

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita yang berjudul “*Maha Satya di Bumi Alengka*” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) Latar belakang cerita tersebut adalah cerita Ramayana yang berasal dari India. 2) Cerita terjadi pada saat penculikan Dewi Shinta istri Rama Wijaya yang diculik oleh Rahwana di negara Alengka. 3) Garuda Sempati adalah seekor burung raksasa yang dapat berbicara seperti manusia yang memiliki ajian untuk menyembuhkan kebutaan.

Garuda Sempati yang merupakan seekor burung tersebut memiliki karakter yang suka menolong, bersahabat, baik hati, dan rela berkorban karena sifat Garuda Sempati yang suka menolong dan rela berkorban maka dapat menyembuhkan kebutaan Hanoman sehingga dapat meneruskan perjalanannya ke Alengka. Garuda Sempati sebagai seekor burung memiliki karakteristik penampilan dengan wajah yang memiliki paruh, mata yang tajam, badannya tertutup oleh bulu, memiliki sayap dan dapat berbicara seperti manusia.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, Garuda Sempati akan ditampilkan pada pertunjukan drama tari modern sebagai proyek akhir mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dengan tema Hanoman Duta. Pertunjukan tersebut

mengusung konsep tekno dan tradisional dengan perbandingan tekno 60% dan tradisional 40%. Sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan salah satu tokoh yang ada di dalam cerita tersebut yaitu Garuda Sempati, agar sesuai dengan tema Hanoman Duta yang berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka*.

Pengembangan tersebut diawali dengan menentukan sumber ide yaitu wayang purwa tokoh Garuda Sempati dan Burung Garuda. Wayang purwa Garuda Sempati adalah putra ketiga Resi Briswawa, yang berarti masih keturunan langsung dari Dewi Brahmanistri, Putri Batara Brahma. memiliki saudara kembar Garuda Jatayu. Garuda Sempati memiliki karakter suka menolong, baik hati, bersahabat dan rela berkorban. Sedangkan untuk burung garuda memiliki sifat dinamis, kekuatan, kewibawaan, dan enerjik.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah stilisasi. *Stilisasi* adalah merupakan cara untuk menggambarkan agar dapat mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Bagian yang di stilisasi adalah wujud desain kostum, asesoris, dan rias karakter yang terdapat beberapa unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

Bagian sayap di *stilisasi* dari sumber ide burung garuda. Warna kostum di *stilisasi* dari wayang kulit purwa Garuda Sempati Sempati. Gambar pada rampek di *stilisasi* dari bentuk sayap pada wayang Garuda Sempati.

Warna pada mata di *stilisasi* dari warna kostum wayang purwa Garuda Sempati.

B. Proses, hasil, dan pembahasan Desain (Perencanaan)

Garuda Sempati merupakan Garuda Sempati yang merupakan seekor burung tersebut memiliki karakter yang suka menolong, bersahabat, baik hati, dan rela berkorban bersumber ide pada Wayang Kulit Purwa Sempati dan Burung Garuda. Untuk penampilan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, tokoh Garuda Sempati menggunakan kostum, tata rias karakter, aksesoris yang memiliki perpaduan antara tradisional dan modern.

1. Desain Kostum

Pembuatan desain kostum Garuda Sempati meliputi beberapa tahapan analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain. Unsur warna yang dominan diterapkan adalah unsur warna silver melambangkan intelektualitas dan teknologi, unsur warna merah melambangkan keberanian, unsur warna emas melambangkan kemegahan, unsur warna coklat melambangkan kehangatan dan persahabatan, unsur warna hitam melambangkan kekuatan sesuai dengan karakter dan karakteristik Garuda Sempati. Pembuatan kostum juga disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kost panggung. Proses pembuatan kostum Sempati menggunakan jenis kain bludru, satin,

lurik serta bahan berupa spon hati, asesoris pelengkap kostum seperti manik- manik, kaset *CD*, kabel serta lampu *LED*.

a. Proses

- 1) Memahami dan menganalisis karakter, karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide dari tokoh Garuda Sempati.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain.
- 3) Menggambar desain dengan mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh.
- 4) Validasi desain dan revisi desain oleh para ahli.
- 5) *Prototype* hasil pengembangan desain.

b. Hasil

Proses pembuatan kostum terdapat hasil kesesuaian antara desain kostum dengan kostum yang sudah tercipta.

