

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis

1. Pengertian Sinopsis

Menurut Dwi Susanto (2015: 807), sinopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan buku atau teks, yang disusun berdasarkan urutan cerita. Sinopsis merupakan tulisan dari keseluruhan cerita secara lengkap menjadi satu dokumen dalam bentuk paragraph. Haryanta (2012: 251), menjelaskan sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. Sedangkan menurut Komarudin (2016: 242), suatu pernyataan yang singkat atau garis besar yang bertujuan untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli agar waktu membacanya lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber tersebut, dapat disimpulkan mengenai sinopsis merupakan ringkasan yang menggambarkan isi dari buku secara keseluruhan.

2. Sinopsis Cerita Mahasatya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Anoman Duta adalah episode dalam *lakon* Ramayana. Yang dimananya kisahnya dimulai dengan ketika raja Alengka yaitu Prabu Dasamuka yang berhasil menculik Dewi Sinta istri Ramawijaya dan dibawa ke kerajaan Alengka.

Sementara Ramawijaya suami Dewi Sinta terus mencari istrinya yang hilang. Hingga akhirnya Prabu Sugriwa bersama bala tentara kera yaitu

Anoman, Satabali, Susena dan Winata untuk menghadap Rama Wijaya di Gunung Malyawan. Dengan restu Rama Wijaya, Prabu Sugriwa dan bala tentara kera disuruh menjelajah semua tempat di kiblat empat mencari Dewi Sinta. Sebelum berangkat, Rama Wijaya memberikan cincinnya agar Dewi Sinta percaya bahwa Anoman ternyata telah ditunjuk sebagai “*duta*”. Berangkatlah Anoman dengan perintah Rama Wijaya.

Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba dan para dayang raseksi, salah seorang istri Prabu Dasamuka. Anoman dirayu, dan diberi buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Dasamuka. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Hanoman telah tiba di Negeri Alengka, dan langsung pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya Sena Wangi (1999: 1503).

B. Sumber Ide

1. Pengertian

Menurut Triyanto (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 125), merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru.

Adapun menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah menerapkan suatu objek yang berwujud ataupun tidak yang mampu membuat seseorang menemukan ide baru.

Dalam pertunjukan “Hanoman Duta”: Maha Satya di Bumi Alengka, penulis menjadi penata rias tokoh Raseksi Yaksa Tri Durga. Raseksi Yaksa Tri Durgamerupakan dayang di kerajaan Alengka yang setia dan patuh kepada Dewi Sayempraba, demikian sumber ide yang diambil dari wayang Dewi Sayempraba wayang gaya Yogyakarta. Sehingga wayang Dewi Sayempraba distilisasikan menjadi berkonsep *techno*.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 34-35), pengembangan sumber ide terdiri dari *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*. Teori pengembangan sumber ide menurut Sukiman *et al* (2018: 19), pengembangan sumber ide terdiri atas *stilisasi*, *distorsi*, *deformasi*, *repetisi*, dan *oposisi*.

Dharsono Sony Kartika (2017: 44), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, *tatah sungging*, lukisan tradisional dll. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Disformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Dari kesimpulan penjelasan diatas, pengambilan sumber ide adalah menggayakan suatu benda pada keseluruhan bagian benda yang dijadikan sumber ide.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan yang merupakan pengalihan ide kepada orang lain. Sedangkan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar Idayanti (2015: 11). Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, dan corak.

2. Unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan unsur visual yang dapat dilihat yang dibagi menjadi tujuh, yaitu : garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan

warna (Idayanti, 2015: 12). Unsur desain merupakan unsur – unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui hasil karya nyata yang dibagi tujuh, yaitu : garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value* (Bestari, 2011: 11-14). Adapun menurut Kemendikbud (2013: 13-37), unsur desain merupakan urutan prioritas yang ingin ditampilkan baik itu informasi yang paling penting sampai yang kurang penting yang dibagi menjadi delapan, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, ilustrasi, tipografi, gelap terang, dan ruang (*space*). Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk membuat hasil karya menjadi terlihat dan dapat menyampaikan informasi secara tepat yang terdiri dari garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, ilustrasi, tipografi, ruang (*space*), dan *value*. Unsur desain, yaitu:

a. Garis

Garis merupakan unsur yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Ada empat garis yaitu garis lurus, lengkung, patah-patah, dan garis *spriral* atau pili. Garis lurus tekesan tegas dan keras, sedangkan garis lengkung berkesan lembut dan lentur. Garis patrah-patah berkesan kaku, sedangkan garis *spriral* berkesan luwes (Tim Abdi Guru, 2004: 14).

b. Warna

Warna merupakan hal yang menonjol untuk dilihat yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra.

Makna warna menurut Musman (2015: 24-27), sebagai berikut:

- 1) Hitam memiliki makna misteri, kematian, ketakutan, kekuatan, ketegasan, keabadian, canggih, dan kesedihan.
- 2) Merah memiliki makna kekuatan, percaya diri, agresif, hasrat, intensitas, kehangatan cinta, energi, dan bahagia.
- 3) Putih memiliki makna kebersihan atau kesucian.
- 4) *Orange* memiliki makna pemberani, energi, keseimbangan, dan kehangatan.
- 5) Emas memiliki makna kemuliaan, keagungan, kemakmuran, kemewahan, kekayaan, kekekalan, kesetiaan, dan kewibawaan.

c. Tekstur

Tekstur merupakan kesan atau sifat dari permukaan benda yang dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba.

d. Ukuran

Ukuran merupakan unsur untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian.

e. Bentuk

Bentuk merupakan objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume.

f. Arah

Arah merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.

g. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan atau gambar untuk memperjelas maksud atau pesan.

h. Tipografi

Tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu, dan menciptakan kesan tertentu yang terlihat menarik untuk dilihat.

i. Ruang (*space*)

Ruang (*space*) merupakan hasil dari benda atau unsur garis pada sebuah bidang.

j. *Value*

Value adalah nilai atau kadar gelap dan terang.

