

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses yang dilakukan pada tahap *define* (pendefinisian) adalah proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mulai dari memahami, mempelajari hingga mengkaji cerita Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menghasilkan empat aspek analisis yang sangat penting yaitu analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide.

Berdasarkan analisis cerita yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) latar Belakang cerita tersebut adalah kerajaan Alengka. 2) cerita terjadi pada saat pemerintahan Raja Rahwana. 3) Kumbakarna adalah seorang Kesatria, adik kandung dari Rahwana.

Kumbakarna yang merupakan seorang Kesatria tersebut memiliki karakter berjiwa kesatria patriotis, jujur, baik hati, bijaksana, tidak terpengaruh oleh lingkungan yang buruk, perwira, berbudi luhur dan rela berkorban demi tanah airnya.

Kumbakarna sebagai seorang Kesatria memiliki karakteristik 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.

Pergelaran tersebut mengusung konsep *techno* 60 persen dan konsep tradisional 40 persen, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan salah satu tokoh yang ada didalam cerita tersebut yaitu Kumbakarna, agar sesuai dengan tema “Hanoman Duta” yang berjudul Maha Satya Di Bumi Alengka.

Pengembangan dimulai dengan menentukan sumber ide yang pertama, adalah wayang kulit Yogyakarta yaitu wayang kulit Kumbakarna. Kemudian sumber ide yang kedua, adalah Bima dalam cerita Mahabaratha diceritakan sebagai Kesatria di kerajaan Hastinapura. Bima merupakan putra Kunti, dan dikenal sebagai tokoh Pandawa yang kuat, bersifat selalu kasar dan menakutkan bagi musuh, walaupun sebenarnya berhati lembut. Diantara Pandawa, dia berada di urutan kedua dari lima bersaudara. Saudara seyahnya ialah Hanoman, Wanara terkena dalam epos Ramayana. Bima gugur di pegunungan bersama keempat saudaranya setelah Bharatayuddha berakhir. Bima setia pada satu sikap, yaitu tidak suka berbasa basi, tidak pernah bersikap mendua, serta tidak pernah menjilat ludahnya sendiri.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, pengembangan sumber ide yang diambil adalah pengembangan stilisasi yang merupakan gubahan atau mengubah bentuk tertentu tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari apa yang digubah. Hal ini dilakukan dengan menggayakan berbagai bentuk agar menjadi lebih indah. Teknik yang paling

mudah dalam membuat pengembangan *stilisasi* dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak tambahan bentuknya akan semakin rumit.

Adapun 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. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Proses pembuatan kostum Kumbakarna meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan kostum (mengukur *talent*, mencari bahan, menjahit kostum, *fitting*, dan validasi kostum).

Pembuatan kostum Kumbakarna menggunakan jenis kain spandek, kain satin merah , kain bunglon emas kombinasi merah dan kain lurik udan liris. Adapun bahan tambahan dan aksesoris pelengkap seperti spon ati, renda warna emas, permata putih, renda manik-manik. Menggunakan teknik *drapping* pada bagian kain satin merah dan lurik udan liris.

Cara membuat kostum yaitu:

- a. Menyiapkan alat bahan yang diperlukan seperti alat menjahit.
- b. Membuat baju lengan panjang dengan ukuran lebih besar dari tubuh *tallent* untuk menghindari ketidaknyamanan saat gerak.



Gambar 25. Desain Baju Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)

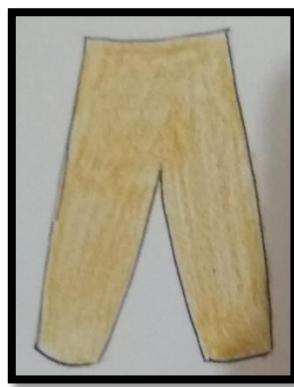


Gambar 26. Desain Baju Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

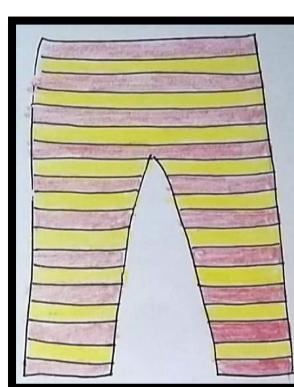


Gambar 27. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- c. Membuat celana yang lebih besar dari ukuran asli model, menggunakan tali atau karet pada bagian pinggangnya supaya model bisa mengatur kenyamanan saat menggunakan celana.



Gambar 28. Desain Celana Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 29. Desain Celana Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



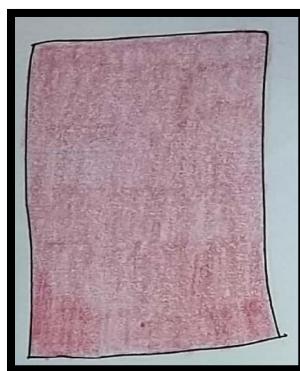
Gambar 30. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- d. Menyiapkan kain hikon merah yang dipotong sesuai ukuran lingkar pinggang *tallent*, dengan bagian pinggir dijahit agar hasil potongan tidak terlihat

- e. Menyiapkan tali untuk membantu pada saat *drappery* kain satin merah sebagai *drappery*.



Gambar 31. Desain Kain Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



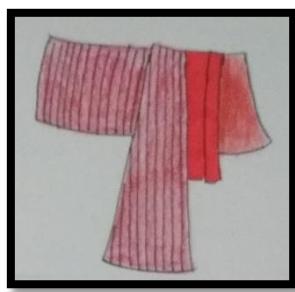
Gambar 32 Desain Kain Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



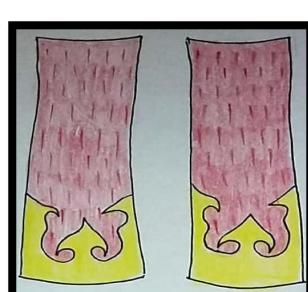
Gambar 33. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- f. *Drappery* dimulai dari bagian kiri model, kelilingi kain satin merah tersebut ke arah belakang model kemudian arahkan ke bagian kanan model dengan tumpuan kain berada ditengah tengah paha *tallent*, kain satin merah dilipat menjadi setengah atau menyesuaikan lutut model, kemudian diikat dengan tali yang sudah disediakan.

- g. Kemudian sediakan dua kain lurik udan liris di potong melebihi panjang kain satin dengan lebar menyesuaikan besar paha *tallent*. Selanjutnya bagian pinggir sisa potongan dijahit agar terlihat rapih serta penambahan ukiran emas dipinggir bawah kain lurik untuk menambah keindahan agar tidak terlihat polos.



Gambar 34. Desain Lurik Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 35. Desain Lurik Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 36. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

h. Pasangkan kedua kain lurik tersebut dibagian paha kanan dan paha kiri.

