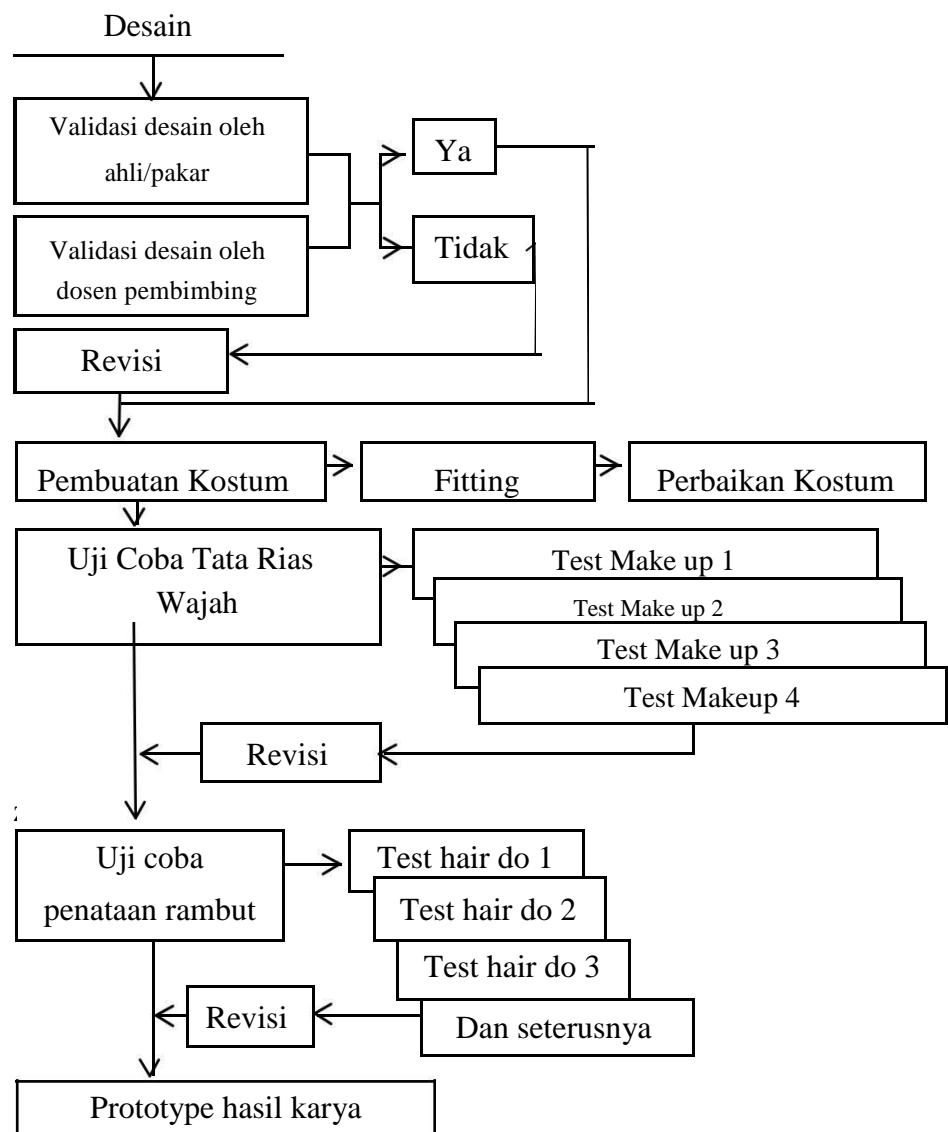
Jika telah melalukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan masukan dan pendapat oleh ahli. Hasil dari *fitting* ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum, aksesoris dan properti yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada kostum, aksesoris dan properti kemudian dilakukan proses evaluasi yang fungsinya untuk memperbaiki apabila terdapat kesalahan pada kostum, aksesoris, dan properti serta menambahkan apa bila ada yang kurang.

2. Validasi Desain Rias Wajah Karakter dan Penerapan Prostetik

Validasi pada bidang rias wajah karakter dan penggunaan prostetik, dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita, M.Pd. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias wajah karakter dan penggunaan prostetik yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah karakter serta ketepatan prostetik sesuai dengan wajah tokoh Kumbakarna dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap rias wajah karakter dan penggunaan prostetik dilakukan beberapa kali hingga tercapai rias wajah karakter serta dapat mencocokkan dengan prostetik yang digunakan dibagian mulut sesuai dengan karakter raja raksasa yang ingin dimunculkan pada Kumbakarna.

3. 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, properti serta rias wajah karakter dengan perpaduan penggunaan prostetik dibagian mulut tokoh Kumbakarna yang telah dikembangkan.



Bagan 1. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Pedoman Penyusunan Laporan Tugas Akhir, 2018)

D. *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah Hanoman Duta. Tempat untuk pergelaran pertunjukan berada di Taman Budaya Yogyakarta (TBY). Waktu atau durasi penampilan pergelaran teater tradisi Maha Satya Dibumi Alengka “Hanoman Duta” adalah 120 menit. Sebelum pergelaran, kegiatan yang akan dilaksanakan adalah merancang desain kostum, aksesoris, properti dan rias wajah karakter tokoh, Acc desain, pembuatan kostum, aksesoris, dan properti, *test makeup*, *fitting* 1 dan *fitting* 2, penilaian para ahli (*grand juri*), gladi kotor dan gladi bersih.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai III, Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Esti Susilarti, Hadjar Pamadhi dan Iwan Darmawan. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pergelaran utama.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan pada pemantapan latihan koreografi *tallent* untuk persiapan pertunjukkan dengan menggunakan kostum dan aksesoris yang telah dibuat agar dapat menyesuaikan dengan gerak yang dilakukan. Sehingga ketika pertunjukkan dilaksanakan *tallent* akan merasakan nyaman dalam menggunakan kostum, aksesoris maupun properti.