3. Prinsip Pada Desain

Menurut Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 71-87), prinsip-prinsip desain merupakan susunan yang membuat komposisi menjadi harmonis yang dibagi menjadi enam, yaitu: proporsi, keseimbangan, irama, kontras, kesatuan, dan keselarasan. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksentasi atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan susunan dengan komposisi yang pas sehingga menciptakan keharmonisan yang dibagi menjadi enam,

yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, keselarasan, dan kesatuan. Berikut macam-macam prinsip desain:

a. *Harmony*

Keselaran atau sering juga disebut harmony merupakan prinsip yang digunakan untuk menyarukan unsur-unsur dari berbagai bentuk yang berbeda.

b. *Balance*

Keseimbangan atau *balance* adalah kesamaan bobot dari unsur-unsurnya. Adapun jenis-jenis *balance* sebagai berikut:

- 1) Keseimbangan terpusat/sentral,
- 2) Keseimbangan diagonal,
- 3) Keseimbangan simetris,
- 4) Keseimbangan asimetris.

c. *Irama*

Irama dalam disain dapat dirasakan oleh mata, irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui apa yang dijadikan aksentuasi, perubahan ukuran, dan radiasi.

d. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurunya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lainnya secara selaras.

e. Proporsi

Merupakan perbandingan untuk menentukan ukuran agar susunan menjadi proporsional.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Menurut Setiawati Rahmida, *et al.* (2007: 52), membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Sedangkan menurut Poerwadarminta (1993: 525), mengatakan kostum adalah suatu pakaian sandiwara dan pakaian kebesaran. Adapun menurut Rosari (2013: 113), mengungkapkan bahwa kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan dalam pentas. Kostum memiliki beberapa fungsi:

- a. Membantu menghidupkan karakter aktor
- b. Membedakan antara para aktor lainnya
- c. Memberi fasilitas dan mempermudah gerak aktor

Kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti alas kaki, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

2. Lurik

Kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya (Puspita, 2009: 8).

Menurut Puspita (2009: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya.

Lurik adalah kain dengan motif garis-garis kecil yang menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Lurik adalah bahan dasar untuk pembuatan surjan. Dalam perkembangan modern, lurik mendapat sentuhan warna-warna baru sehingga dapat dipakai bahan kemeja atau untuk estetika pada rompi atau jas (Ediarti, 2014: 168).

Kain lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif *lajuran*, motif *pakan malang*, dan *cacahan*. Corak garis searah panjang helai kain disebut dengan motif *lajuran*, corak garis-garis yang searah lebar kain disebut motif *pakan malang*, corak kotak kecil-kecil disebut motif *cacahan* (Musman, 2000:14).

3. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah segala sandangan dan perlengkapan (*accessories*) yang dikenakan di dalam pentas merupakan tata pakaian pentan (Harymawan, 1988: 129). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31), aksesoris adalah barang tambahan yang berfungsi

sebagai pelengkap dan pemanis busana. Adapun menurut Bestari (2011: 11), aksesoris merupakan penambahan keindahan. Berdasarkan penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan bagian dari cara berbusana dan sebagai perhiasan tambahan yang dapat digunakan untuk menunjang penampilan dan meningkatkan rasa percaya diri.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Haryawan (1998: 134), tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Terwujudnya wajah harus dipandang dari titik lihat M4.

2. Tata Rias Wajah Karakter

Menurut Rosari (2013: 96), tata rias karakter adalah adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Paningkiran (2013: 20), rias karakter adalah suatu tatarias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sesuai dengan tokoh yang diperankan. Adapun menurut Martono (2014: 89), tata rias karakter adalah tata rias yang dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan watak yang akan dimainkan.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter adalah tata rias yang dapat mengubah penampilan seseorang yang sesuai dengan karakter dari tokoh tersebut.

3. Rias Wajah Panggung

Menurut Thowok (2012: 12), tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Dari tiga paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias panggung adalah riasan dengan teknik memperjelas pada bagian-bagian tertentu untuk menciptakan karakter/watak sesuai tokoh dengan mempertimbangkan berbagai unsur seperti efek panggung, pencahayaan, dan jarak pandang penonton. Sedangkan menurut Nuraini (2011: 45), tata rias wayang ini menurut jenisnya digolongkan ke dalam rias panggung, yaitu rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan *rounge* atau pemerah pipi lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal. Adapun menurut Idayanti (2011: 33), rias wajah panggung ialah rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu (*spot light*), harus didukung oleh keserasian optimal. Karena itu dibutuhkan rias wajah yang lebih tebal dari rias wajah malam dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan warna-warna kontras yang menarik perhatian. Menurut pembahasan teori diatas mengenai rias

wajah panggung dapat disimpulkan bahwa rias wajah panggung yang di aplikasikan dan diterapkan pada peran yang akan ditampilkan diatas panggung pertunjukkan. Tujuan rias wajah panggung adalah:

- a. Meniadakan efek-efek jarak antara penonton dan pemain diatas panggung dipandang dari aspek *define* wajah atau aksentuasi di wajah.
- b. Mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang menghanyutkan pewarnaan wajah natural dan mendatarkan *feature* wajah para pemain.
- c. Membuat rias wajah yang natural dan wajar sehingga tidak terlihat sebagai rias wajah arti *ficial* atau buatan sehingga pemain tidak kehilangan karakteristik perannya jika dipandang dari jarak atau deret kursi yang jauh.

F. Penataan Rambut

Menurut Prihatmika (2015: 41), penataan rambut *fantasy* (*fantasy look/fantasy style*) merupakan sesuatu penataan rambut yang mempunyai tema. Penataan rambut dibentuk atau ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan penampilan suatu bentuk penataan rambut yang sesuai dengan tema yang dimaksud. Sedangkan menurut Rostamalis (2008: 181-184), penataan ada lima pola dasar yaitu :

1. Penataan simetris, kesan yang ditimbulkan : anggun, statis.
2. Penataan asimetris, kesan yang ditimbulkan : dinamis, modis.
3. Penataan puncak, kesan yang ditimbulkan : feminine, statis, tegas..

4. Penataan belakang, kesan yang ditimbulkan : feminine, anggun, statis.
5. Penataan depan, kesan yang ditimbulkan : tegas, anggun, dinamis.