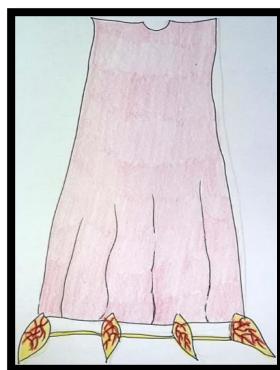
Selipkan kedalam ikatan kain satin merah tersebut. Sesuaikan panjang kanan dan kiri serta panjang kain lurik lebih panjang dari kain satin merah sebagai dodotan tersebut.

i. Menjahit kain bunglon emas kombinasi merah yang digunakan sebagai jubah panjang ke belakang. Jubah dijahit menjadi satu dengan aksesoris yang digunakan dibahu sehingga menghemat waktu pemakaian kostum.

Pada pinggiran jubah bian bawah ditambahkan hiasan dari spon ati yang membentuk setengah lengkungan.



Gambar 37. Desain Jubah Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 38. Desain Jubah Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 39. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

f. Kostum diletakkan ke patung untuk mengetahui hasil akhir sebelum

dicoba ke peraga/aktor.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir, karena ada bagian kostum yang ditambahkan, dikurangkan dan dirubah pemakaianya. Penambahan terjadi pada bagian hiasan telinga, yaitu ciri khas dari tokoh Kumbakarna yang memiliki telinga yang besar berbentuk seperti kendi. Kemudian pengurangan yang dilakukan yaitu penggunaan kain lurik

dibagian kanan dan kiri pada bagian baju, alasannya karena pada bagian baju sudah sangat rame oleh hiasan teratai dada dan akan tertutupi jika lurik tersebut dikenakan dibagian baju.



Gambar 40. Desain Kostum Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 41. Desain Kostum Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 42. Hasil Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan kostum saat digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu kostum yang dikenakan dibagian baju untuk lengannya kepanjangan sehingga terlihat tidak rapih, untuk bagian celana sudah sesuai dengan ukuran *tallent*, tidak kepanjangan dan penggunaan kain ikat untuk bagian pinggang celana sehingga bisa diatur ukuran besar kecilnya pinggang, untuk celana Kumbakarna sudah nyaman dalam gerak saat pementasan tidak mendapatkan masalah, untuk kain sampur ukurannya sudah sesuai dengan *tallent* hanya saja pada proses pemasangannya menggunakan teknik *drappery* sedikit memakan waktu karena kurang praktis.

Kain luriknya proses pemasangannya juga sedikit memakan waktu, karena harus diselipkan satu persatu perbagian kain lurik yang terdapat empat bagian potongan kain lurik kedalam ikatan tali kain

sampur. Untuk kain lurik juga sebelum acara pergelaran utama diadakan, ditambahkan sedikit ukiran dari bahan finil yang berwarna emas untuk pinggirnya agar terlihat mewah dan tidak terlalu polos. Terakhir pada bagian jubah sudah sangat cocok dengan tokoh Kumbakarna. Ukurannya sesuai dengan tinggi badan Kumbakarna. Selain itu juga kain yang dipilih untuk Jubah ringan sehingga ketika *talent* mengenakan jubah tersebut tidak terasa berat dan terganggu saat gerak.

2. Desain Aksesoris

Proses pembuatan Aksesoris Kumbakarna meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan aksesoris (mengukur *talent*, mencari bahan, membuat aksesoris, *fitting*, dan validasi aksesoris).

Aksesoris yang akan dikenakan tokoh Kumbakarna terdiri dari hiasan kepala, teratai dada, kelat bahu, gelang tangan, hiasan pinggang/*slepe*, dan sepatu. Aksesoris dibuat dengan bahan dasar spon ati bewarna hitam, finil emas, kawat, cat warna emas, merah dan hitam, permata bewarna merah serta manik manik bewarna putih.

Berikut cara pembuatan aksesoris:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti gunting, *cutter*, lem tembak, cat warna merah, hitam dan emas.



Gambar 43. Alat dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Syarifa Ghiftia, 2019)

- b. Membuat pola aksesoris yang akan dibuat dengan menerapkan sumber ide yang dipilih.
- c. Menerapkan desain pola aksesoris untuk hiasan kepala, teratai dada, kelat bahu, gelang tangan, hiasan pinggang, dan sepatu pada spon ati, kemudian dipotong dan diukir sesuai dengan pola masing-masing aksesoris
- d. Kemudian tempelkan desain pola yang sudah diukur sesuai aksesoris di spon ati
- e. Selanjutnya, iris menggunakan *getter* sesuai dengan desain pola masing-masing aksesoris tersebut
- f. Tempelkan bentuk ukiran pada spon ati tersebut secara bertumpuk sesuai yang diinginkan sehingga membentuk unsur 3D pada aksesoris tersebut



Gambar 44. Hasil Ukiran Pada Spon Ati
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- g. Menempelkan finil bewarna emas pada spon ati yang sudah dibentuk menggunakan lem tembak



Gambar 45. Hasil Penempelan Finil
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- h. Mengaplikasikan kombinasi cat warna emas, merah dan hitam pada pola yang sudah dipotong dan diukir dan tunggu hingga kering. Untuk hasil yang maksimal aplikasikan cat 2-3 kali. Pengaplikasian cat setahap demi tahap. Tunggu cat kering baru mengaplikasikan cat selanjutnya.



Gambar 46. Proses Pengecatan
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

- i. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian aksesoris yang akan digunakan pada bagian kepala dengan cara ditempel menggunakan lem tembak.



Gambar 47. Desain Mahkota Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 48. Desain Mahkota Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 49. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

- j. Pemberian aksen tambahan yaitu lampu LED bewarna putih menyesuaikan tahta sebagai raja sehingga terlihat nuansa *tecnō* pada bagian haisan kepala
- k. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian aksesoris yang akan digunakan pada bagian bahu dan dada dengan cara dilem menggunakan lem tembak



Gambar 50. Desain T. Dada Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 51. Desain T. Dada Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



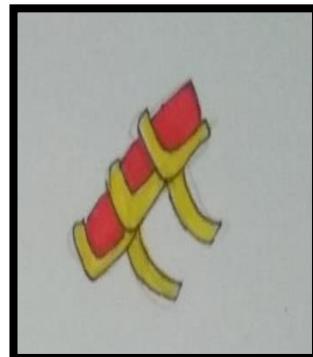
Gambar 52. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

- l. Pemberian aksen tambahan yaitu lampu LED bewarna putih menyesuaikan tahta sebagai raja sehingga terlihat nuansa *tecnico* pada bagian hiasan teratai dada.