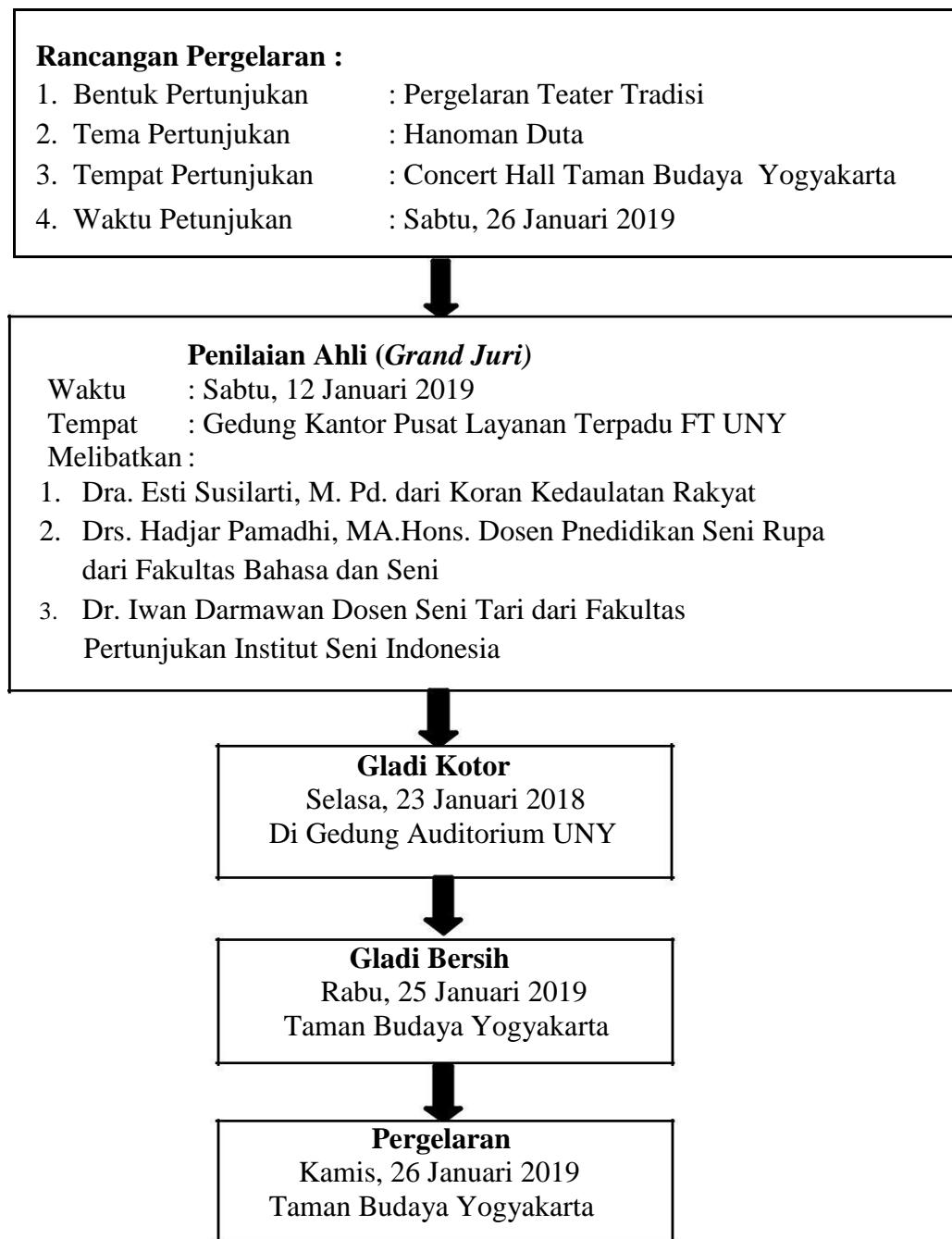
3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan untuk pemantapan pelatihan koreografi teater tradisi yang akan ditampilkan dengan menyesuaikan musik dan *lighting* serta properti yang ada diatas panggung. Gladi bersih dilaksanakan pada Jumat, 25 Januari 2019 di Gedung *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Saat kegiatan gladi bersih tidak dilakukan acara *fitting* karena sebelumnya telah dilakukan saat acara Gladi Kotor disesuaikan dengan koreografi yang dilakukan oleh *tallent*. Sehingga selama kegiatan gladi bersih hanya difokuskan untuk pemantapan koreografi diatas panggung. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat waktu pelatihan kepada *tallent* serta difokuskan untuk melakukan penataan panggung dengan penyesuaian *lighting* atau pencahayaan selama proses teater dilaksanakan.

4. Pergelaran

Pergelaran bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya Di Bumi Alengka akan

ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Didalam acara tersebut tidak hanya menampilkan pergelaran teater tradisi, tetapi di meriahkan juga dengan acara hiburan dari campuran musik tradisional dengan musik kekinian. Selain itu juga akan diisi dengan kegiatan *fashion show* yang dimana mahasiswa yang telah menciptakan hasil karyanya tersebut akan berjalan bersama *talent* yang membawakan hasil karyanya didepan seluruh penonton.



Bagan 2. *Dessiminate* (Penyebaran)
 (Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)