Pada *stilisasi* tokoh Sayempraba, akan dikembangkan dengan pola penataan puncak yang akan terurai dikepang rambutnya dan diberi sedikit warna merah pada aksan penataan rambut ini, yang akan memberi kesan tegas, berani, dan terlihat karakteristik tokoh tersebut. Adapun menurut Endang *et al* (1999: 80), penataan rambut (*hair styling*) merupakan tahap akhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Kemendikbud (2013: 344), pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton. Sedangkan menurut Setyobudi, Munsir, Setianingsih, *et al* (2006: 187), pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi pada publik. Adapun menurut Palgunadi (2002: 87), pergelaran secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Tata panggung adalah keadaan panggung yang dibutuhkan untuk permainan drama. Petugas yang menata panggung disebut penata panggung. Penata panggung biasanya terdiri dari beberapa orang (tim) supaya dapat mengubah keadaan panggung dengan cepat. Panggung yang digunakan untuk pertunjukan ini menggunakan jenis panggung *proscenium*.

Menurut Martono (2014: 29), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Rosari (2013: 169), menambahkan di atas panggung inilah semua lakon disajikan dengan maksud cerita yang ditampilkan. Adapun menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, *et al* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative*, artinya kelengkapan panggung yang menunjang keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai *apresiator*, sehingga komunikasi estetis akan terjadi dengan baik. Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang memiliki kelengkapan penunjang untuk pementasan yang memberikan kenyamanan pada penonton.

3. Tata Cahaya

Menurut Purnomo, *et al* (2018: 158), pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari panggung. Sedangkan menurut Sahid (2016: 112), tata cahaya adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Adapun menurut Padmodarmaya (1988: 147), cahaya dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya, dan menciptakan komposisi.

Berdasarkan penjelasan di atas cahaya dengan warna, intensitas, arah serta distribusinya membawa pengaruh yang kuat terhadap kondisi. Pertunjukan akan lebih hidup dengan cahaya, fokus karakter atau tokoh dapat dimunculkan dengan cahaya. Demikian pula keseimbangan, dapat diciptakan melalui intensitas cahaya, penonjolan dapat pula dibentuk dari cahaya. Jadi, selain memiliki fungsi artistik, cahaya dapat digunakan sebagai penunjuk arah laku aksi pemain, dan cahaya membuat semuanya nampak hidup.

4. Tata Suara atau Musik

Menurut Paradise Gendhis (2019: 56), gamelan jawa memiliki nada lembut sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-edak serta mewujudkan toleransi antar sesama. Menurut Rosari (2013: 149), musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya

melaui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk, dan tekstur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata suara merupakan pikiran seseorang untuk menghasilkan sebuah karya seni yang berunsur irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan tokoh Yaksa Tri Durga dalam pagelaran Maha Satya di Bumi Alengka yang berjudul “Hanoman Duta” adalah pengembangan 4D, sebelum menerapkan metode 4D tersebut, tahap yang dilakukan yaitu mencari dan mengumpulkan referensi terkait cerita Hanoman Duta dan pertunjukan teater tradisi. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebarluasan). Berikut penjelasannya :

A. Define (pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji terkait cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Yaksa Tri Durga versi asli dan dikemas secara lebih modern menggunakan unsur *techno* yang sesuai dengan alur cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

1. Analisis Naskah Cerita Hanoman Duta.

Kerajaan Alengka adalah sebuah kerajaan yang diperintah oleh Prabu Rahwana, kerajaan yang sering disebut juga kerajaan Ngalengkadiraja. Prabu Rahwana yang memiliki sifat antagonis dan serakah karena ingin memiliki Dewi Sinta istri Raja Ramawijaya dan menculikinya secara diam-diam sedangkan Prabu Rahwana sudah mempunyai seorang istri.

Dewi Sayempraba adalah istri Prabu Rahwana yang berwujud sama dengan Prabu Rahwana yaitu berwujud seorang Raseksi. Di kerajaan Alengka Dewi Sayempraba mempunyai 5 dayang raseksi yang sangat setia menemani dan selalu mengikuti apapun perintah yang di perintahkan oleh Dewi Sayempraba.

Para dayang Raseksi yang diperintahkan oleh Prabu Rahwana untuk menjaga dan melayani Dewi Sinta selama diculik dan ditempatkan di taman Argasoka di wilayah Kerajaan Alengka. Dan juga menghalangi Hanoman untuk menemui Dewi Sinta dengan segala macam cara.

Tokoh Raseksi dalam cerita Hanoman Duta, adalah tokoh yang memiliki tubuh yang indah sempurna pada umumnya, tetapi pada bagian muka mereka adalah seorang rasaksa yang memiliki mulut, gigi bertaring, wajah yang buruk rupa, rambut yang panjang serta berantakan.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik

Analisis tokoh Yaksa Tri Durga dalam cerita Hanoman Duta dibagi dua yaitu analisi Karakter Yaksa Tri dan karakteristik Yaksa Tri Durga yang sesuai cerita tokoh di dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”:

a. Analisis Karakter Tokoh Yaksa Tri Durga

Tokoh Yaksa Tri Durga dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, memiliki sifat yang jahil, setia, pemberani, licik, dan tanggung jawab.

b. Analisis Karakteristik Tokoh Yaksa Tri Durga

Tokoh Yaksa Tri Durga dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memiliki karakteristik yang digambarkan wanita yang berparas cantik namun memiliki gigi yang tajam seperti taring, berkulit merah, berambut panjang, dan bermata tajam.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang diambil untuk tokoh Yaksa Tri Durga yaitu tokoh wayang yang bernama Dewi Sayempraba. Dewi Sayempraba adalah salah satu tokoh yang muncul dalam cerita Ramayana. Ia adalah putri Prabu Wisarma, Raja rasaksa Negara Kotawindu dengan Dewi Merusapami.