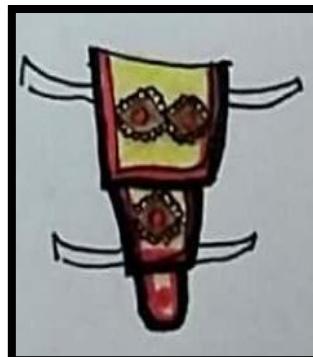


Gambar 53. Pengaplikasian LED pada Teratai Dada
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

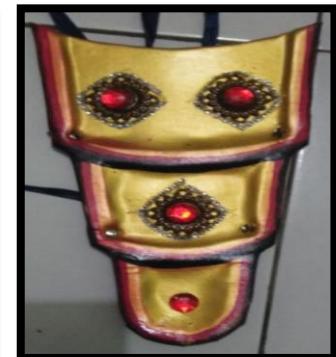
- m. Aksesoris yang digunakan untuk bagian lengan yaitu kelat bahu



Gambar 54. Desain K. Bahu Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)

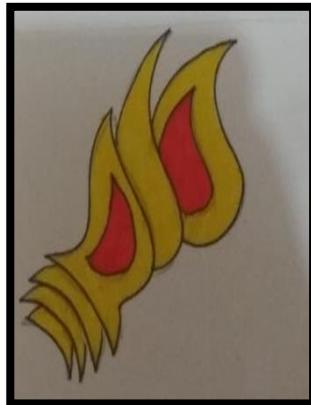


Gambar 55. K. Bahu Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

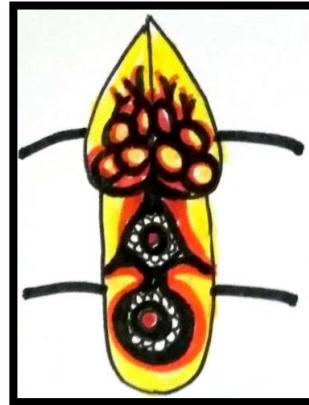


Gambar 56. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

n. Aksesoris gelang tangan



Gambar 57. Desain Gelang Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 58. Gelang Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 59. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

o. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian aksesoris yang akan digunakan pada bagian pinggang dengan cara dilem menggunakan lem tembak.



Gambar 60. Desain H. Pimggang Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)

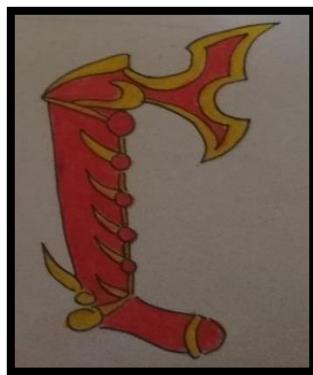


Gambar 61. H. Pimggang Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 62. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

p. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian aksesoris yang akan digunakan pada bagian pinggang dengan cara dilem menggunakan lem tembak.



Gambar 63. Desain A. Kaki Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 64. A. Kaki Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 65. Hasil Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

Hasil aksesoris tidak sesuai dengan desain awal, karena terdapat perubahan pada bagian aksesoris. Adapun aksesoris yang dirubah diantaranya adalah pada bentuk hiasan pinggang yang harusnya meruncing keatas tetapi dirubah menjadi bentuk runcingan kebawah, alasanya karena mengganggu gerak tangan Kumbakarna jika dibentuk meruncing keatas untuk hiasan pinggangnya. Kemudian untuk bentuk sepatu atau alas kaki dirubah menjadi tidak runcing karena bentuk runcingan keatas tersebut seperti alas kaki yang digunakan oleh salah satu pemain film 1001 malam sehingga terkesan menjiplak.

Pembahasan untuk aksesoris saat digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu aksesoris hiasan kepala yang dikenakan kekecilan sehingga ketika digunakan oleh *tallent* agak sakit atau kurang nyaman. Tetapi permasalahan yang dialami saat itu teratasi dengan menggunting sedikit dibagian lingkaran hiasan kepala menggunakan gunting sehingga tidak terasa sakit saat digunakan. Untuk permasalahan selanjutnya yaitu kelamaan dalam penggunaan aksesorisnya, karena tali yang digunakan

pada setiap aksesoris berbahan karet dan jika diikat tidak bisa kencang dan harus diulang berulangkali untuk mengencangkannya sehingga waktu terbuang lama saat proses penggunaan aksesoris.

3. Desain Properti

Proses pembuatan Properti Kumbakarna meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan properti (mengukur *talent*, mencari bahan, membuat properti, *fitting*, dan validasi properti).

Properti yang akan dikenakan tokoh Kumbakarna adalah tongkat. Properti dibuat dengan bahan dasar spon ati bewarna hitam, finil emas, kawat, cat warna emas, merah dan hitam serta kain renda warna emas.

Berikut cara pembuatan properti:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti gunting, *cutter*, lem tembak, cat warna merah, hitam dan emas.
- b. Membuat pola properti yang akan dibuat dengan menerapkan sumber ide yang dipilih.
- c. Menerapkan desain pola properti untuk tongkat pada spon ati, kemudian dipotong dan diukir sesuai dengan pola properti
- d. Kemudian tempelkan desain pola yang sudah diukur di spon ati

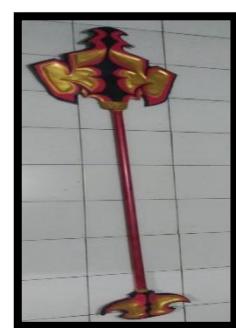
- e. Selanjutnya, iris menggunakan *cutter* sesuai dengan desain pola properti yaitu bentuk kuping kendi yang diambil dari salah satu ciri khas Kumbakarna
- f. Tempelkan bentuk ukiran pada spon ati tersebut secara bertumpuk sesuai yang dinginkan sehingga membentuk unsur 3D pada properti tongkat tersebut
- g. Menempelkan finil bewarna emas pada spon ati yang sudah dibentuk menggunakan lem tembak
- h. Mengaplikasikan kombinasi cat warna emas, merah dan hitam pada pola yang sudah dipotong dan diukir dan tunggu hingga kering. Untuk hasil yang maksimal aplikasikan cat 2-3 kali. Pengaplikasian cat setahap demi tahap. Tunggu cat kering baru mengaplikasikan cat selanjutnya.
- i. Mengaplikasikan cat warna merah pada pipa pralon yang sudah tertempel pola.
- j. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian properti tongkat yang akan digunakan dengan cara ditempel menggunakan lem tembak.
- k. Kemudian agar tempelan antaran pipa pralon dan ukiranya menyatu kuat beri tambahan lilitan dari renda emas agar terlihat lebih indah.



Gambar 66. Desain Tongkat Awal
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 67. Desain Tongkat Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 68. Hasil Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Hasil perubahan yang dilakukan pada bagian properti yaitu tongkatnya dibentuk seperti bentuk telinga kendi yang besar diambil dari ciri khas yang dimiliki oleh tokoh Kumbakarna serta perubahan warna yang semula desainnya dibuat warna emas menjadi warna merah kombinasi hitam dan emas sehingga terkesan lebih tegas sesuai karakter tokoh Kumbakarna. Hasil akhir tidak sesuai dengan desain awal. Tongkat dibuat lebih tinggi melebihi postur tubuh tokoh Kumbakarna.

