

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses yang dilalui pada *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mulai dari memahami hingga mengkaji cerita dari Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dapat menghasilkan 4 aspek analisis yang sangat penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, karakteristik analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

Aspek yang dihasilkan atau didapatkan pada pergelaran maka terciptalah tokoh Yaksa Tri Durga dalam wujud seorang rasaksa perempuan atau disebut juga raseksi dengan sumber ide yaitu Dewi Sayempraba. Tokoh Yaksa Tri Durga diwujudkan dalam penampilan wajah yang cantik namun memiliki hati yang sangat licik dan jahat, dengan memiliki sifat dan karakter tersebut tentunya sangat mendukung perwujudan dari tokoh Yaksa Tri Durga yang antagonis yang kemudian dikembangkan dengan pengembangan sumber ide *stilisasi* penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayaikan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayaikan disetiap desain pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat *stilisasi* dengan menambah bentuk satu

demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit Semakin banyak perubahan, bentuknya semakin rumit.

Bagian yang akan di *stilisasi* adalah karakter dan karakteristik dari sumber ide yaitu tokoh Dewi Sayempraba dan sebagai gambaran untuk mendukung dan menguatkan karakter tokoh yang setia serta penurut kepada ratunya dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, dimana kostum yang digunakan Yaksa Tri Durga mewakili dari kostum Dewi Sayempraba yang dimana benang tali merahnya yaitu aksen “NAGA” yang nampak terlihat dibagian tertentu yaitu, pada kepala, lengan, serta bagian pergelangan kaki. Serta dikembangkan dengan unsur *techno*.

Pencapaian terakhir pada *stilisasi* tokoh yaitu terdapat unsur *techno*. Unsur *techno* tersebut adalah penambahan lampu *LED* berwarna merah yang mengartikan dengan keberanian dan watak antagonis. Penambahan lampu *LED* merah menciptakan efek lebih nyata dan hidup dari aksesoris yang mendukung terbentuknya karakter antagonis dari tokoh Yaksa Tri Durga.

Tokoh Yaksa Tri Durga dalam pergeleran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Merupakan seorang dayang atau pelayan yang berwujud seorang rasaksa perempuan yang sangat setia dan penurut kepada ratunya yaitu Dewi Sayempraba yang akan di gambarkan melalui kostum dan tata rias wajah karakter.

Dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, tokoh Yaksa Tri Durga akan muncul dalam satu adegan yang bertempat di sebuah hutan yang terdapat goa bernama goa windu pada saat hanoman dan para punokawan henak pergi ke kerajaan Alengka untuk mmencari Dewi Sinta,

B. Proses, Hasil dan Pembahasan *Desain* (perencanaan)

1. Desain Kostum

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

Pembuatan kostum Yaksa Tri Durga menggunakan jenis kain satin bewarna hitam untuk membuat kamisol atau *longtorso* yang dikombinasi dengan kain lurik warna hitam dan merah sebagai kombinasi bagian samping yang dibuat dengan garis *vertikal*. Kemudian terdapat kain berbahan satin untuk rok bagian dalam untuk menutupi bagian tengah, yang dipadukan dengan kain satin hitam yang dipasang menjuntai seperti rumbai-rumbai potongan kain yang mengelilingi bagian rok luar yang membentuk *layer* atau *bokongan* dari bahan kain *woci* yang berwarna merah. Celana yang dipakai menggunakan berbahan *lateks* yang mengkilap bewarna abu-abu *mentalix*. Bahan tambahan seperti renda warna *silver* dan juga rok rumbai bagian belakang bewarna merah, serta

alas kaki yang berupa “*sandal lilit*”. Teknik yang digunakan yaitu jahit dan jelujur pada bagian baju dan kain luriknya.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat, karena ada beberapa masalah pada kostum bagian *kemben* dan kain *tile* yang robek pada saat *fitting* dan harus diubah agar tidak robek pada saat hari H. Dan pada bagian rok yang dimana kepanjangan pada bagian belakang yang mengganggu gerak *talent* pada saat menari, serta belum ada tambahan rok depan bagian dalam berbahan satin yang menutupi bagian depan badan yang *sensitive*. Perubahan yang dilakukan menambah kain *tile* pada bagian *kemben* untuk menyamarkan warna dada, kemudian pada rok bagian belakang yang akhirnya di pendekkan panjangnya dan diberi tambahan renda-renda warna *silver* pada bagian ujung-ujung rok untuk memperindah dan memperkuat tampilan akhir dari rok belakang. Selain itu rok belakang dibuat seperti *rumple* (berlipat menggelombang) yang dimana bagian depan atau samping badan dibuat lebih pendek dari bagian belakang untuk menimbulkan kesan seksi namun tetap sopan. Perubahan ini dilakukan kostum menjadi lebih mendukung karakter tokoh yang dikenakan oleh talent karena tokoh yang merupakan seorang Raseksi, apabila kostum tidak di perbaiki maka akan terlihat kurang mendukung karakter tokoh Raseksi yang kuat dan berkonsep *techno*.

Validasi desain 1, Desain kostum yang tidak di setujui karena desain tidak atau belum 40% tradisional dan 60% *techno*. Tapi pada saat validasi pertama kostum rancangan saya belum sesuai dengan syarat yang sudah disepakati karena masih terlalu terlihat tradisional, memakai kain jubbah yang harusnya hanya di pakai untuk golongan strata atas atau raja-raja.