Gambar 1. Sumber Ide Dewi Sayempraba
(<https://www.google.com/>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Yaksa Tri Durga pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka yang bertema Hanoman Duta adalah tokoh wayang Sayempraba. Dewi Sayempraba menjadi sumber *stilisasi* untuk menggambarkan tokoh Yaksa Tri Durga, garis besar yang diambil dan dikembangkan yaitu pada bagian wajah dan rambut yang panjang tidak beraturan, namun memiliki tubuh yang indah layaknya dewi. Perpaduan antara *stilisasi* irah-irahan dan aksesoris ataupun kostum yang dikenakan di badan merupakan perpaduan unsur *techno* dan tradisional.

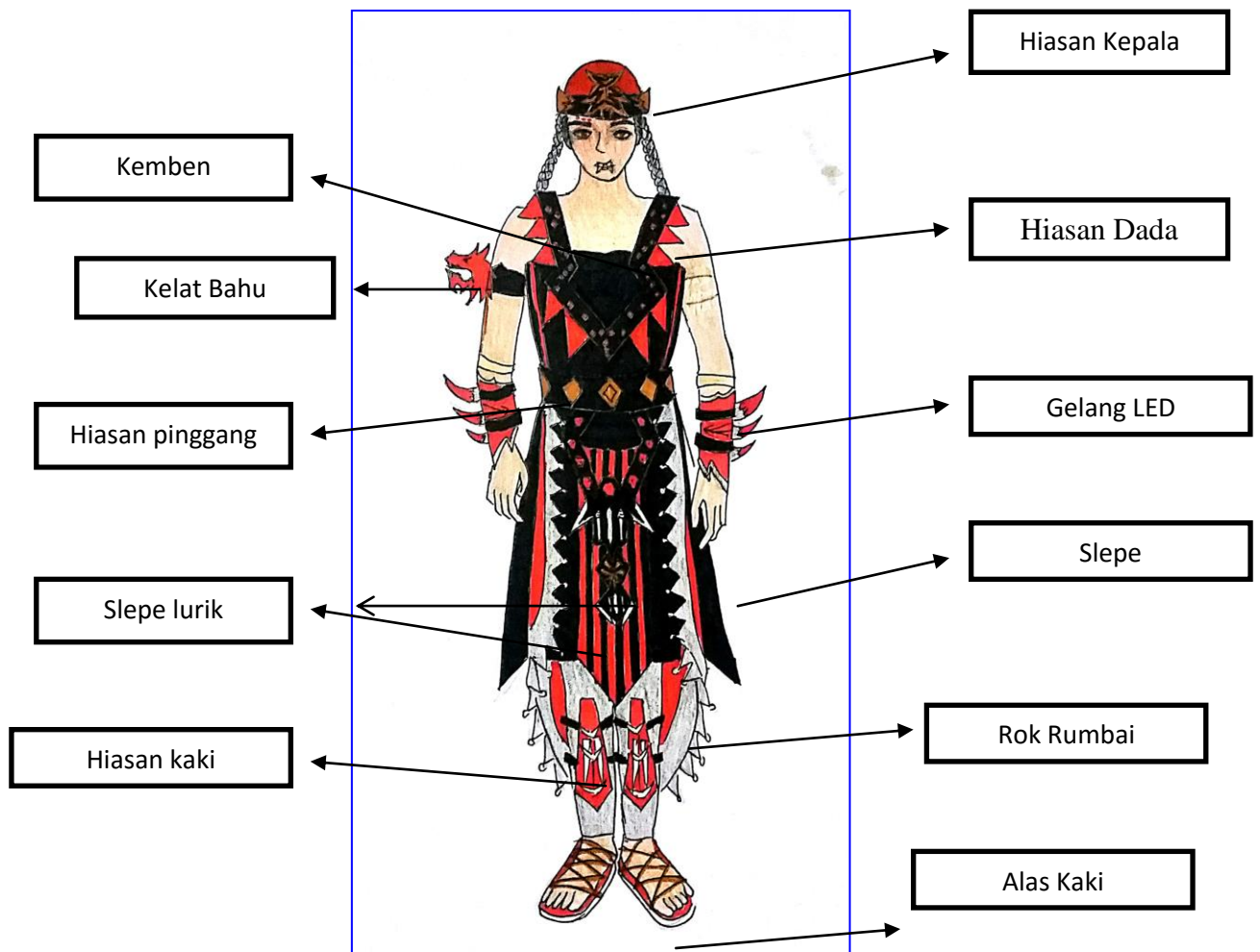
Pengembangan sumber ide menggunakan metode *stilisasi*, pengembangan ini dipilih karena *stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu demi bentuk satu bentuk yang lebih rumit. Hampir seluruh bagian dikembangkan secara modern dan *techno*. Pengembangan sumber ide yang akan dikembangkan ialah di bagian irah-irahan yang berbentuk seperti kepala berbentuk naga yang agak sedikit terlihat 3 dimensi, *slendang slepe*, hiasan baju atau hiasan dada, kain *jarik* yang digantikan dengan kain lurik, serta bagian tangan dan kaki. Semua *stilisasi* dan pengembangan itu untuk mendukung dan memperkuat karakter.

Berdasarkan jabaran sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pagelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” tokoh Yaksa Tri Durga yaitu *stilisasi*. Pengembangan sumber ide

stilisasi yang digunakan dalam pengembangan tokoh Yaksa Tri Durga ini karena *stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang satu kesatuan yang diberi sentuhan unsur *techno*. Cara yang dilakukan dalam menanamkan objek tersebut dengan menambahkan ukiran pada muka tepatnya bagian mata atau rias wajah, hiasan pada rambut serta penambahan irah-irahan dengan sentuhan bentuk aksen naga, penambahan pada bagian dada hiasan baju, bahu yang akan diberi kelat bahu berbentuk naga, dengan mencampur warna merah, hitam, dan silver, penambahan hiasan pinggang seperti *selendang slepe* dan ikat pinggang serta alas kaki yang lebih modern, serta pembuatan rok yang dibuat jatuh menyebar dibawah serta sentuhan *techno* dengan lampu *LED (Light Emitting Diode)* berwarna merah dibagian tangan dan kaki.. Serta mengurangi beberapa aksen seperti tidak membawa senjata atau properti.

B. Design (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* (Perencanaan/Perancangan) merupakan tahap berupa perancangan konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum dan aksesoris, desain tata rias wajah, desain pagelaran, Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penarapan unsur dan prinsip desain.