Pembahasan untuk properti saat digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” sudah sangat sesuai dengan karakter dan Karakteristik tokoh Kumbakarna, serta sangat nyaman untuk digunakan karena tongkatnya tidak berat, sehingga mudah untuk dikendalikan saat tampilan teater dimulai.

4. Desain Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah yang diterapkan menggunakan jenis rias karakter dan prostetik, dengan alasan pergelaran yang ditampilkan berupa teater tradisi, dengan berbagai macam tokoh yang disajikan tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda yang ditonjolkan diatas panggung. Rias karakter dapat memperkuat dan menunjang karakter tokoh yang akan

diperankan pada pergelaran. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa dasaran atau *base make-up* yang berwarna merah, dengan teknik pengunan foundation steak warna cokelat negro no. 11 W terlebih dahulu untuk mengurangi minyak dan efek mengkilat yang berlebihan pada wajah tokoh Kumbakarna dengan dilapisi *face painting* Sri Wedarih warna merah. Selain itu, ditambahkan prostetik pada bagian mulut *tallent*, dengan tujuan untuk memunculkan karakteristik tokoh Kumbakarna sebagai seorang raksasa yang memiliki gigi taring dan mulut lebar. Didalam tata rias karakter wajah yang diterapkan, terdapat nuansa *techno* yang dikombinasi dengan nuansa tradisional. Alasan diadakannya nuansa *techno* pada tata rias karakter wajah Kumbakarna, karena didalam pergelaran Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ingin menampilkan seuatu yang beda dari cerita aslinya yaitu Ramayana versi tradisionalnya saja, melainkan ingin dikemas secara berbeda tetapi tidak meninggalkan ciri khas ceritanya, sehingga disepakati penggunaan *techno* 60 persen dan tradisionalnya 50 persen. Berikut proses merias wajah karakter:

- a. Menyiapkan alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan
- b. Membersihkan wajah klien dengan menggunakan *milk cleanser*
- c. Mengaplikasikan pelembab pada wajah *tallent*



Gambar 69. Pengaplikasian Pelembab
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- d. Menggunakan alas bedak/*foundation* Kn yang bewarna cokelat negro no. 11 W diseluruh wajah



Gambar 70. Pengaplikasian Faundation
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- e. Kemudian meratakan *foundation* menggunakan *puff*
- f. Aplikasikan *face painting* SW warna merah diseluruh wajah secara merata



Gambar 71. Pengaplikasian *Face Painting* Merah
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- g. Membentuk alis menggunakan *face painting* warna hitam meruncing ke atas sehingga mendapatkan kesan tegas dari tokoh Kumbakarna



Gambar 72. Pengaplikasian Pensil Alis
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- h. Mengaplikasikan *shadding* menggunakan steak Krayolan yang bewarna cokelat negro no. 11 W dengan campuran *face painting* hitam untuk memberikan efek tegas dengan cara dioleskan pada bagian bawah tulang pipi menggunakan kuas *shadding*. Kemudian untuk membaurnya tepuk-tepuk menggunakan *puff*.



Gambar 73. Pengaplikasian *Shadding* Pipi
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- i. Kemudian untuk menghindari efek minyak dan mengkilat yang berlebihan pada wajah, aplikasikan *blush on* yang bewarna merah atau *orange* pada seluruh wajah dengan menggunakan kuas *blush on*. Aplikasikan dengan cara ditepuk-tepuk.
- j. Aplikasikan *shadding* pada bagian pinggir kanan kiri hidung menggunakan steak Krayolan yang bewarna cokelat negro no. 11 W dengan campuran *face painting* hitam untuk memberikan efek tegas dengan cara dioleskan pada bagian sisi kanan dan kiri hidung menggunakan kuas *shadding*. Kemudian untuk membaurnya tepuk-tepuk menggunakan *puff*.



Gambar 74. Pengaplikasian *Shadding* Hidung
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- k. Aplikasikan *glitter* emas untuk memberikan salah satu nuansa teknologi pada bagian tengah hidung.



Gambar 75. Pengaplikasian *Tin-tin*
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- l. Mengaplikasikan *eyeshadow* Inez warna hitam full seluruh bagian kelopak mata hingga meruncing lurus mendekati pertumbuhan rambut.



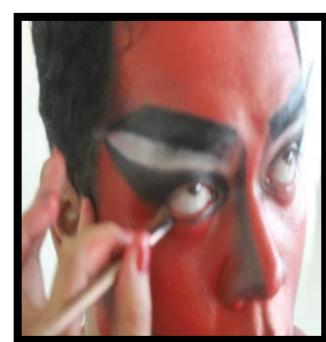
Gambar 76. Pengaplikasian *Eye Shadow* Hitam
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

m. Mengaplikasikan *highlight glitter* warna emas atas kelopak mata



Gambar 77. Pengaplikasian *Hightlight Glitter* Emas
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

n. Mengaplikasikan *eyeliner* Inez hitam pada bagian bawah mata



Gambar 78. Pengaplikasian *Eye Liner* Hitam
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- o. Penambahan unsur garis dengan bentuk yang runcing memberikan kesan teknologi dan yang melengkung memberikan kesan tradisional.



Gambar 79. Pengaplikasian Garis
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

- p. Mengaplikasikan pewarna bibir dengan bingkai bibir diberi warna hitam dan bagian dalam diisi dengan warna merah.



Gambar 80. Pengaplikasian Perona Bibir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Berikut pembuatan prostetik *make up*:

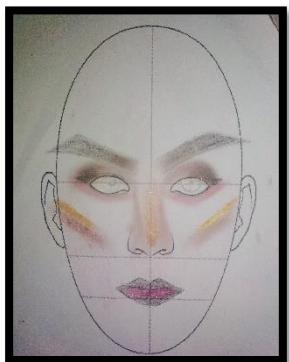
- a. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan seperti busa, koran, kawat, spon hati dan bulu halus palsu untuk kumis dan jenggot.
- b. Bentuk bibir dan gigi taring menggunakan spon ati yang dilapisi dengan kawat

- c. Selanjutnya menutupi spon ati yang membentuk bibirnya, tutupi dengan busa agar terkesan seperti kulit asli.
- d. Tempel bulu palsu halus dibagian atas kumis dan bibir bawah membentuk jenggot.
- e. Memberikan warna gigi dengan cat warna putih dan lapisi lagi dengan *face painting* warna putih.
- f. Bagian bibir diberi cat warna merah dan dilapisi dengan *face painting* warna merah agar terkesan luwes untuk warnanya.
- g. Aplikasikan prostetik yang sudah dibuat dibibir *tallent*, setelah dilakukan tata rias wajah karakter.