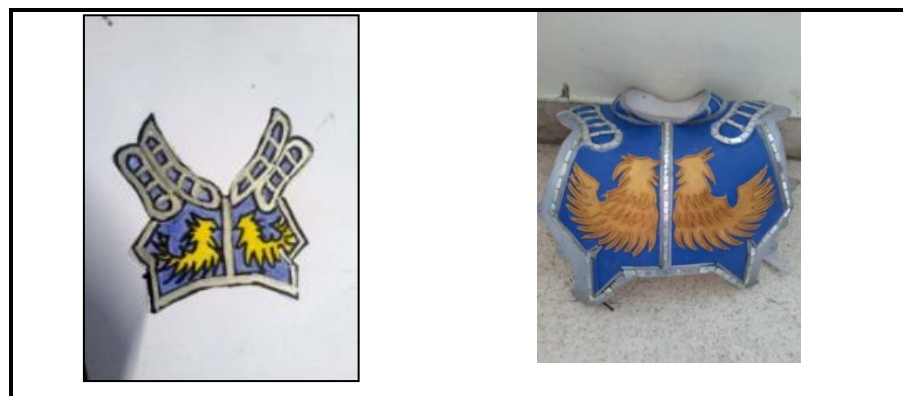
Proses pembuatan desain kostum dan kostum meliputi:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kostum.
- 2) Membuat bagian sayap terlebih dahulu dengan cara merekatkan kain hitam yang sudah dipotong direkatkan dengan kawat cara perekatannya menggunakan lem fox kayu. Kawat disini, berfungsi untuk kerangka agar dapat menopang kain dengan baik sehingga membentuk helaian bulu berukuran besar. Kain yang sudah direkatkan lalu dijemur dan digunting agar membentuk bulu. Setelah itu kawat direkatkan pada spon hati, ditutup dengan kain lalu kain dijahit dengan bulu asli agar terbentuk seperti sayap.



Gambar 15. Desain sayap dan hasil sayap Garuda Sempati.
(Sumber: Larasati Ayu, 2018)

- 3) Membuat rompi Garuda Sempati dengan cara mengukur spon atau seperti ukuran model. Lalu mengguntingnya dan mengecatnya menggunakan cat minyak supaya mengkilap. Setelah itu merekatkan lem tembak bagian dadanya untuk ditempel kabel. Tempelan kabel tersebut membentuk 2 burung kembar yang saling berhadapan. Pada bagian garis tepi karena kurang aksesoris glamor saya menambahkan kaset cd yang digunting kecil-kecil lalu ditempelkan pada bagian tepi rompi tersebut. Mengecat rompi dengan dominan warna biru, silver dan emas.



Gambar 16. Desain Rompi Dan Hasil Rompi.
(Sumber: Larasati Ayu, 2017)

- 4) Membuat dalaman untuk rompi dengan di jahit sesuai ukuran model. Untuk menambah kesan burung, saya menambahkan kain lurik yang telah digunting seperti sisik dan menjahitnya dengan teknik jelujur.



Gambar 17. Desain Dalaman Dan Hasil Dalaman.
(Sumber: Larasati Ayu, 2019)

- 5) Membuat rampek menggunakan bahan spon ati, cara pembuatannya hampir sama dengan membuat rompi. Perbedaannya pada bagian rampek ini tidak menggunakan tambahan kaset *CD*. Hanya menggunakan asesori tambahan berupa kabel, manik- manik dan lampu *LED*.



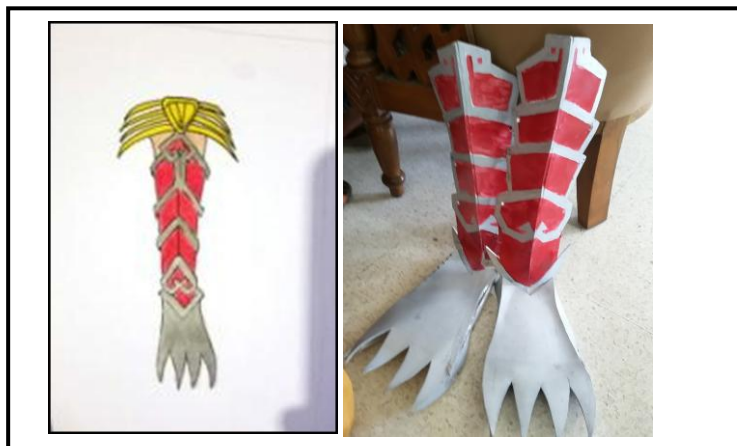
Gambar 18. Desain Rampek Dan Hasil Rampek.
(Sumber: Larasati Ayu, 2018)

- 6) Membuat celana dengan bahan bludru dijahit sesuai dengan ukuran.