Gambar 2. Desain Kostum Secara Keseluruhan
(Sketsa: Larasati, 2019)

1. Desain Kostum

Kostum tokoh Yaksa Tri Durga terdiri dari *kemben torso*, *selendang slepe* dengan kain lurik motif hitam dan merah yang dibuat bentuk *selendang modern*, rok yang menggunakan kain satin warna hitam untuk bagian dalam, untuk bagian rok yang luar menggunakan bahan *woci* warna merah dan celana dengan warna abu-abu *metalix*. Bagian kostum yang berkonsep *techno* ada pada bagian aksesoris yang berbentuk

geometris atau berunsur garis tidak lengkung dan warna, serta pada bagian aksesoris tangan dan kaki yang diberi tambahan lampu *LED*. Yang semua warna kostum diatas mengambil karakter Yaksa Tri Durga yang melambangkan keberanian dan berwatak antagonis dengan harapan bahwa tokoh Yaksa Tri Durga dapat disampaikan melalui warna dan desain kostum, harapannya agar tokoh Yaksa Tri Durga dapat menjadi dayang raseksi dikerajaan Alengka dengan panutan Dewi Sayempraba, sedangkan aksesoris terdiri dari hiasan kepala, hiasan pada baju, hiasan tangan dan hiasan kaki.

Desain kostum dan aksesoris tokoh Yaksa Tri Durga dibuat berdasarkan pengembangan sumber ide yang digunakan dan untuk menunjukkan karakter Yaksa Tri Durga yang berani, licik, dan menakutkan. Dengan tetap mempertimbangkan kenyamanan gerak tokoh. Sehingga dalam perancangan kostum ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Yaksa Tri Durga.

a. *Longtorso/kemben*

Longtorso atau *kemben* adalah kain penutup badan atau dada yang biasanya dilengkapi dengan *slepe* atau *selendang*. Selain digunakan sebagai penutup badan *longtorso* sebagai kostum atasan yang bertujuan untuk membentuk tubuh lebih indah dan lebih tegap, sehingga membentuk bagian tubuh tertentu seperti payudara dan lekuk tubuh karena wujud raseksi berbadan indah.

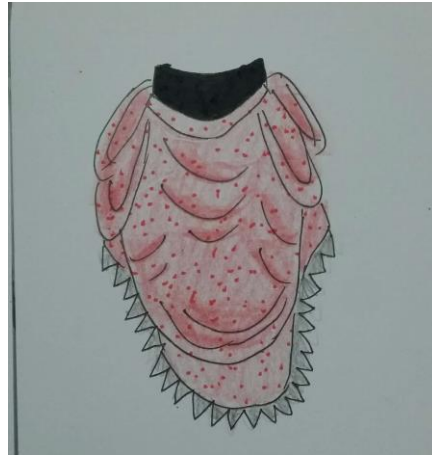


Gambar 3. Desain Kostum *Longtorso*
(Sketsa: Larasati, 2019)

b. Rok

Rok merupakan pelengkap kostum yang berfungsi sebagai penunjang dari penampilan keseluruhan kostum. Desain rok dibuat modern dengan penambahan *selendang* yang mengelilingi pinggang, rok yang membentuk diagonal kebelakang dan tambahan aksesoris *krincing* agar memperkuat karakter tokoh Yaksa Tri Durga.

Desain hiasan rok yang akan dirancang dan digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan rok menerapkan prinsip keseimbangan. Unsur bentuk pada desain hiasan rok menggunakan unsur bentuk geometris.



Gambar 4. Desain Rok
(Sketsa: Larasati, 2019)

c. Celana

Desain celana memilih bahan *latex* agar mendapatkan lekuk kaki dengan pemilihan warna *silver* sebagai penegas. Penggunaan celana sendiri merupakan pengembangan dari wujud wayang Sayempraba yang tidak memakai celana kemudian diciptakan celana agar mendapat kesan yang simple dan lebih modern dengan mempertimbangkan unsur harmoni dengan kostum rok tokoh Yaksa Tri Durga.



Gambar 5. Desain Celana
(Sketsa: Larasati, 2019)

2. Desain Aksesoris

Aksesoris tokoh Yaksa Tri Durga terdiri dari hiasan kepala, hiasan dada, hiasan pinggang, kelat naga, kalung, dan aksesoris bagian pundak tangan, alas kaki. Desain aksesoris tokoh Yaksa Tri Durga dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Yaksa Tri Durga yang jahat, licik, tegas, berani, kasar dengan mempertimbangkan kaslian sumber ide yang tidak bersebrangan dengan *stilisasi* tokoh Yaksa Tri Durga dan dengan sumber ide yang baik. Sehingga dalam pembuatan desain dan perancangan aksesoris ini, desain tidak terlalu rumit dan kaku agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Yaksa Tri Durga.

a. Hiasan Kepala

Desain aksesoris hiasan kepala yang akan dibuat dan dikenakan oleh Yaksa Tri Durgs menerapkan beberapa unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan kepala. Menerapkan prinsip keseimbangan dan bentuk yang mewakili karakter tokoh Yaksa Tri Durga.

Unsur bentuk pada desain pada mahkota atau irah-irahan menggunakan unsur berbentuk kepala naga, karena unsur naga dalam lingkup raseksi adalah sebagai benang merah yang menandakan ciri khas dari tokoh Sayempraba. Unsur warna pada desain menerapkan warna hitam dan merah yang diberi sedikit warna *silver* yang melambangkan keberanian dan kesetiaan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain kepala Yaksa Tri menggunakan prinsip

keseimbangan simetris karena bagian sebelah kanan dan kiri itu sama atau sejajar.



Gambar 6. Desain Hiasan Kepala
(Sketsa: Larasati, 2019)

b. Hiasan Dada

Desain aksesoris hiasan dada yang dirancang dan dikenakan oleh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan dada menerapkan prinsip keseimbangan.