Gambar 81. Prostetik Untuk Bagian Mulut
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Hasil desain pertama rias karakter yang diterapkan ke tokoh Kumbakarna tidak sesuai dengan hasil akhir. Adapun penyebabnya adalah, pengaplikasian tata rias wajah yang pertama diterapkan masih terlihat ganteng layaknya seorang raja yang tampan, sehingga tidak sesuai dengan karakteristik Kumbakarna berwajah menyeramkan sebagai seorang raksasa besar, selain itu belum terdapat tambahan tata rias prostetik pada bagian mulut tokoh Kumbakarna sehingga terlihat kesan sebagai tokoh Kumbakarna yang bemulut lebar dan bergigi taring belum terlihat.



Gambar 82. Desain Tata Rias Wajah Karakter Awal
 (Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 83. Desain Tata Rias Wajah Karakter Akhir
 (Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)



Gambar 84. Hasil Akhir Tata Rias Wajah Karakter dan Penerapan Prostetik
 (Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan desain rias karakter pada *talent* yang digunakan dalam pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul Maha Satya Di Bumi Alengka, pada saat penilaian ahli (*grand jury*) penambahan tata rias wajah prostetik pada bagian mulut tokoh Kumbakarna tidak terlihat menyatu dengan kulit karena prostetik yang digunakan terlalu besar sehingga menimbulkan ketidaknyamanan tokoh Kumbakarna saat menggunakan tambahan tata rias wajah protetik dibagian mulut tersebut. Kesan rias karakter tajam dan sesuai dengan suasana pada saat pergelaran utama. Alas bedak yang digunakan menyebabkan minyak yang berlebih dan terlihat mengkilat karena tidak menggunakan *blush on* untuk mengurangi minyak yang berlebihan akibat pengaplikasian *face painting* secara keseluruhan pada bagian wajah.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum, Aksesoris dan Properti

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari M,Pd. Validasi

dilakukan pada Kamis, 6 Desember 2018 dan 29 Desember 2018 dengan hasil sebagai berikut:

Validasi kostum dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama, desain kostum, aksesoris dan properti belum mencapai hasil desain yang sesuai dengan karakter tokoh Kumbakarna. Bentuk kostum dan aksesoris masih terlihat kecil tidak sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan. Kemudian unsur *techno* dari desain yang pertama masih kurang banyak. Berhubung unsur *techno* lebih besar dari unsur tradisional, sehingga *techno* harus lebih ditonjolkan dari pada tradisional. Kemudian untuk warnanya sendiri masih kurang terlihat jahat, belum menunjukkan bahwa Kumbakarna terlahir dari kerajaan yang jahat, sehingga warna yang diberikan harus menyesuaikan asal usul kelahirannya. Untuk bagian hiasan kepala masih kurang besar dan tinggi. Tidak ada perbedaan yang ditampilkan antara tokoh Kumbakarna sebagai raksasa dengan yang hanya sebagai Prajurit.

Validasi kostum kedua dilakukan dengan membawa dua hasil desain sekaligus dengan perubahan yang dilakukan dari hasil koreksi sebelumnya. Desain pertama lebih menonjolkan nuansa warna merah, hitam dan emas sebagai lambang bertahta raja raksasa yang terlihat jahat karena berada di tanah kelahiran yang dikelilingi orang jahat. Kemudian yang kedua warna desainnya lebih dominan warna putih dan emas. Dimana yang ditonjolkan adalah sisi baik dari karakter tokoh Kumbakarna. Dari penjabaran terhadap kedua desain tersebut, dipilih desain yang dominan

untuk warna merah karena latar kelahirannya berada dilingkungan orang-orang jahat. Kemudian untuk koreksinya desain celananya lebih baik menggunakan celana *jeans* warna emas polos agar tidak terlihat rame, dan tokoh pemeran Kumbakarna bebas untuk bergerak. Kemudian koreksinya adalah merubah bentuk tongkat yang didesain, karena sama seperti tongkat film hantu desain kedua atau terakhir oleh ahli kostum dan aksesoris pada bagian motif aksesoris sudah terlihat mengacu pada pencapaian karakter tokoh Kumbakarna.



Gambar 85. Desain Pertama
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 86. Desain Kedua
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 87. Desain Akhir
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan validasi desain kostum, aksesoris dan properti pada tokoh Kumbakarna dituntut terlihat sisi kejahatan sebagai seorang raksasa besar dengan menonjolkan warna merah dan emas yang menampilkan kemewahan sebagai seorang raja raksasa. Bagian yang ditonjolkan supaya kostum terlihat dinamis yaitu makna unsur desain dan prinsip desain yang terdapat pada desain kostum dan aksesoris. Kemegahan kostum dan aksesoris ditunjang dari segi ukuran yang besar dan warna emas yang dominan sehingga akan terlihat dinamis, dan megah seperti seorang raja

serta pengaplikasian sedikit sentuhan lampu LED warna putih pada bagian hiasan kepala dan teratai dada untuk menonjolkan unsur *techno* tetapi tidak meninggalkan kesan tradisionalnya.

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain tata rias wajah karakter oleh Elok Novita, M.Pd.

Validasi dilakukan pada tanggal 8 sampai 11 Januari 2019. Hasil validasi tata rias karakter sebagai berikut:

Validasi dilakukan selama empat kali. Pada validasi pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi warna dasar *makeup* yang pertama cenderung masih terlalu putih dan warna pada bagian mata kurang tajam. Untuk warna bibir masih terlihat pucat. Selanjutnya untuk *shadding* masih kurang tajam dan unsur *techno* pada bagian *makeup* belum terlihat. Selain itu keseluruhan desain lebih terlihat seperti *makeup* ganteng sehingga tidak terlihat karakteristik Kumbakarna sebagai seorang raksasa besar berwajah menyeramkan.

Validasi kedua untuk alas bedak yang digunakan sudah dirubah untuk memperlihatkan kesan kemerahan pada wajah. Pengaplikasian *foundation steak* Krayolan warna cokelat negro no. 11 W. Kemudian dilapisi dengan *foundation* cair Make Over dicampur sedikit *face painting* Sri Wedarih warna merah. Kemudian diaplikasikan ke wajah. Kemudian untuk mata sudah lebih baik dari validasi pertama. Hanya saja *eyeliner* bawah mata kurang tebal. Tetapi secara keseluruhan tata rias waja karakter

masih terlihat tampan belum memunculkan karakteristik sebagai seorang raksasa.