Gambar 20. Desain Kostum Validasi 1
(Dokumentasi: Violita, 2018)

Validasi desain II, hasil desain kedua tidak memakai jubbah, aksesoris bahu tidak simetris dan penambahan rok dalam serta penambahan rok *kerincing*. Desain kostum sudah terlihat *techno* dengan warna dan sentuhan gliter pada kostum dan aksesoris.



Gambar 21. Desain Kostum Validasi II
(Dokumentasi: Larasati, 2018)

Hasil akhir kostum saya tidak sesuai karena bagian lurik terlihat hanya sedikit karena tertutup dengan hiasan *slepe* dari spon ati yang terlalu besar sehingga menutupi kain lurik pada kostum.



Gambar 22. Desain Kostum Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

a. *Desain Longtorso atau kemben*

Proses pembuatan baju dasaran atau *longtorso* yang dipakai tokoh Yaksa Tri Durga menggunakan bahan utama yaitu kain *bridal* dengan warna dasar hitam dan diberi tambahan kain lurik bermotif *mbang mawar* dibuat untuk *slendang slepe* yang dijahit agar tidak lepas dan menghias *longtorso* bagian samping kanan dan kiri.

Hasil akhir desain *longtorso* telah sesuai dengan desain karena garis kain lurik yang pas dan sesuai dengan desain. *Longtorso* terlihat pas dengan tambahan hiasan dada yang menutupi kain yang polos pada bagian tengah.

Pembahasan desain awal *longtorso* tidak menggunakan kain *tile*, hasil akhir menggunakan kain *tile* agar menutupi bagian dada dan punggung. Pada saat dikenakan kain *tile* tidak pas dengan *talent* dan robek.



Gambar 23. Desain Longtorso
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 24. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

b. Desain Rok

Desain rok tokoh Yaksa Tri Durga dibuat dengan penambahan *kerincing* warna *silver* untuk bagian pinggiran dan dibuat semodern mungkin yang memiliki bentuk diagonal layer ke belakang. Dengan bahan kain woci berwarna merah untuk membuat volume pada bagian belakang atau bagian pantat/*bokongan* dan kain satin berwarna merah untuk rok bagian dalam.

Hasil akhir desain rok pada kostum tidak sesuai karena potongan jatuhnya rok yang terlalu panjang dan lipatan tidak sesuai dengan desain.

Pembahasan rok yang dibuat terlalu panjang , tidak simetris, dan tidak kencang sehingga pada saat *talent* menari dan bergerak jadi terganggu dan merasa tidak nyaman.



Gambar 25. Desain Rok
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 26. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

c. Desain Celana

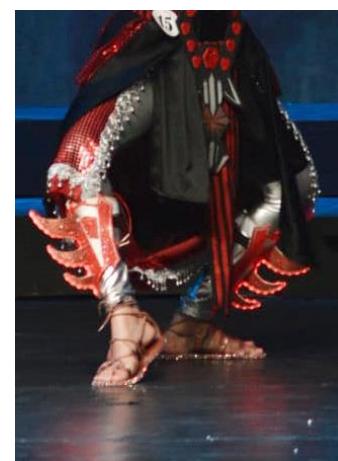
Desain celana memilih bahan dari *lateks* warna abu-abu agar saat digunakan *talent* terasa lentur tidak terlalu ketat dan tidak menghambat gerak *talent*.

Hasil akhir celana, ukuran celana pada talent yang pas sehingga tidak terlalu besar dan longgar.

Pembahasan desain celana, pada desain awal celana tidak ada hiasan kaki. Pada hasil akhir desain celana diberi hiasan kaki untuk mendukung karakter dari tokoh. Pada saat dipakai hiasan kaki tidak terpasang dengan kuat. Sehingga lem pada bagian tajamnya lepas.



Gambar 27. Desain Celana
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 28. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

2. Desain Aksesoris

Proses yang dilakukan pada pembuatan aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga melalui beberapa tahapan yaitu analisis cerita, analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap yang akan dilakukan adalah konsultasi dengan ahlinya dan melakukan revisi. Setelah desain

aksesoris diterima oleh dosen pembimbing barulah melakukan pengukuran pada talent dan melakukan konsultasi kembali hingga semua proses jadi.

Aksesoris yang akan dibuat dan dikenakan untuk Yaksa Tri Durga yaitu hiasan kepala, hiasan baju, kelat bahu, hiasan pergelangan tangan, sabuk, selendang slepe, dan hiassn pergelangan kaki. Semua aksesoris yang terbuat dengan spon ati yang diberi warna sesuai desain serta hasil akhir yang diberi gliter dan manik-manik pada saat *finishing*.

a. Proses

1) Desain Hiasan Kepala

Hiasan kepala yang di kenakan tokoh Yaksa Tri Durga dibuat dari bahan spon ati yang di bentuk aksen kepala naga. Menggambar desain kepala naga pada spon ati dan dibuat pola-pola berbentuk kepala naga sesuai desain yang sudah di setujui oleh dosen pembimbing dan diberi hasil akhir berupa gliter warna tembaga untuk arti warna kestrataan..

Hasil akhir hiasan kepala telah sesuai dengan desain awal, bentuk yang telah simetris, hanya saja pada desain warna gliter yang tidak terlihat dari jarak penonton.