Untuk unsur pada desain hiasan dada menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain hiasan dada berupa warna merah dan hitam yang melambangkan keberanian dan hitam yang melambangkan kegagahan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan dada yang digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan prinsip menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 7. Desain Hiasan Dada
(Sketsa: Larasati, 2019)

c. Kelat Naga

Desain aksesoris kelat naga yang akan dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris kelat bahu menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain kelat bahu menggunakan unsur bentuk kepala naga. Unsur warna desain pada kelat naga menerapkan warna hitam dan merah yang melambangkan keberanian dan kegagahan dan sedikit warna *silver* dan tembaga. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain kelat naga yang akan digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan prinsip keseimbangan asimetris.



Gambar 8. Desain Kelat Naga
(Sketsa: Larasati, 2019)

d. Hiasan Tangan

Desain aksesoris hiasan tangan yang akan dirancang dan dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur warna, dan unsur garis, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan tangan menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain gelang tangan menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain hiasan tangan menerapkan warna hitam, merah dan silver yang melambangkan kegagahan dan kesetiaan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan tangan yang akan digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 9. Desain Hiasan Tangan
(Sketsa: Larasati, 2019)

e. *Selendang Slepe*

Desain aksesoris *selendang* yang akan dirancang dan dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris selendang menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain selendang menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain selendang menerapkan warna hitam dan merah dengan menggunakan bahan kain lurik yang bermotif garis lurus yang melambangkan keberanian dan watak jahat. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain *selendang* yang digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 10. Desain *Selendang Slepe*
(Sketsa: Larasati, 2019)

f. Hiasan Pinggang

Desain hiasan pinggang yang akan dipakai oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan bentuk persegi panjang yang melilit seperti sabuk di pinggangnya. Bentuk persegi dalam bentuk hiasan pinggang dapat disimpulkan bahwa kotak berarti tegas, disiplin, dan tanggung jawab dan dengan warna hitam dan putih dengan aksen berbentuk seperti *diamond*. Yang melambangkan keberanian, kegagahan, dan serta menonjolkan karakter dari seorang tokoh Yaksa Tri Durga. Dan dengan sentuhan unsur keindahan dibagian pinggang dengan memberikan gliter untuk sentuhan warna *techno*.



Gambar 11. Desain Hiasan Pinggang
(Sketsa: Larasati, 2019)

g. Hiasan Kaki

Desain aksesoris hiasan kaki yang akan dirancang dan dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menerapkan unsur desain berupa unsur warna, dan unsur garis, untuk prinsip desain, aksesoris gelang tangan menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain hiasan kaki menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain hiasan menerapkan warna hitam, merah dan *silver* yang melambangkan kegagahan dan kesetiaan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan tangan yang akan digunakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 12. Desain Hiasan Kaki
(Sketsa: Larasati, 2019)

h. Alas Kaki

Pada desain sepatu menerapkan unsur desain berupa warna-warna yang akan digunakan dengan perpaduan warna tembaga yang mengartikan penduduk kasta 3 atau kasta para dayang dan prajurit.

Pada bagian pinggir alas kaki diberi hiasan berupa manik-manik berbentuk lingkaran yang melambangkan keharmonisan dan

kenyamanan. Pada bagian atas alas kaki terdapat ikatan tali yang mengelilingi petgelangan kaki bagian bawah yang melambangkan kekuatan, dan kemegahan yang dihasilkan pada perpaduan tali dan alas kaki.



Gambar 13. Desain Alas Kaki
(Sketsa: Larasati, 2019)

3. Desain Tata Rias Karakter

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah tokoh Yaksa Tri Durga merupakan tata rias wajah karakter. Tata rias karakter dipilih karena menggambarkan salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik tokoh. Tata rias karakter merupakan tata rias yang menjadi satu kesatuan dengan riasan wajah yang ada pada bagian mata dan alas bedak talent. Tata rias karakter yang di aplikasikan adalah menggambarkan karakter dan karakteristik Yaksa Tri Durga.

Unsur desain yang dipakai dalam desain tata rias karakter Yaksa Tri Durga meliputi unsur garis dan warna. Unsur garis yang dipilih adalah vertikal yang menggambarkan tokoh yang tanggung jawab dan setia

sedangkan unsur warna menggunakan warna merah pada tata rias Yaksa Tri Durga sebagai Raseksi yang menggambarkan kegarangan.



Gambar 14. Desain Tata Rias Karakter
(Sketsa: Violita, 2019)

Pembuatan desain tata rias wajah, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias karakter yang mendukung tokoh Yaksa Tri Durga.

4. Desain Penataan Rambut

Pada tahap desain penataan rambut menampilkan tatanan yang akan di munculkan pada tokoh Yaksa Tri Durga. Desain tatanan akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Yaksa Tri Durga. Desain penataan rambut Yaksa Tri Durga menggunakan unsur desain garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan keseimbangan. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa keping yang di bagi menjadi beberapa bagian.

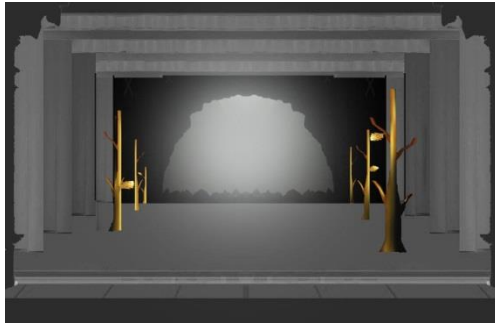
Unsur warna yang digunakan adalah unsur hitam dan merah. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan tidak simetris. Penataan rambut pada tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan pola penataan *back* atau kepang kecil-kecil bagian belakang dan penataan *crown* atau diberi tambahan volume rambut sintetis berbentuk seperti *mowhak* karena harus menunjukkan keberanian dan karakteristik seorang dayang rasaksa sehingga memberi kesan yang nyata.

5. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” memakai rancangan desain panggung panggung *proscenium* adalah bentuk panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aksi para pemain *actor* atau lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Yang menggambarkan kerajaan Alengka dan Ayodya, pemakaian proyektor untuk mendukung pementasan untuk adegan Hanoman *Mabur*, Anoman *Obong* yang terlihat benar-benar terjadi karena tiga dimensi.