Validasi ketiga mencoba untuk merubah penggunaan alas bedak. Alas bedak yang pertama tetap menggunakan *foundation steak* Krayolan warna cokelat negra no. 11 W dan dilapisi *face painting* Sri Wedarih warna merah secara merata diseluruh wajah. Sehingga memunculkan karakter tokoh Kumbakarna. Kemudian dibagian mata diberi warna hitam menyeluruh dengan tambahan unsur *highlight glitter* emas pada bagian atas kelopak mata dan ujung pangkal hidung. Kemudian untuk bagian bibir diberi warna hitam untuk bingkai dan diisi warna merah. Tambahan dibagian wajah diberi garis lurus tegas bewarna hitam untuk menambahkan kesan menyeramkan sebagai seorang raksasa. Koreksinya menambahkan prostetik wajah pada bagian mulut.

Validasi keempat atau terakhir hasil *makeup* karakter sudah mencapai karakter tokoh yang diinginkan. Unsur *techno* maupun tradisionalnya juga sudah dapat. Kemudian untuk prostetik *makeup* sudah ditambahkan dibagian mulut serta penambahan kertas emas yang diberi bentuk segitiga runcing, agar technonya terlihat lebih dominan dari *makeup*.



Gambar 88. Hasil Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)

Pembahasan validasi pertama hingga terakhir, desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna, bentuk, proporsi. Warna yang diterapkan pada desain awal rias wajah adalah warna kulit wajah kepuatan, kemudian terjadi perubahan menjadi merah dengan pertimbangan prinsip rias wajah karakter untuk seorang tokoh raksasa. Bentuk pada desain awal yang terdapat pada bentuk alis kurang seimbang dan kurang besar sehingga terjadi perubahan pada desain akhir bentuk alis lebih besar dan mempunyai warna yang lebih tajam. Kemudian dibagian mata lebih dipertajam. Penambahan prostetik *makeup* dilakukan pada bagian mulut tokoh Kumbakarna.

3. Pembuatan Kostum, Aksesoris dan Properti.

Kostum dan aksesoris dibuat oleh Jatmiko Vadhjendrata Rino Regawa Capricornusa pengrajin kostum dan pelaku seni, membutuhkan waktu 11 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum, aksesoris dan properti sebesar Rp. 2.000.000.

Setelah pembuatan kostum dan aksesoris selesai, dilanjutkan *fitting* kostum dan aksesoris dilakukan 1 kali. *Fitting* kostum yaitu Jumat, 4 januari 2019. *Fitting* kostum dan aksesoris untuk menguji coba apakah terdapat kekurangan pada kostum dan aksesoris.

Hasil dari *fitting* kostum untuk bagian baju, celana maupun jubah sudah sesuai dengan ukuran tubuh *tallent* yang akan menjadi pemeran dalam tokoh Kumbakarna.



Gambar 89. Hasil Validasi Desain Kostum, Aksesoris dan Properti
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

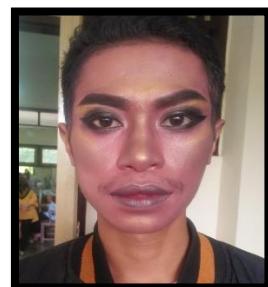
Pembahasan uji coba kostum, aksesoris dan properti. Secara keseluruhan sudah mencerminkan karakter tokoh Kumbakarna sebagai raja raksasa yang memiliki wajah yang menyeramkan. Beberapa yang menjadi permasalahan saat uji coba yaitu hiasan kepala kekecilan dan keberatan sehingga dipaksakan untuk digunakan dan menimbulkan ketidaknyamanan untuk dipakai oleh *tallent*. Kemudian untuk gelang

tangan terlalu kebesaran dan kepanjangan sehingga gerak tangan *tallent* tidak bebas. Pemasangan tali disetiap bagian aksesoris menggunakan tali berbahan karet tersebut memakan waktu lama dalam pemasangan. Karena harus diikat berulang kali agar kencang dan melekat dengan tubuh *tallent*.

4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter

Proses uji coba tata rias wajah karakter dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada Kamis 08 januari 2019, Jumat 09 Januari 2019, Kamis 10 Januari 2019, dan Jumat 11 Januari 2019.

- a. Hasil uji coba Rias Karakter pertama, yaitu:
 - 1) Bentuk alis kurang besar
 - 2) Alas bedak dan bedak kurang kemerahan
 - 3) Ketajaman pada bagian mata kurang
 - 4) Warna bibir kurang tajam
 - 5) *Shadding* kurang tajam
 - 6) *Makeup* masih terlihat tampan



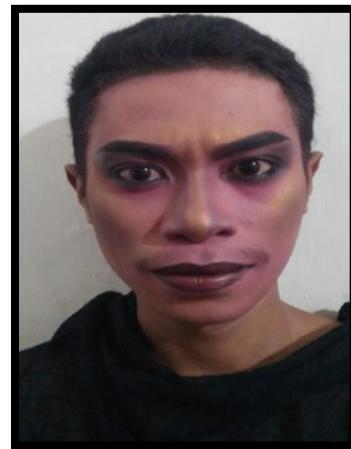
Gambar 90. Uji Coba Rias Karakter Pertama
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan uji coba rias karakter pertama masih menampilkan *makeup* karakter yang terlihat tampan tidak menonjolkan karakter tokoh kumbakarna sebagai seorang raksasa. Efek dasar *makeup* masih kurang

kemerah-merahan. Perubahan bentuk alis lebih diperbesar lagi untuk menyesuaikan dengan karakteristik seorang raksasa yang dimana nantinya dilihat dari jarak jauh dengan posisi *tallent* diatas panggung. Sehingga garis-garis yang diberikan lebih ditekankan lagi serta untuk hiasan mata lebih tajam.

b. Hasil uji coba Rias Karakter kedua, yaitu:

- 1) Bentuk alis kurang naik dan terlalu runcing menyerupai alis wanita
- 2) Bagian bawah mata diberikan unsur panas yaitu warna merah
- 3) Alas bedak masih kurang kemerahan
- 4) Garis yang diaplikasikan lebih diperbesar



Gambar 91. Uji Coba Rias Karakter Kedua
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang kedua, maka terdapat perubahan bagian *makeup* yang harus dimaksimalkan untuk memperkuat karakter tokoh. Perlunya meningkatkan warna alas bedak menjadi kemerahan, dan memperhatikan proporsi dan bentuk alis agar tidak menyerupai alis

wanit, serta penambahan efek panas pada bagian bawah mata untuk mempertegas karakter tokoh.