Pembahasan desain kepala pada saat dipasang pada kepala *talent* terpasang dengan kencang dan tidak lepas, hanya saja untuk penataan rambut jadi terganggu oleh tali karet yang mengikat hiasan kepala.



Gambar 29. Desain Hiasan Dahi
(Sketsa:Larasati, 2018)



Gambar 30. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

2) Desain Hiasan Baju/hiasan Dada.

Hiasan baju atau hiasan dada yang dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga dibuat dengan bahan spon ati yang dibuat seperti tameng atau rompi perang yang berbentuk tajam-tajam seperti pinggiran badan naga yang berbentuk tajam. Dibuat seperti pola *zig-zag* dan segitiga-segitiga bentuk-bentuk geometris yang dipotong sesuai pola, lalu di beri warna dan diberi manik-manik berwarna merah untuk mendukung karakter tokoh yang antagonis. Pasang kancing bagian belakang dan depan kanan kiri untuk mengunci hiasan menyatu dengan baju sehingga tidak terkesan patah atau pisah dengan baju.

Hasil akhir dari desain hiasan baju tidak sesuai dengan desain awal, karena manik-manik yang terpasang berjarak terlalu jauh dan tidak simetris.

Pembahasan desain hiasan dada pada *talent* saat dikenakan terlalu besar dan tidak pas sehingga terlihat terlalu besar pada saat dipasang dan tidak nyaman digunakan oleh *talent*.



Gambar 31. Desain Dada
(Sketsar: Larasati, 2018)



Gambar 32. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

3) Desain Kelat Naga

Hiasan kelat naga dibuat dengan bahan dasar spon ati hitam yang yang dibentuk pola kepala naga. Gambar dan bentuk pola sesuai desain yang selanjutnya dipotong sesuai pola, gambar dua pola yang nantinya akan digabungkan menjadi satu untuk membentuk kepala naga kecil, lalu kepala naga ditempelkan dengan spon ati yang berbentuk lingkaran unuk dipasang dipergelangan bahu yang selanjutnya diberi warna merah dan gambar sedikit aksen aksen garis untuk memperjelas aksen berbentuk kepala naga, tahap terakhir beri gliter warna sesuai untuk memperindah bentuk aksesoris dan pasang perekat yang menguatkan kelat bahu pada tangan.

Hasil akhir desain kelat naga telah sesuai dengan desain awal, bentuk dan penempatan aksen garis naga yang telah sesuai dengan pola desain awal.

Pembahasan kelat naga kencang dan tidak lepas pada saat dikenakan oleh talent karena sesuai dengan ukuran lengan *talent*, dan terbantu dengan tali karet yang mengikat, bentuk yang tidak kebesaran dan terlihat dari jarak penonton.



Gambar 33. Desain Kelat Naga
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 34. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

4) Desain Hiasan Tangan

Hiasan tangan ini dibuat dengan bahan dasar spon ati yang dibuat dengan desain perisai besi yang terdapat duri tajam bagian atas. Di bentuk dengan bagian ujung-ujung yang lancip, dipotong sesuai desain dan beri warna lalu tempelkan duri-duri tajam yang sudah diberi warna. Tambahkan lampu *LED* berwarna merah yang ditempelkan mengelilingi bagian-bagian yang tajam, batrai *LED* yang ditempel dan dipasang pada bawah aksesoris.

Hasil akhir desain gelang atau hiasan tangan tidak sesuai, karena terlalu besar saat dipakai pada pergelangan tangan talent, pada lampu tidak terpasang dengan kuat.

Pembahasan hiasan tangan pada saat dikenakan oleh *talent* kencang dan tidak lepas, hanya saja pada bagian lampu yang sering terlepas karena tidak melekat kuat pada spon ati. Lampu yang hidup dan tidak mati oleh gerak tari *talent*. Sedikit tidak nyaman dikenakan oleh *talent* karena ukuran terlalu besar.



Gambar 35. Desain Hiasan Tangan
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 36. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

5) Desain Hiasan Pinggang

Hiasan pinggang dibuat dari bahan dasar spon ati dengan lebar kurang lebih 10 cm dan panjang kurang lebih 30 cm menyesuaikan dengan lebar pinggang talent tetapi dilebihkan sedikit guna menghindari hal yang tidak diinginkan. Lalu kedua ujung spon yang sudah dipotong diberikan perekat sebagai media untuk mengaitkan sabuk tersebut. Di sekitar sabuk diberi hiasan tambahan yang timbul berbentuk seperti *diamond* yang mengelilingi ikat pinggang tersebut. Buat tambahan seperti slepe atau penutup area yang *sensitive* yang dibentuk dengan persegi enam yang dibuat memanjang, yang

ditempel *diamond* kecil guna menimbulkan efek nyata dan warna agar tampak lebih nyala. Bagian pola bawah lalu ditempelkan dengan bagian ikat pinggang bagian tengah agar terlihat menyatu. Semua pola di beri warna serta gliter agar warna yang sesuai agar warna Nampak lebih hidup dan terlihat timbul.

Hasil akhir desain hiasan pinggang tidak sesuai, karena pada bagian lingkaran pinggang yang terlalu besar dan saat dikenakan tidak kencang karena pada perekat yang kurang kuat.