Gambar 19. Desain Celana Dan Hasil Celana.
(Sumber: Larasati Ayu, 2019)

- 7) Membuat kaki Garuda Sempati menggunakan bahan spon hati yang dibentuk seperti desain.

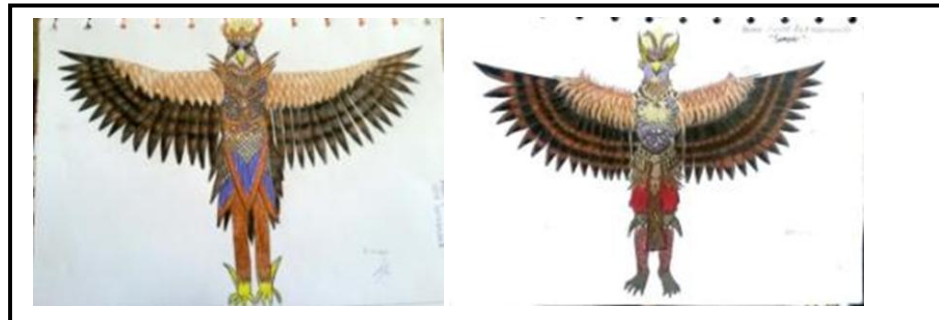


Gambar 20. Desain Kaki Dan Hasil Kaki.
(Sumber: Larasati Ayu, 2019)

c. Pembahasan

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir. Kostum yang berubah adalah beberapa bentuk bagian kostum dan cara pemakaiannya. Perubahan bentuk terjadi pada bagian rampek. Dan pemakaian pada kaki sempati yang tidak sesuai seperti rencana awal menggunakan cara ditali namun diganti dengan tali elastik yang dijahit

karena untuk menghemat waktu pemakaian dan juga untuk memudahkan gerak *talent*.



Gambar 21. Desain Kostum Awal dan Desain Kostum Akhir.
(Sketsa: Larasati Ayu, 2018).



Gambar 22. Hasil Akhir Kostum.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2019)

2. Desain Asesoris

Pembuatan desain asesori pada kostum Garuda Sempati meliputi beberapa tahapan yaitu tahap analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, dan pembuatan asesoris (mengukur *talent*, mencari bahan, membuat asesoris, *fitting*, dan validasi asesoris).

a. Proses

- 1) Memahami dan menganalisis karakter, karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide dari tokoh Garuda Sempati.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain asesoris.
- 3) Menggambar desain asesoris dengan mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh.
- 4) Validasi desain dan revisi desain oleh para ahli.
- 5) *Prototype* hasil pengembangan desain.

b. Hasil

Proses pembuatan kostum terdapat hasil kesesuaian antara desain kostum dengan kostum yang sudah tercipta. Proses pembuatan asesoris pada kostum Garuda Sempati menggunakan jenis bahan kabel, kaset *CD*, spon hati, dan tambahan lampu *LED*.

Proses pembuatan desain asesoris kostum dan asesoris kostum meliputi:

- 1) Asesoris pada bagian rompi Garuda Sempati dengan menggunakan teknik merekatkan menggunakan lem fox kuning. Mengoleskan lem pada bagian kostum yang telah dipola. Lalu ditempelkan membentuk pola tersebut. Pada bagian pola yang berbentuk burung garuda kembar menggunakan bahan asesoris kabel, dan pada bagian tepi menggunakan asesoris potongan kaset *CD*.



Gambar 23. Hasil Pengaplikasian Kabel dan Kaset *CD*.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2018)

- 2) Asesori pada bagian rampek menggunakan bahan kabel saja dan menggunakan teknik merekatkan menggunakan lem *fox* kuning dan lem tembak.