- c. Hasil uji coba Rias Karakter ketiga, yaitu:
 - 1) Untuk alas bedak yang digunakan menimbulkan efek berminyak dan mengkilat yang berlebihan
 - 2) Untuk *highlight* dan *tin-tin* kurang kelihatan untuk warna *gold* yang diaplikasikan, sebaiknya menggunakan *glitter*.
 - 3) Perona bibir menggunakan warna merah kombinasi hitam



Gambar 92. Uji Coba Rias Karakter Ketiga
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2019)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter ketiga, maka terdapat perubahan dari sebelumnya. Karena sebelumnya alas bedak yang digunakan masih kurang merah dan belum menonjolkan karakter dan karakteristik tokoh Kumbakarna sebagai seorang raksasa, sehingga alas bedak dirubah menggunakan *foundation steak* Krayolan no. 11 w kemudian dilapisi dengan menggunakan *face painting* Sri Wedarih warna merah

sehingga kesan sebagai seorang raksasa muncul. Secara keseluruhan untuk karakter dan karakteristik Kumbakarnanya sudah terealisasikan dalam *makeup* karakter tersebut.

d. Hasil uji coba Rias Karakter keempat, yaitu:

- 1) Menggunakan *blush on* warna merah atau *orange* untuk mengurangi minyak yang berlebihan ketika mengaplikasikan *face painting*.
- 2) Keseluruhan dari *makeup* sudah terlihat karakter tokoh Kumbakarna sebagai seorang raksasa.
- 3) Prostetik yang akan digunakan dibagian mulut sebaiknya dilapisi warnanya menggunakan warna *face painting* yang diaplikasikan pada kulit wajah sehingga warna prostetik dan kulit wajah asli terlihat sama.



Gambar 93. Uji Coba Rias Karakter Keempat
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)



Gambar 94. Uji Coba Rias Karakter Keempat dengan Penerapan Prostetik pada Bagian Mulut
(Sumber: Syarifa Ghiftia, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang keempat, maka terdapat perubahan dari sebelumnya, dan sudah terlihat mewakili prinsip tata rias karakter yang mempunyai warna wajah merah untuk alas bedak. Hiasan mata sudah terlihat tajam. Unsur *techno* yang ditampilkan dengan pengaplikasian *glitter* emas pada bagian *highlight* dan *tin-tin* sudah terlihat. Kemudian pemberian garis-garis tegas sudah memunculkan unsur *techno*. Hanya saja warna prostetik pada bagian mulut dilapisi dengan warna *face painting* yang digunakan pada kulit wajah agar terlihat sama antara kulit wajah dan prostetik yang digunakan.

5. Prototype Kumbakarna yang Dikembangkan.

Hasil dari validasi kostum, aksesori dan properti, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum, aksesori dan properti, serta *fitting*

kostum, aksesoris, properti dan uji coba rias karakter, menunjukan hasil sebagai berikut.



Gambar 95. Hasil *Prototype* Kumbakarna
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilakukan kedalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema “Hanoman Duta”. Pergelaran dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pergelaran ini diselenggarakan pada sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di Gedung *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat umum khususnya para generasi muda pada jaman sekarang yang sudah dikemas sedemikian mungkin menjadi cerita yang bisa dinikmati oleh semua generasi, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan meningkatkan rasa apresiasi remaja dan masyarakat

kepada seni pertunjukan teater tradisi serta membuat masyarakat kembali mengingat hasil kesenian dan sejarah budaya Indonesia yang pernah ada sehingga kebudayaan Indonesia sejak dulu tidak akan pernah punah oleh waktu.

Tahapan yang dilalui pada proses *deßiminate* ini meliputi: 1) tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pergelaran utama. Berikut pembahasanya:

1. Penilaian Oleh Para Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian oleh para ahli adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pergelaran utama. Penilaian ahli diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai III, Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan penilaian dilakukan sebelum pergelaran diadakan karena diharapkan saat acara pergelaran hasil penilaian karya terbaik bisa dipublikasikan di depan semua penonton sehingga dilakukan penilaian terpisah dengan acara inti yaitu pergelaran utama serta untuk meminimalisir kegiatan yang dilakukan selama pergelaran agar penonton tidak cepat bosan menonton pergelaran karena durasi waktu yang cukup panjang.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu, Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari Kedaulatan Rakyat bagian Redaksi, Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons, Dosen Pendidikan Seni Rupa dari Fakultas Bahasa dan Seni dan Dr. Iwan Darmawan Dosen Seni Tari dari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia.

Penilaian yang dilakukan meliputi 1) kreativitas; 2) tata rias, kesesuaian tata rias karakter yang diterapkan dengan karakter tokoh yang akan dibawakan; 3) kesesuaian kostum, keserasian kostum dengan aksesoris, properti dengan postur tubuh pemain; 4) *total look*, penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter pemain yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih 24 penampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu:

- a. *Best Of The Best* diraih oleh tokoh Dewi Trijata hasil karya dari Nada Tursnina
- b. Tokoh Favorit diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratuayu
- c. Toko Terbaik diraih oleh tokoh Raksesi 5 hasil karya dari Fitri Magfiroh
- d. Tokoh Raja Terbaik 1 diraih oleh tokoh Dewi Shinta hasil karya dari Angela Devika Oktaviana
- e. Tokoh Raja Terbaik 2 diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratuayu
- f. Tokoh Terbaik 3 diraih oleh tokoh Kumbakarna hasil karya dari Syarifa Ghiftia
- g. Tokoh Terbaik Patih 1 diraih oleh tokoh Sayempraba hasil karya dari Widia Sinta Cahya
- h. Tokoh Terbaik Patih 2 diraih oleh tokoh Laksamana hasil karya dari Ardevi Amelia

- i. Tokoh Terbaik Patih 3 diraih oleh tokoh Indrajit hasil karya dari Dewi Rahmawati
- j. Tokoh Terbaik Punakawan 1 diraih oleh tokoh Gareng hasil karya dari Rosita Nadya Utami
- k. Tokoh Terbaik Punakawan 2 diraih oleh tokoh Petruk hasil karya dari Rosita Ersa Villani Ayudia
- l. Tokoh Terbaik Punakawan 3 diraih oleh tokoh Togog hasil karya dari Felinda Erinok Sekarwangi
- m. Tokoh Terbaik Binatang 1 diraih oleh tokoh Anoman hasil karya dari Whinda Oktaviana
- n. Tokoh Terbaik Binatang 2 diraih oleh tokoh Sugriwa hasil karya dari Sri Indra Murni
- o. Tokoh Terbaik Binatang 3 diraih oleh tokoh Sempati hasil karya dari Larasati Ayu Kencana Putri
- p. Tokoh Terbaik Raksesi 1 diraih oleh tokoh Raksesi 5 hasil karya dari Fitri Magfiroh
- q. Tokoh Terbaik Raksesi 2 diraih oleh tokoh Raksesi 2 hasil karya dari Pangesti Rizkiasih
- r. Tokoh Terbaik Raksesi 3 diraih oleh tokoh Raksesi 3 hasil karya dari Violita Mega Puspitasari
- s. Tokoh Terbaik Dayang 1 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya dari Lailia Ayu Meirizka