Pembahasan hiasan pinggang terlalu besar pada ikat pinggang yang terlihat tidak nyaman dikenakan oleh *talent* karena lingkaran pinggang yang tidak seukuran dengan lingkar pinggang *talent*, dan pada *slepe* spon ati yang menutupi bagian slepe kain lurik.



Gambar 37. Desain Pinggang
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

6) Desain Selendang Slepé

Selendang yang dikenakan oleh tokoh Yaksa Tri Durga terbuat dengan bahan kain satin berwarna hitam. Yang dibuat mengelilingi

bagian pinggang talent, selendang yang dibuat terurai-urai agar bagian pinggang depan maupun belakang tertutup dan tidak terbuka, dan slepe kain yang berbahan lurik yang menjadi ciri khas dari para tokoh raseksi.

Hasil akhir pada desain slepe tidak sesuai dengan desain awal, karena potongan kain slepe yang terlalu panjang dan tidak sama panjang dengan potongan kain lurik bagian tengah.

Pembahasan desain selendang slepe pada desain awal yang sama panjang dengan kain lurik dan berjumlah dua, hasil akhir yang tidak sesuai dengan desain awal kain yang terlalu panjang pada *talent* dan berjumlah empat namun tidak mengganggu gerak *talent*.



Gambar 39. Desain Slendang Slepé
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 40. Desain Slendang Slepé
(Dokumentasi: Violita, 2018)

7) Desain Hiasan Kaki

Hiasan kaki kurang lebih berbentuk dengan desain hiasan tangan, namun yang berbeda di hiasan kaki ini yaitu dibuat ukuran yang lebih besar dari pada hiasan pergelangan tangan karena ukuran lebar pada pergelangan kaki yang cenderung lebih besar.

Hasil akhir desain hiasan kaki telah sesuai dengan desain desain awal yang dibuat hanya saja hasil akhir terlalu besar pada bagian betis kaki *talent*, karena tidak ada ukuran awal.

Pembahasan hiasan kaki pada desain awal tidak menggunakan hiasan kaki, hasil akhir menggunakan hiasan kaki. Pemasangan pada *talent* yang tidak kencang dan terlalu besar terlihat menggantung pada bagian tajamnya. Lampu yang terpasang tidak kencang dan tidak nyaman dikenakan oleh *talent*.



Gambar 41. Desain Hiasan Kaki
(Sketsa: Larasati, 2018)



Gambar 42. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

8) Desain Alas Kaki

Alas kaki terbuat dari bahan sandal lilit yang dibeli di daerah malioboro, dengan ukuran yang sesuai dengan *talent*. Alas kaki di beri warna tembaga dengan *pilox* yang ditambahkan *krincingan* kecil bagian tengah dan beri manik-manik dibagian pinggiran alas kaki.

Hasil akhir desain alas kaki telah sesuai dengan bentuk dan warna tembaga yang serasi dengan warna strata tokoh Yaksa Tri Durga.

Pembahasan desain awal alas kaki tidak menggunakan hiasan manik-manik pada bagian samping, hasil akhir diberi tambahan manik-manik pada bagian samping dan sisa *kerincing* pada bagian tengah tali alas kaki. Ukuran alas kaki yang pas sehingga nyaman saat dikenakan oleh *talent*.



Gambar 43. Desain Alas Kaki
(Sketsa: Larasati, 2018)

Gambar 44. Hasil Akhir
(Dokumentasi: Violita, 2018)

3. Desain Tata Rias Karakter

Tata rias wajah yang digunakan adalah tata rias karakter, dengan tambahan penerapan tata rias panggung. Tata rias panggung guna untuk mendukung karakter riasan tokoh Yaksa Tri Durga sebagai raseksi pada saat diatas panggung. Pada rias karakter dan panggung ini dibutuhkan kosmetik yang *waterproof* karena gerakan *talent* yang akan menimbulkan keringat. *Foundation* yang dibuat warna kemerah-merahan agar

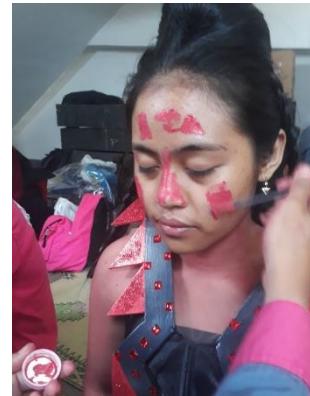
menunjukan karakter antagonisnya, dan tidak terlihat sangat putih pada saat terkena sorotan lampu atau cahya diatas panggung. Proses pembuatan efek tertentu pada arias karakter dan panggung yaitu pada alas bedak, dahi dan mata, dahi yang ditambahkan aksen manik-manik membuat rias karakter tokoh Yaksa Tri Durga menjadi lebih berbeda dengan tokoh raseksi yang lainnya, serta alas bedak yang tidak putih. Serta bagian mata yang dimana *eyeliner* dan alis dengan tujuan memunculkan efek mata tajam dan garang seperti karakter dan karakteristik tokoh raseksi, tetapi pada pengaplikasian *eyeliner* yang kurang tebal dan kurang terlihat tajam pada saat jarak pandang panggung dengan penonton. Berikut *step by step* riasan untuk tokoh Yaksa Tri Durga.

- a. Membersihkan wajah *talent* dengan pembersih atau *tissue* basah.