Gambar 24. Hasil Pengaplikasian Kabel.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 3) Asesori lampu *LED* yang diletakkan pada mata Garuda Sempati dan pada bagian rampek. Menggunakan rangkaian baterai yang disusun dengan lampu *LED strip* dan direkatkan menggunakan lakban. Dan led ditempelkan pada bagian tepi sayap.

c. Pembahasan

Hasil desain aksesoris kostum tidak sesuai dengan hasil akhir. Aksesoris kostum yang berubah adalah beberapa bentuk bagian aksesoris kostum. Perubahan bentuk terjadi pada bagian aksesoris. Dan pengurangan aksesoris pada bagian *rampek*, yang seharusnya menggunakan tambahan potongan *CD* namun tidak jadi ditambahkan karena keterbatasan bahan kaset *CD*. Dan pada bagian kaki seharusnya menggunakan aksesoris kabel namun tidak dipakai karena mengganggu kenyamanan gerak *talent*.

3. Desain Rias Wajah

Pembuatan rias wajah karakter Sempati meliputi beberapa tahapan yaitu mencari menyesuaikan dengan sumber ide, memahami alur cerita, memahami karakter dan karakteristik tokoh, mendesain, revisi desain, *fitting 1*, *fitting 2* untuk penilaian pada grandjuri. Pembuatan tata rias wajah karakter juga disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kostum, aksesoris dan konsep panggung. Proses pembuatan tata rias Sempati menggunakan jenis kosmetik *body painting PW*. Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter prostetik karena menirukan bentuk burung

a. Proses

- 1) Memahami dan menganalisis karakter, karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide dari tokoh Garuda Sempati.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain rias wajah.

- 3) Menggambar desain rias wajah dengan mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh.
- 4) Validasi desain dan revisi desain oleh para ahli.
- 5) Prototype hasil pengembangan desain.

b. Hasil

Proses pembuatan kostum terdapat hasil kesesuaian antara desain rias wajah dengan rias wajah yang sudah tercipta.

Proses pembuatan desain rias wajah dan rias wajah meliputi:

- 1) Menyiapkan bahan dan alat make up berupa *body painting biru*, lem latek, pelembab, cleansing kosmetik, dan bulu ayam jago yang sudah bersih dan di cat dengan warna biru.



Gambar 25. Bahan *Make Up* Garuda Sempati.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 2) Mengaplikasikan pelembab pada model.



Gambar 26. Pengaplikasian Pelembab.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 3) Memasang penutup kepala.



Gambar 27. Proses Pemakaian Penutup Kepala.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 4) Karena wajah talen akan dijadikan leher maka, tidak perlu warna yang banyak pada wajah. Yang digunakan adalah *body painting* berwarna biru saja.



Gambar 28. Proses Pengaplikasian *Body Painting* Biru.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 5) Mengoleskan lem latek pada wajah model dengan cara horizontal berjarak sekitar 5 cm tersusun dari bawah ke atas.



Gambar 29. Proses Pemberian Lateks.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

- 6) Menempelkan bulu pada bagian yang sudah diberi lem latek. Penempelan bulu harus disusun secara rapi. Dengan teknik menyusun bulu paling bawah terlebih dahulu.



Gambar 30. Proses Penempelan Bulu.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

7) Proses pemakaian paruh.



Gambar 31. Proses Pengaplikasian Paruh.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

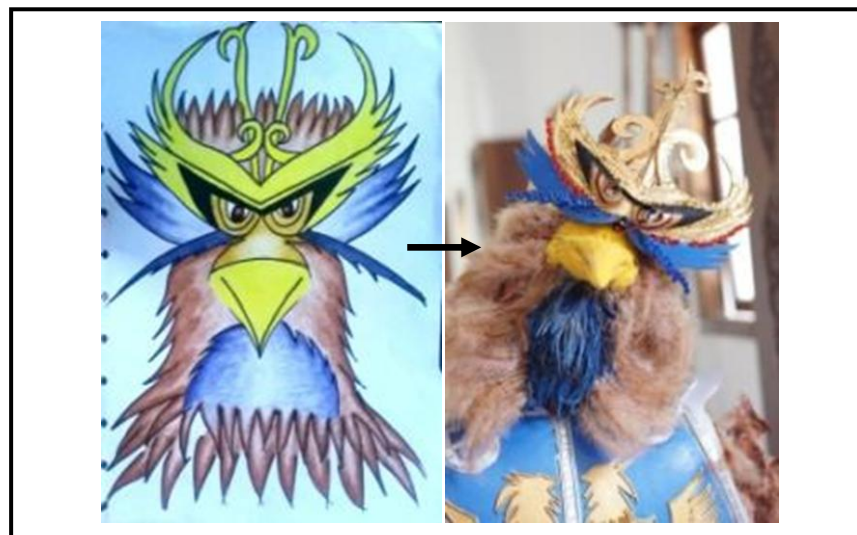
8) Proses pemasangan mata.