- t. Tokoh Terbaik Dayang 2 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 6 hasil karya dari Eka Mulyanti
- u. Tokoh Terbaik Dayang 3 diraih oleh tokoh Dayang Cantik 2 hasil karya dari Pradaning Iga Imaninda
- v. Tokoh Terbaik Prajurit 1 diraih oleh tokoh Nayaka Panca (Prajurit 5) hasil karya dari Galuh Cahya Andayasari
- w. Tokoh Terbaik Prajurit 2 diraih oleh tokoh Nayaka Eka (Prajurit 1) hasil karya dari Aprilia Risti
- x. Tokoh Terbaik Prajurit 3 diraih oleh tokoh Nayaka Catur (Prajurit 4) hasil karya dari Mira Riska Fitria

2. Gladi Kotor

Proses kegiatan gladi kotor diselenggarakan pada Rabu, 23 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan kepada penampilan *tallent*/aktor dengan menyesuaikan musik gamelan yang mengisi selama proses teater berlangsung. Gladi kotor yang dilakukan dengan tujuan agar permainan musik gamelan yang dibawakan dapat menyesuaikan suasana yang ada dalam teater tersebut. Selain itu juga diberikan kesempatan kepada peserta yang ingin melakukan percobaan kostum kepada masing-masing *tallent* agar mengetahui kenyamanan *tallent* menggunakan kostum saat proses teater serta penyesuaian terhadap gerak *tallent* selama teater berlangsung, sehingga bisa melakukan perbaikan sebelum acara pergelaran utama diselenggarakan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah para *tallent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta" menjadi lebih terlatih, lebih percaya diri, lebih siap dan pastinya dapat mengurangi rasa risau karena sudah menguasai peran yang dibawakan dalam teater tradisi. Selain itu peserta dapat lebih tahu kekurangan dari kostum, aksesoris maupun properti yang dikenakan oleh *tallent* selama proses pelatihan teater tradisi oleh *tallent*.

3. Gladi Bersih

Proses kegiatan gladi bersih diselenggarakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung *Concert Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara pergelaram teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta", untuk mengetahui kekurangan 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 melengkapi peralatan yang masih kurang disetiap sie panitia yang dibutuhkan saat pergelaran utama, menata area penonton, *setting* musik gamelan, *finishing lighting*, *loading* dan *setting* tim *soundman*. Menyelesaikan dekorasi, *blocking* panggung para aktor atau *tallent*, pelaithan teater tradisi oleh semua *tallent* dengan menyesuaikan musik gamelan dan panggung yang sudah ditata sesuai keadaan yang diingkan,

rolling acara dari awal sampai akhir pergelaran, latihan jalan diatas panggung oleh *tallent* dan peserta, dan terakhir *clossing* area dengan merapikan kembali semua yang telah digunakan selama proses gladi bersih.

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 pembagian *clip on*, mengatur *lighting* menyesuaikan dari adegan per adegan. Penataan dekorasi panggung telah selesai diwaktu yang inginkan. Sedikit masalah yang mengganggu saat proses gladi bersih yaitu hujan lebat yang menghambat aktifitas para peserta maupun panitia untuk mencari kekurangan bahan yang dibutuhkan serta mengakibatkan kedatangan *tallent* saat gladi bersih telat akibat diterjang oleh hujan.

4. Pergelaran Utama

Proses pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka telah sukses ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.00 – 17.00 WIB berdurasi selama 120 menit, bertempat di gedung *Concer Hall*, Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran disajikan dengan tampilan kombinasi antara nuansa *techno* 60 persen dan nuansa tradisional 40 persen. Pergelaran utama didukung oleh musik tradisional yaitu gamelan, dan pembukaan acara menampilkan sajian solo musik.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Wibawa M.Pd selaku Rektor UNY, Darmawanita UNY, Dr. Widarto M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Drs. Agus Santoso, M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T selaku wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Sugiyem M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendikan Tata Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dr. Widihastuti, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Busana Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Hadjar Pamadhi. MA. Hons selaku salah satu juri pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dr. Iwan Darmawan selaku salah satu juri pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Agus Prasetya M.Sn selaku Sutradara pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Afifi Ghurub Bestari M.Pd selaku Konsultan desain pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Humas Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan dan karyawati Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak sponsor, SMKN 1 Sewon, SMKN 3 Magelang, AKK, SMK BERBUDI, ISI, orang tua, undangan dan penonton.

Hasil dari pergelaran ini dihadiri oleh ± 850 penonton. Tiket laku sebanyak 650 dan tamu undangan hadir sebanyak 572. Mayoritas penonton

yang menyaksikan acara ini adalah kalangan muda para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pembahasan mengenai tampilan tokoh pada hari pementasan berlangsung dengan baik, namun pada saat dipanggung, prostetik yang dikenakan terlihat kebesaran tidak menyatu dengan mulut sehingga mengakibatkan prostetik yang digunakan pada bagian mulut lepas, namun dapat teratasi oleh *tallent* dengan mengalihkan tangannya untuk melakukan gerakan yang dapat memperbaiki posisi prostetik yang digunakan dengan baik. Selain itu *lighting* yang sering digunakan pada segmen atau adegan tokoh Kumbakarna ialah *lighting* berwarna kuning yang menyebabkan kostum terlihat sangat mewah karena kostum dan aksesoris yang digunakan dominan berwarna emas dan merah serta penggunaan lampu LED warna putih pada bagian hiasan kepala dan teratai dada menambah kemewahan dan sorotan perhatian mata memandang. Selain itu efek yang ditimbulkan oleh *lighting* terhadap tata rias karakter ialah tajam dan tidak pucat, karena menggunakan alas bedak yang bewarna merah menyesuaikan warna kostum yang digunakan. Kumbakarna muncul dalam satu segmen pada bagian ketika Kumbakarna berusaha mencoba menasehati saudara kandungnya Rahwana yang ingin berbuat jahat kepada Dewi Shinta, serta saat Kumbakarna menolak ajakan buruk yang tawari saudaranya Rahwana kepada Kumbakarna.

Pesan moral yang disampaikan melalui teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yaitu, menyadarkan masyarakat pada umumnya bahwa pentingnya mematuhi apa yang sudah menjadi tanggung jawab, mematuhi petinggi Negara Indonesia, mematuhi semua aturan dan

larangan yang tidak bisa dilakukan di Negara Indonesia, berperilaku baik dan menghindari perbuatan tercela baik untuk diri sendiri, orang lain, bangsa dan negaranya serta menjaga kesetiaan dengan Negara dan pemimpin yang telah memberikan kepercayaan penuh. Dengan begitu negara akan terhindar dari perbuatan tercela seperti korupsi, melanggar hukum negara dan lain sebagainya.