Gambar 45. Melakukan Pembersihan Wajah
(Sumber: Violita, 2019)

- b. Aplikasikan pelembab diarea wajah secara merata.
- c. Aplikasikan *foundation* yang sudah di *mix* dengan sriwedari warna merah agar menghasilkan alas bedak berwarna kemerahan, gunakan sesuai kebutuhan dan merata di area wajah dan di tepuk-tepuk dengan *spons*.



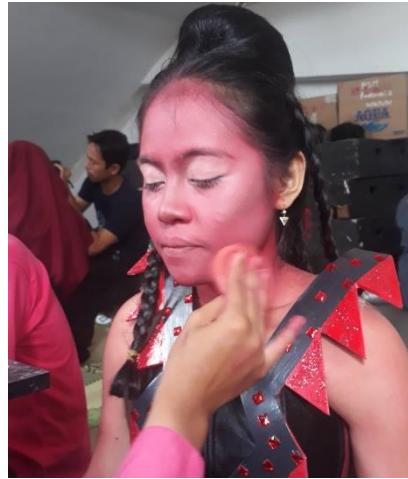
Gambar 46. Pengaplikasian *foundation*
(Sumber: Violita, 2019)

- d. Beri kosmetik *contour* dan *tin-tin* sebelum memberikan kosmetik bedak, aplikasikan kontur sesuai dengan bagian-bagian yang perlu menggunakan kontur.



Gambar 47. Pengaplikasian *Contour*
(Sumber: Violita, 2019)

- e. Tambahkan bedak tabur secara mera dan diteruskan dengan bedak padat secara merata dan halus dengan hasil warna alas bedak akan kemerah-merahan.



Gambar 48. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: Violita, 2019)

- f. Membuat bentuk alis yang tebal menggunakan pensil alis warna hitam yang menungging ke atas namun masih nampak kesan cantik.



Gambar 49. Membentuk Alis
(Sumber: Violita, 2019)

- g. Mengaplikasikan *shadding* luar dengan *brush* pada bagian hidung, bawah tulang pipi, dan tulang rahang secara merata dan tegas.



Gambar 50. Pengaplikasian *Shadding* Luar
(Sumber: Violita, 2019)

- h. Mengaplikasikan *blush on* berwarna merah pada area pipi sampai bawah mata agar warna merah lebih menyala.
- b. Aplikasikan *eyeshadow* dikelopak mata *talent*, warna yang digunakan yaitu untuk bayangan dan sudut mata menggunakan warna keunguan, sedangkan untuk kelopak diberi warna yang lebih muda yaitu warna *foundation* natural yang ditumpuk dengan warna kuning atau sedikit gliter warna tembaga. Lalu diaplikasikan *eyelinner* hitam yang dibuat *runcing* dipangkal dan panjang dibagian *wing eyelinner*, selain itu pada bagian atas dan bawah mata aplikasian *eyelinner* agak dilebarkan agar terlihat bentuk mata saat dilihat di atas panggung. Dan jangan lupa aplikasikan bulu mata yang lebat dan panjang dengan cara berlapis, gunakan bulu mata bawah dengan menggunakan bulu matas atas di balik agar terlihat walaupun saat di atas panggung.
- c. Tambahkan *highliter* warna tembaga pada bagian tuang pipi, hidung, dahi, dan sedikit di bagian dagu.

- d. Gambar pola gigi taring di bagian bibir bawah secara rapi lalu isi dengan sriwedari warna putih.
- e. Aplikasikan *lipstick* warna merah dari kosmetik sreiwedari secara rapi dan merata.
- f. Penempelan 7 manik-manik berwarna merah dan berbentuk persegi di antara kedua pangkal alis dengan lem.

Hasil akhir desain tata rias karakter tokoh Yaksa Tri Durga tidak sesuai desain awal, karena warna alas bedak yang masih terlalu merah serta pada ketajaman mata yang kurang terlihat pada jarak penonton.

Pembahasan hasil akhir saat ditampilkan di atas panggung kurang terlihat jelas, pada bagian mata yang kurang tajam karena *eyeliner* yang kurang tebal dan kurang tajam garis matanya, pada saat terkena sorot lampu *lighting* alas bedak warna merah terlihat pucat, dan tidak luntur pada saat talent diatas panggung.

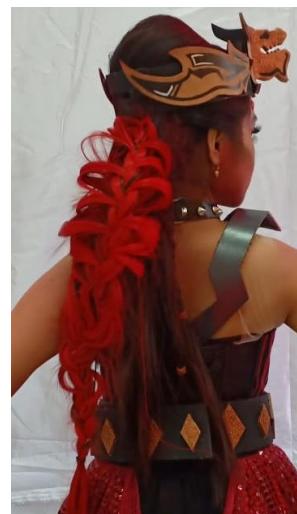
4. Desain Penataan Rambut

Proses yang dilakukukan pada penataan rambut yang akan dikenakan oleh Yaksa Tri Durga menggunakan dua tipe yaitu penataan *top mess* dan *back mess*. Caranya ambil bagian rambut sepanjang hairline dahi dengan jangan terlalu tipis, lalu sasak bagian rambut tersebut setengahnya saja secara merata, tempelkan bun yang ukuran sedang dibaian ubun-ubun dijepit agar tidak bergerak dengan jepit lidi hitam, lalu rapikan sasakan tadi untuk menutupi bun tersebut secara rapi, lalu tempelkan hair clip yang sudah berbentuk seperti kepangan *punkrock* yang tinggal ditempelkan pada

bagian rambut yang sudah di sasak, setelah itu kepanglah rambut yang tersisa hanya ambil bagian setengah rambut kepala dikepang sampai ujung rambut dan ikat menggunakan ikat rambut hitam..