Gambar 32. Proses Pemasangan Mata Garuda Sempati.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri, 2019)

c. Pembahasan

Hasil desain *make up* karakter tidak sesuai dengan hasil akhir. Rias wajah karakter yang berubah adalah beberapa penambahan bahan pada riasan. Penambahan bahan meliputi penambahan lem latek dan bulu pada bagian wajah yang berwarna biru. Dan pada rencana awal adalah menggunakan lem *spirit gum*, namun karena lem *spirit gum* menimbulkan efek panas pada wajah dan *talent* lebih nyaman menggunakan latek, maka bahan yang dipilih adalah lem latek.



Gambar 33. Desain Rias Wajah Garuda Sempati Dan Hasil Rias Wajah.
(Sumber: Larasati Ayu Kencana Putri)

4. Desain Face Painting

Pembuatan *Face painting* karakter Sempati meliputi beberapa tahapan yaitu mencari menyesuaikan dengan sumber ide, memahami alur cerita, memahami karakter dan karakteristik tokoh, mendesain, revisi desain, *fitting 1*, *fitting 2* untuk penilaian pada grandjuri. Pembuatan *Face painting* juga disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide

cerita, kostum, asesoris dan konsep panggung. Proses pembuatan tata rias Sempati menggunakan teknik *3D* dengan tujuan agar lebih jelas dalam karakteristik tokohnya. *Face painting* yang menggunakan teknik *3D* adalah pada bagian mata, paruh dan kepala tokoh Sempati. Bahan yang digunakan pada pembuatan *face painting 3D* ini adalah spon ati, kertas plasma, cat minyak, *body painting* hitam, manik-manik, latek, tisu, topeng monyet, lampu *LED*, dan bulu burung.

a. Proses

- b. Memahami dan menganalisis karakter, karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide dari tokoh Garuda Sempati.
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain rias wajah.
- d. Menggambar desain rias wajah dengan mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh.
- e. Validasi desain dan revisi desain oleh para ahli.
- f. *Prototype* hasil pengembangan desain.

g. Hasil

Proses pembuatan *face painting 3D* adalah

- a. Pembuatan sekitar mata menggunakan spon ati yang digunting sesuai pola di bungkus dengan kertas plasma, disatukan dengan cara dijahit.
- b. Pembuatan mata menggunakan spon ati yang dijahit dan mewarnai menggunakan cat minyak. Pada bagian bola mata, agar menonjol menggunakan lampu *LED strip* yang digulung pada kedua ujungnya

dan direkatkan menggunakan lem *fox* kuning lalu dijahit pada bagian mata. Serta di hubungkan dengan baterai yang diletakkan pada bagian tengah kepala agar tidak terlihat dari luar.

- c. Untuk penutup kepala menggunakan topeng monyet yang sudah berbulu. Lalu digunting pada bagian muka nya. Dan menambahkan bulu burung yang dijahit diatas bulu monyet agar menutupi bulu monyet dan terkesan seperti burung.
- d. Membuat kesan *3D face painting* menggunakan lateks yang dicetak diatas plastisin yang sudah dibentuk seperti paruh. Dengan berlapis lapis menggunakan bantuan bahan tisu agar cepat tebal. Menempelkan pada bagian dahi talent menggunakan lem *spirit gum*.

h. Pembahasan

Hasil desain *make up* kostum tidak sesuai dengan hasil akhir. *Face painting* yang berubah adalah perubahan bentuk dan beberapa penambahan bahan pada *face painting*. Perubahan bentuk yang terjadi adalah pada bagian bola mata, yang rencana awal menggunakan *LED* biasa namun diganti menggunakan *LED strip* yang digulung karena lebih jelas, lebih mudah merangkai, dan lebih hemat baterai. Dan perubahan yang terjadi adalah pada bagian sekitar mata karena memudahkan penyusunan mata. Terdapat penambahan manik manik pada bagian bawah mata karena untuk menambah kesan glamor. Bentuk paruh kurang sesuai karena terdapat kesalahan pada saat pembentukan plastisin. Dan tekstur yang dihasilkan pada paruh kurang halus karena kurang lama

pada saat menunggu lapisan tisu kering. Perubahan bahan untuk merekatkan paruh pada dahi talent tidak jadi menggunakan *spirit gum* karena menimbulkan panas pada kulit maka di ganti dengan karet.