Teknik *kelir waring* digunakan saat adegan setanan. Teknik ini menggunakan kain *tile* transparan dengan dilengkapi lampu sorot, *ultraviolet*. Suasana panggung dibuat gelap seakan-akan menembus pohon besar. Gamelan sebagai bentuk kesenian untuk mengiringi tarian dan *scenario*. Alunan musik untuk gamelan Jawa dimainkan oleh

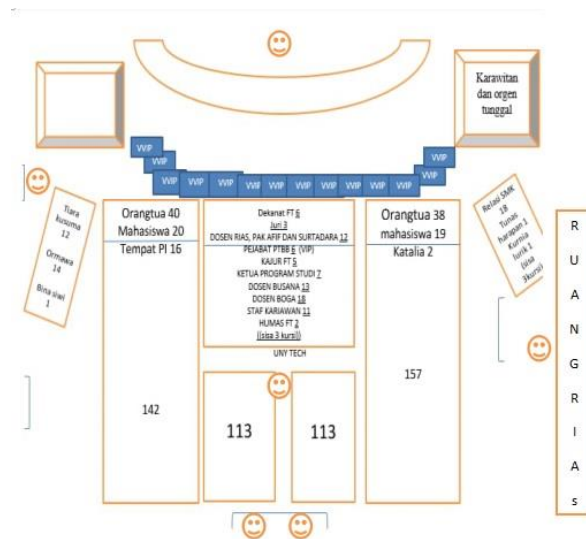
sekelompok penabuh yang disebut *karawitan* dengan campuran musik modern.



Gambar 15. Desain Panggung
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)



Gambar 16. Desain Backstage
(Sumber: Agus Prasetya, 2018)



Gambar 17. Layout Ruangan
(Sumber: PDD, 2018)

Desain *layout* dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu generasi muda dan penonton tradisi tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua *audiens* dapat menikmati pertunjukan teater.

C. *Develope* (pengembangan)

Metode pengembangan dalam tahap *develop* teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi. Validasi desain tata rias karakter yang diikuti dengan revisi, validasi tata rias karakter yang merupakan tahap untuk menghasilkan karya tokoh Yaksa Tri Durga dan diikuti dengan revisi.

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum atau aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Yaksa Tri dibuat dalam bentuk yang sesuai dengan bentuk sumber ide yaitu Sayempraba, karena kostum akan digunakan oleh talent orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran talent namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreo dari tokoh Yaksa Tri. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah kesatuan utuh antara kostum dan aksesoris serta tata rias karakter yang mendukung tokoh Yaksa Tri Durga yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

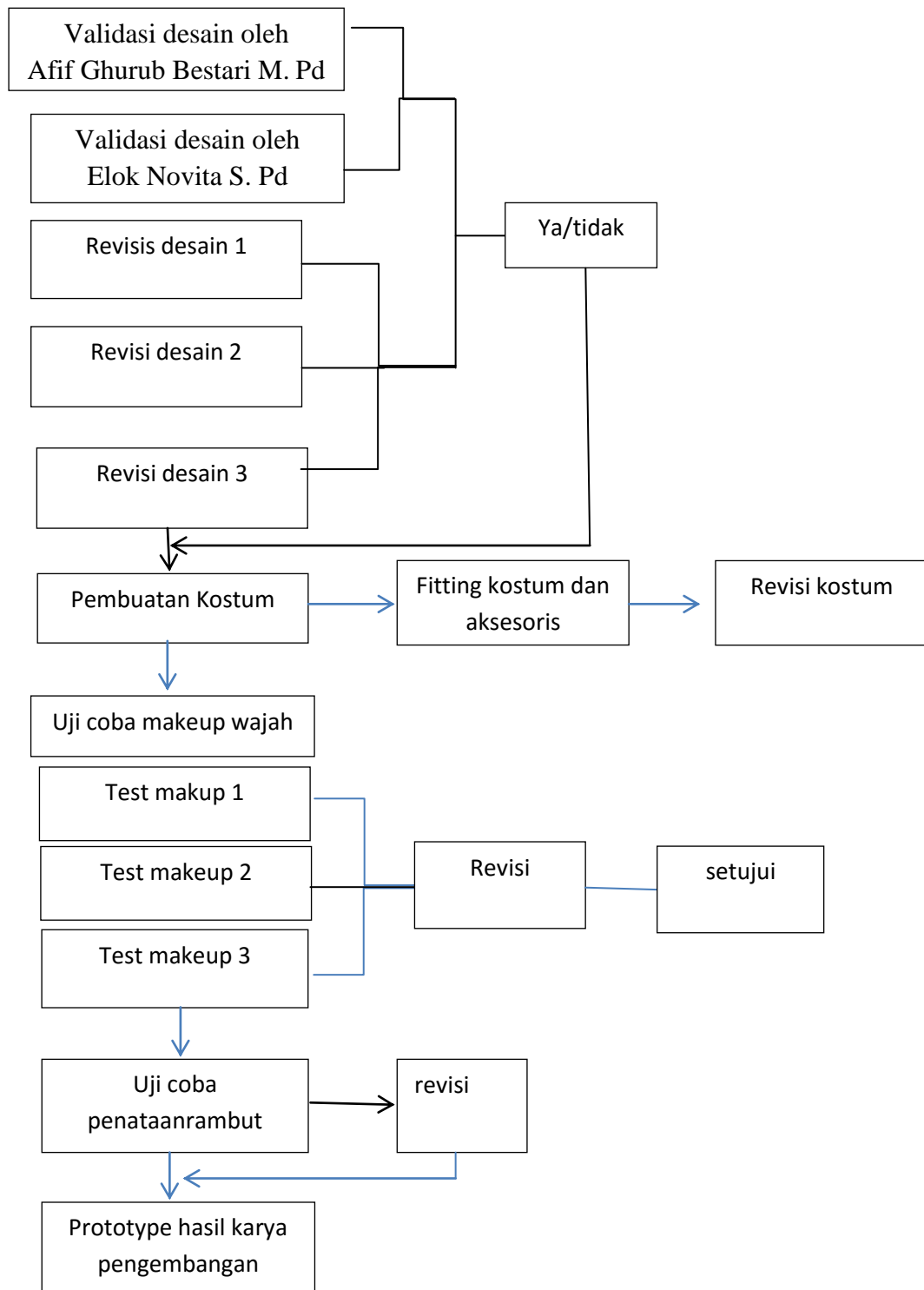
Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing dan ketika desain telah disetujui atau diterima oleh ahli dan pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum dilakukan 2x pada tanggal 16 Desember 2018 dan *fitting* 2 dilakukan pada tanggal 26 Desember 2018. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh talent. Apabila dalam proses fitting kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki.

2. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah

Tahap berikutnya adalah tahap validasi tata rias wajah. Validasi atau tes *make up* dilakukan selama proses pembuatan kostum. Setelah validasi makeup disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* tokoh yaitu merupakan hasil dari validasi mulai dari *make up* karakter, hingga kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan oleh tokoh Yaksa Tri Durga di pertunjukan pada tanggal 26 Januari 2019.

3. Validasi *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Tahapan ini adalah tahap terakhir dimana hasil dari desain kostum, aksesoris, serta rias wajah karakter yang sudah dikembangkan akan ditampilkan pada pertunjukan tanggal 26 Januari 2019.



Bagan 18. Alur *Develop* Pengembangan
(Sumber: Pedoman Laporan Tugas Akhir, 2018)

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Metode pengembangan tahap *desiminate* pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” akan membahas mengenai rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi bersih, gladi kotor, dan pertunjukan.

1. Rencana Perencanaan

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 adalah teater tradisi yang berjudul Mahasatya Di Bumi Alengka. Yang rencananya akan ditampilkan di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 26 Januari 2019 pukul 12.00 WIB dengan melibatkan 39 *talent* yang berasal dari Unit Kegiatan Ramayana Prmbanan Yogyakarta.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 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 sebagai ahli pemerhati seni, dan Hadjar Pamadhi selaku ahli penggerak dan pelaku seni, Darmawan Dadijono selaku pemerhati seni tari. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pertunjukan utama.

3. Gladi Kotor

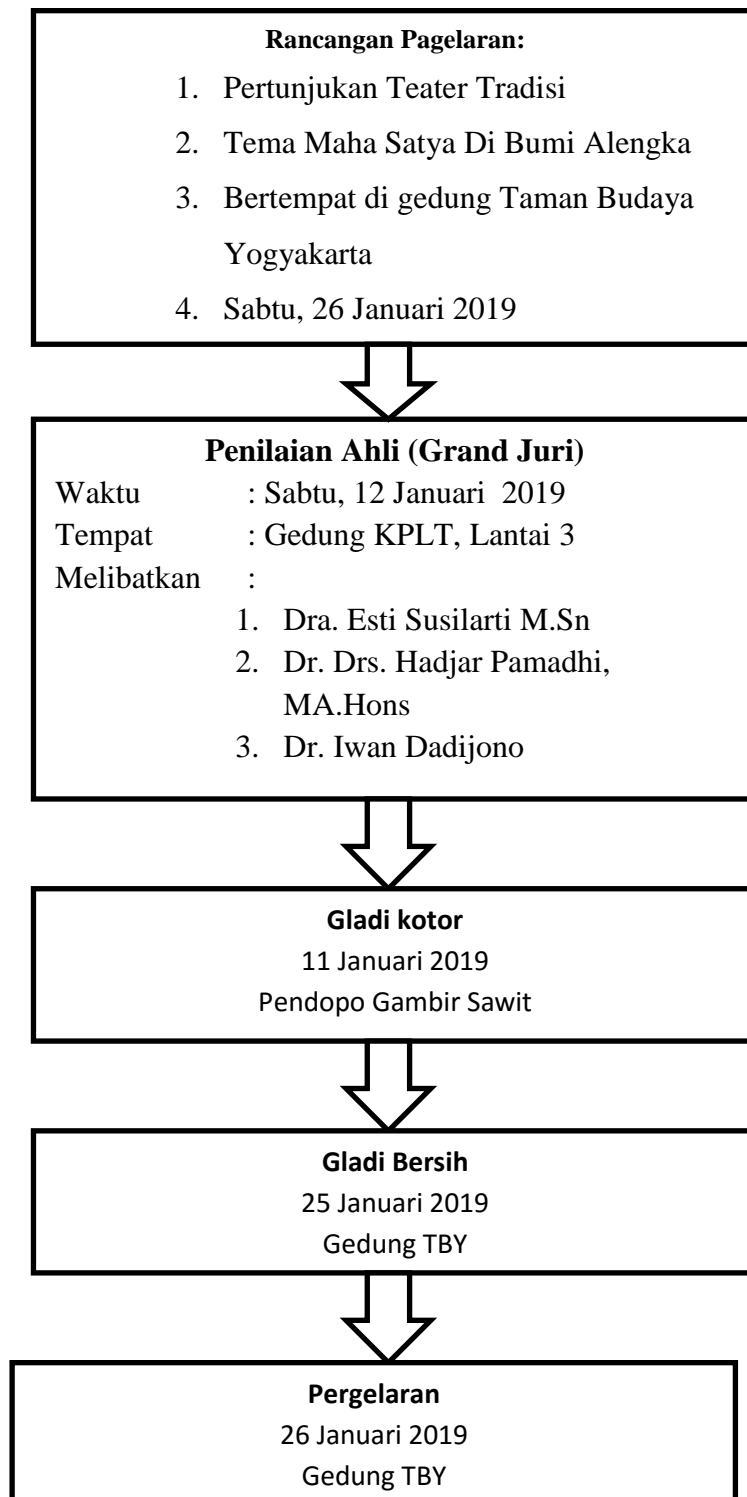
Gladi kotor diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan untuk *setting* area dan pelatihan *talent*.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan bersamaan dengan acara *fitting* kostum dengan tujuan mengenakan kostum *talent* dengan ukuran yang sudah dibuat, dengan koreografi yang akan ditampilkan di atas panggung. Gladi bersih diselenggarakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta

5. Pergelaran Utama

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 Taman Budaya Yogyakarta



Bagan 19. Alur Pergelaran
(Sumber: Violita, 2018)