Berikut cara pembuatan rambut pada tokoh Yaksa Tri Durga :

- a. Siapkan *hairclip* berukuran 60 cm, sisir halus dan bagi menjadi 2 bagian.
- b. Siapkan kawat yang sudah dibuat berbentuk setengah lingkaran diukur dari kepala vertikal *talent*.
- c. Letakkan kawat tersebut pada tengah-tengah *hairclip* yang sudah dibagi menjadi dua
- d. Aplikasikan lem tembak untuk menempelkan kawat dengan *hairclip*.
- e. Kemudian kepang kedalam hingga menutupi kawat diatasnya



Gambar 51 Hasil Penataan Rambut
(Sumber: Violita, 2019)

Hasil akhir desain penataan rambut tidak sesuai karena rambut yang dikepang tidak berdiri, tidak kencang, dan terlalu besar dibuat.

Penempatan *hairclip* yang terlalu kebawah terlihat tidak sesuai dengan desain awal.

Pembahasan hasil akhir *hairclip* terlalu dipasang kebawah serta mengganggu untuk oemasangan hiasan kepala yang kencang, sehingga talent merasa sedikit pusing dan tidak nyaman. Pemasangan yang terlihat tidak kencang tetapi tidak lepas dari rambut asli *talent*.

C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop* (pengembangan)

1. Validasi desain oleh ahli I

a. Proses validasi desain I dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi dilakukan pada 04 Desember 2018. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut yaitu keseluruhan karena masih sangat sederhana dan tiak ada unsur teknonya, serta masih menggunakan rok batik belum berganti dengan lurik. Selanjutnya valiasi desain II oleh Afifi Ghurub Bestari pada tanggal 10 Desember 2018. Perubahan pada bagian keseluruhan juga karena raksasi terdiri dari 5 orang dan semua desain tidak ada benang berahnnya jadi hal itu belum bisa dianggap satu kesauan raksasi maka diambilah benang merah untuk sebagai pedoman dan kesamaan seorang raksasi adalah unsur naga yang diambil dari tokoh dewi sayempraba sebagai ratu dari raksasi, kain lurik sebagai slepe dan variasi di bagian kemben.

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* oleh Elok Novita, S.pd. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Desember 2018.

Perubahan yang dilakukan tidak semua, hanya di bagian desain rias wajah yang diubah lebih ke *techno* yang dimana ada penambahan seperti manik-manik di dahi serta penambahan *eyeliner* agar terlihat tegas.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.

Kostum dan aksesoris dibuat oleh Violita Mega Puspitasari yang dibantu dalam pembuatan gambar oleh Angga Ardiansyah dan penjahitan kemben dan rok oleh Cindy Gita, membutuhkan waktu kurang lebih 21 hari. biaya yang dibutuhkan kurang lebih Rp. 800.000,.

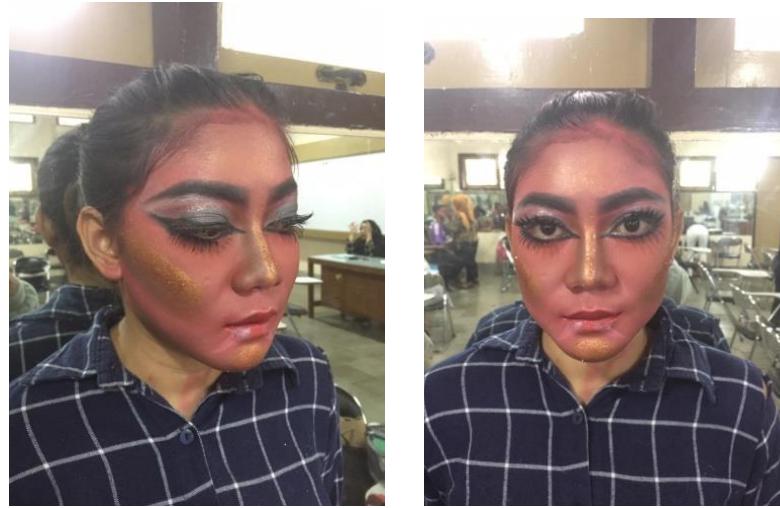
Setelah pembuatan kostum dan aksesoris selesai. Dilanjutkan *fitting* kostum dan aksesoris dilakukan hanya sekali. *Fitting* kostum dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2018. *Fitting* kostum guna untuk menguji coba apakah terdapat kekurangan pada kostum dan aksesoris. Hasil dari *fitting* yaitu rok belakang yang terlalu panjang dan kain tile bagian kemben sedikit robek.

4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter

Proses uji coba tata rias wajah karakter dilakukan sebanyak 5 kali, yaitu pada 13 Desember 2018, 07 Januari 2018, 08 Januari 2019, 10 Januari 2019, dan 11 Januari 2018.

a. Hasil uji coba Rias Karakter pertama, yaitu:

- 1) *Foundation* masih terlalu merah
- 2) Kelopak mata dan *Eyeliner* tidak terlihat warna *eyeshadownya*
- 3) *Contour* yang belum tegas
- 4) Warna lipstik tidak terlihat



Gambar 52. Hasil Uji Coba Rias Karakter 1
(Sumber: Violita, 2019)

b. Hasil Uji Coba Rias Karakter yang Kedua:

- 1) Kelopak mata masih tidak terlihat dari sudut padang jauh.
- 2) *Eyeliner* yang kurang tajam
- 3) *Blush on* yang belum terlihat merah di bagian bawah mata
- 4) *Contour* yang masih belum terlihat.