C. Proses, hasil dan pembahasan Develop (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Asesoris

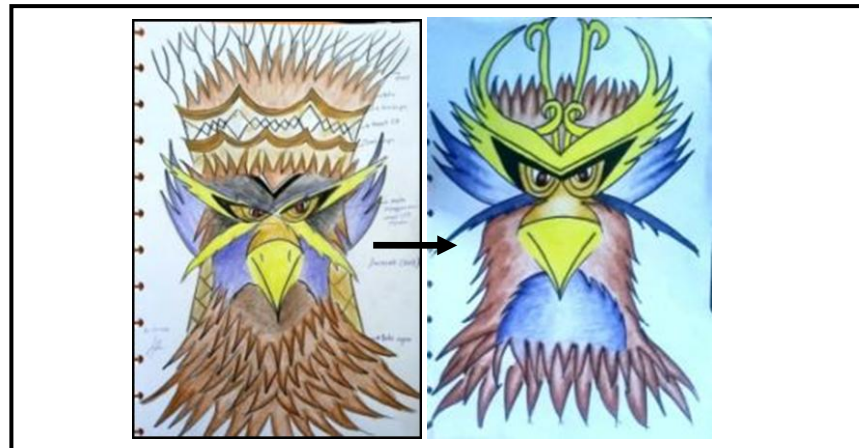
Proses validasi desain kostum dan asesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris. Validasi dilakukan pada hari Kamis, 29 November 2018 dan jum'at, tanggal 7 Desember 2018. Dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut :



Gambar 34. Proses Validasi Kostum Garuda Sempati.
(Sketsa: Larasati Ayu Kencana Putri, 2018)

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain rias wajah, *face painting*, oleh dosen Eni Juniastuti M.Pd. validasi dilakukan pada hari Kamis, 29 November 2018. Hasil validasi rias karakter sebagai berikut:



Gambar 35. Validasi Desain Rias Wajah Yang Kedua.
(Sketsa: Larasati Ayu Kencana Putri, 2018)

Validasi dilakukan 2 kali. Pada validasi pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan dari segi bentuk, letak dan warna. mahkota yang digunakan pada validasi desain pertama diganti dengan stilisasi bulu pada atas dahi Garuda Sempati. Pada validasi desain yang kedua mata Garuda Sempati diganti dengan warna biru karena agar kontras dengan kostum yang dipakaikan dan sesuai dengan karakter dan karakteristik Garuda Sempati.

3. Validasi Rias Karakter

Proses validasi desain rias karakter dilakukan oleh Eni Juniastuti, M. Pd. Validasi di lakukan 4 kali pada tanggal 13 Desember 2018, 16 Desember 2018, 10 Januari 2019. Dengan hasil validasi rias karakter sebagai berikut:

- a. Hasil validasi rias karakter yang pertama:



Gambar 36. Validasi Rias Karakter Dan *Face Painting* Yang Ke 1.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Validasi rias karakter yang pertama perubahan pada bagian paruh. Karena paruh yang digunakan bentuk nya masih kurang sempurna. Pada bagian tepi wajah, bulu yang digunakan pada samping samping wajah terlihat kurang tertata.

- b. Hasil validasi rias karakter yang ke dua:



Gambar 37. Validasi Rias Karakter Dan *Face Painting* Yang Kedua.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- c. Hasil validasi rias karakter yang ke tiga:



Gambar 38. Validasi Rias Karakter Dan *Face Painting* Yang Ketiga.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Validasi rias karakter yang ke tiga bulu pada wajah sudah tertata dengan rapi namun jenis bulu yang digunakan masih kurang terlihat natural dan alami. Gabungan antara *lateks* dan pipi masih

terlihat sangat menonjol. Penambahan *face painting* pada bagian paruh karena paruh masih terlihat kaku.

- d. Hasil validasi rias karakter yang ke empat:



Gambar 39. Validasi Rias Karakter Dan *Face Painting* Yang Keempat.