Gambar 53. Hasil Uji Coba Rias Karakter II
(Sumber: Violita, 2019)

c. Hasil Uji Coba Rias Wajah Karakter Ketiga yaitu:

- 1) Alas bedak sudah sesuai dengan desain
- 2) Penambahan manik-manik di area dahi
- 3) Alis yang sudah hitam dan menungging ke atas
- 4) Warna *lipstick* yang sudah muai keihatan



Gambar 54. Hasil Uji Coba Rias Karakter III
(Sumber: Violita, 2019)

d. Hasil Uji Coba Rias Wajah Karakter Keempat yaitu:

- 1) Bentuk alis sudah mendekati proporsional.
- 2) Warna yang diterapkan pada bagian mata tajam dan terbaur dengan baik.
- 3) *Shadding* yang diaplikasikan pada hidung menonjolkan karakter rasaksa
- 4) Manik-manik yang dibuat melingkar pada dahi.



Gambar 55. Hasil Uji Coba Rias Karakter IV
(Sumber: Violita, 2019)

e. Hasil Uji Coba Rias Karakter yng Kelima:

- 1) Kelopak mata sudah terlihat dari sudut padang jauh
- 2) *Shading* yang sudah standar sudah terlihat
- 3) Penambahan *highliter* tembaga yang sudah pas



Gambar 56. Hasil Uji Coba Rias Karakter V
(Sumber: Violita, 2019)

5. Prototype Tokoh

Setelah melewati beberapa tahap mulai dari *fitting* kostum, uji coba rias wajah, maka dapat di hasilkan tokoh Yaksa Tri Durga dengan hasil akhir penggunaan sanggul puncak dengan kepangan terurai di belakangnya serta tambahan hiasan kepala yang berbentuk naga yang mewujudkan karakter dan karakteristik dari tokoh, serta menggunakan lampu LED berwarna merah yang memberi kesan *techno* pada tampilan tokoh Yaksa Tri Durga dan mewakili dari peran tokoh Yakasa Tri Durga yang merupakan salah satu peran tokoh antagonis dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.



Gambar 57. Hasil Akhir Prototype
(Sumber: Violita, 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 Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan untuk masyarakat khususnya para remaja pada jaman sekarang, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan meningkatkan rasa apresiasi remaja dan masyarakat kepada seni pertunjukan tradisi.

Tahapan yang dilalui pada proses *desseminate* 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*)

Proses penilaian ahli (*grand juri*) adalah penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan dengan rencana pada hari Sabtu 12 Januari bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

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

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) kreatifitas, 2) kesesuaian *make up* dan *hairdo dengan karakter* dan strata, 3) kesesuaian kostum dengan karakter dan strata, 4) *total looking* (penampilan keseluruhan), 5) unsur *techno* dari segi 60%. Hasil penilaian tersebut kemudian

dijumlahkan, dan di pilih 24 tampilan terbaik dari 10 kategori pada 40 karya mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan 2016. Hasil karya diurutkan dari posisi teratai, yaitu:

- a. *Best Of The Best* di raih oleh tokoh Raseksi 5 hasil karya Fitri Magfiroh
- b. *Best favorite* di raih oleh tokoh Rahwana hasil karya Fairuz Qu Ratu Ayu
- c. *Best Talent* di raih oleh tokoh Trijata hasil karya dari Nada Tursina
- d. *Best Raja* di raih oleh tokoh Dewi Shinta hasil kaya dari Angela Devika Oviana
- e. *Best Raja* di raih oleh tokoh Rahwana hasil kaya dari Fairuz Qu Ratu Ayu
- f. *Best Raja* di raih oleh tokoh Kumbakarna hasil kaya dari Syarifa Ghiftia
- g. *Best Patih* di raih oleh tokoh Sayempraba hasil kaya dari Widya Sinta Cahya
- h. *Best Patih* di raih oleh tokoh Laksamana hasil kaya dari Ardevi Amelia
- i. *Best Patih* di raih oleh tokoh Indrajit hasil kaya dari Dewi Rahmawati
- j. *Best Punakawan* di raih oleh tokoh Gareng hasil kaya dari Rosita Nadya Utami
- k. *Best Punakawan* di raih oleh tokoh Petruk hasil kaya dari Ersa Villania Ayu

- l. *Best* Punakawan di raih oleh tokoh Togog hasil kaya dari Felinda Erinoka
- m. *Best* Binatang di raih oleh tokoh Anoman hasil kaya dari Whinda Oktaviana
- n. *Best* Binatang di raih oleh tokoh Sugriwa hasil kaya dari Sri Indra Murni
- o. *Best* Binatang di raih oleh tokoh Sempati hasil kaya dari Larasati Ayu
- p. *Best* Raseksi di raih oleh tokoh Raseksi 5 hasil kaya dari Fitri Magfiroh
- q. *Best* Raseksi di raih oleh tokoh Raseksi 2 hasil kaya dari Pangesti Rizkiasih
- r. *Best* Raseksi di raih oleh tokoh Raseksi 3 hasil kaya dari Violita Mega Puspitasari
- s. *Best* Dayang di raih oleh tokoh Dayang 4 hasil karya dari Laila Ayu Meirizka
- t. *Best* Dayang di raih oleh tokoh Dayang 6 hasil karya dari Eka Mulyanti
- u. *Best* Dayang di raih oleh tokoh Dayang 2 hasil karya dari Pradanig Iga
- v. *Best* Prajurit di raih oleh tokoh Nayaka Panca hasil karya dari Galuh Cahya Andayasari
- w. *Best* Prajurit di raih oleh tokoh Nayaka Eka hasil karya dari Aprilia Risti

x. *Best Prajurit* di raih oleh tokoh Nayaka Catur hasil karya dari Mira Riska Fitria.

2. Gladi Kotor

Gladi Kotor di selenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 Pukul 19:00 WIB bertempat di Pondopo Gambir Sawit Taman Siswa. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan tater tardisi Maha Satya di Bumi Alengka oleh para *talent*. Penari dan pengrawit dari tim dari Leylor selaku sutradara, guna melihat kesesuaian kostum yang akan di kenakan pada saat pagelaran inti dengan gerak yang akan di lakukan *talent*.

Hasil yang di peroleh dari kegiatan galdi kotor ini adalah *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka menjadi lebih terlatih, lebih siap, dan percaya diri pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tau kekuarangan masing-masing kostum yang digunakan oleh *talent*, serta dapat lebih mengenal proses yang berlangsung

3. Gladi Bersih

Proses kegiatan gladi bersih diselenggarakan pada Jumat 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara, kebutuhan dari tiap sie panitia, dan memanajemen waktu pergelaran/pertunjukan sebelum dilaksanakan kegiatan pergelaran yang utama. Mencoba *rundown* dari awal sampai akhir untuk mengetahui kapasitas waktu yang digunakan dalam tiap sesi acara.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata area penonton, *setting* musik gamelan, *finishing lighting*, *loading* dan *setting* tim *soundman*. Menyelesaikan dekorasi, *blocking* panggung para aktor atau *talent*, mengenakan kostum dan aksesoris kepada *talent* dan *rolling* acara dari awal sampai akhir pergelaran. Kegiatan gladi bersih mengalami kemunduran waktu yang mengakibatkan acara tidak berjalan dengan baik.

Pembahasan hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi atau kapasitas gerak yang dilakukan oleh *talent*, mengatur *lighting* menyesuaikan dari adegan per adegan. Tim dekor belum mampu menyelesaikan dekorasi pada bagian panggung dikarenakan bagian panggung digunakan untuk *rolling* acara, sehingga tim dekor menyelesaikan dekorasi pada area luar selain panggung.

4. Pergelaran Utama

Proses pergelaran bertema Hanoaman 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, bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran disajikan dengan tampilan tradisional dan *techno*. Pergelaran utama didukung oleh musik tradisional yaitu gamelan dan *organ* tunggal. Dalam pergelaran ini menampilkan semua tokoh yang mengisi acara teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, salah satunya adalah tokoh raseksi Yaksa Tri Durga. Yaksa Tri Durga yang berpenampilan sesuai dengan karakternya sebagai dayang

raseksi yang dominan dengan warna merah, hitam, dan tembaga sebagai salah satu tanda strata yang dia miliki. Yang mana pada hasil akhir atau *finishing* diberi tambahan *gliter* berwarna sesuai dengan warna dasar aksesoris tersebut yang menimbulkan kesan hidup atau mengkilap ketika terkena sorot *lighting*. Tetapi terdapat beberapa masalah karena *lighting* panggung yang terlalu terang, menjadikan lampu *LED* yang dipasang pada beberapa aksesoris tidak terlalu terlihat dan membuat kesan *techno* yang ingin dimunculkan menjadi kurang. Kemudian pada bagian alas kaki yang tidak digunakan pada saat diatas panggung karena rasa tidak nyaman yang di rasakan *talent* pada saat menari. untuk riasan wajah tokoh Yaksma Tri Durga untuk bagian taring gigi kurang nampak dari kejauhan karena lampu *lighting* yang membuat kalah warna putih pada taring. Pada aksesoris kepala pemasangan yang terlalu kencang karena terhalangi oleh penataan rambut yang terlalu kencang. Rok yang terlalu panjang sedikit mengganggu gerak tari *talent*.

Kemudian untuk acara ini sendiri dihadiri oleh Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Dekan Dr. Widarto, M.Pd, Wakil Dekan 2 Drs. Agus Santoso, M.pd, Wakil Dekan 3 Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T, Humas Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Kepala Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana, Kepala Program Studi yang ada di PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen Busana dan Boga, Teknisi PTBB, Orang tua mahasiswa Tata Rias, *Sponsorship*, intansi, pihak perwakilan tempat Praktek Industri, Organisasi mahasiswa, dan Tiketing. Tiket pertunjukan yang terjual sebanyak 584 tiket, *presale* 1 terjual 458

tiket, *presale* 2 terjual 76 tiket dan *OTS* terjual 50 tiket. Mayoritas peonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan para remaja, mahasiswa dan masyarakat umum. Pergelaran ini berlangsung selama kurang lebih 120 menit bercerita tentang pengambilan Dewi Shinta kembali yang di culik oleh Rahwana.