(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Berubah pada bagian bulu pada wajah dan berubah karena agar terlihat lebih tertata dan alami. Bulu seperti itu masih terlihat berantakan dan warna yang digunakan pada bulu tersebut belum sesuai dengan yang terdapat pada sumber ide. Dan penambahan pada volume pipi menggunakan lateks agar mirip seperti burung pada umumnya.

4. Pembuatan Kostum dan Asesoris *Fitting* Kostum.

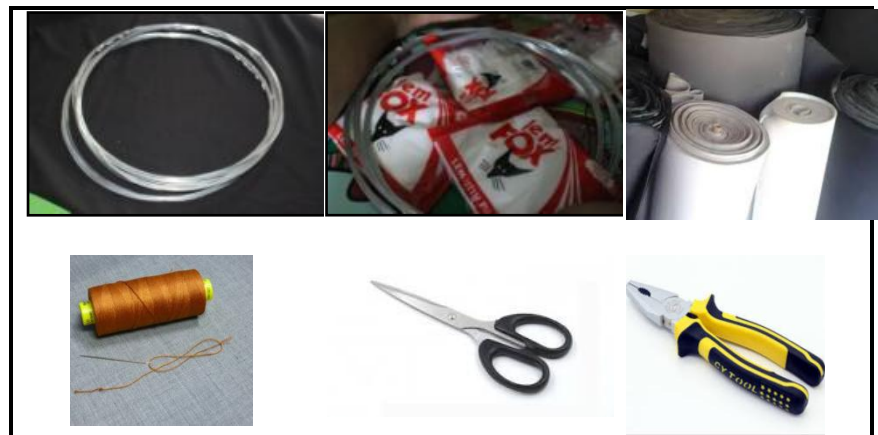
Kostum dibuat oleh Larasati Ayu Kencana Putri sesuai dengan arahan dosen, membutuhkan waktu selama sekitar 30 hari. Biaya yang

dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar kurang lebih 2 juta rupiah dan pembuatan asesoris sebesar 200 ribu karena sebagian besar menggunakan barang bekas.

Cara pembuatan kostum dan asesoris:

a. Proses pembuatan sayap

- 1) Menyiapkan alat dan bahan berupa kawat, kain *buble* hitam, dan lem fox putih.



Gambar 40. Bahan Sayap.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 2) Menggunting kain menjadi bentuk persegi panjang kurang lebih 50x10 cm.



Gambar 41. Proses Menggunting Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 3) Mengoleskan lem pada kain secara merata.



Gambar 42. Proses Mengoleskan Lem Pada Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 4) Mengeringkan, mengangin- anginkan dan menata kain dengan bantuan *hairdryer*.



Gambar 43. Proses Mengeringkan Lem.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 5) Menjemur kain yang sudah di lem di bawah sinar matahari agar kain menjadi kaku.



Gambar 44. Proses Menjemur Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 6) Menggunting kain membentuknya seperti bulu burung.



Gambar 45. Proses Menggunting Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 7) Menyemprotkan *pilox* pada kain



Gambar 46. Proses Menyemprotkan *Pilox* Pada Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 8) Merangkai bulu pada spon hati.



Gambar 47. Bulu Yang Sudah Dirangkai.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 9) Merangkai bulu menjadi 1 menggunakan tali sepatu.



Gambar 48. Bulu Yang Sedang Dirangkai Menggunakan Tali.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 10) Menutupi kerangka spon hati menggunakan kain berwarna coklat.



Gambar 49. Proses Menjahit Sayap.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 11) Menjahit bulu burung asli pada atas kain.



Gambar 50. Proses Menjahit Bulu Pada Kain.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 12) Memasang kaitan tas pada sayap agar dapat dipasangkan dengan mudah.



Gambar 51. Proses Memasangkan Kaitan Tas Pada Sayap.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 13) Hasil sayap pada *fitting* 2



Gambar 52. Sayap pada *fitting* 2.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

b. Proses pembuatan rompi

- 1) Mengukur spon ati, menggambar pola pada spon ati dan menggunting spon ati sesuai desain.
- 2) Mengecat spon ati yang sudah digunting.



Gambar 53. Proses Pengecatan Rompi.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 3) Proses Penempelan aksesoris Kabel untuk memberikan tekstur 3D pada baju Sempati.



Gambar 54. Penempelan Asesoris Kabel.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 4) Proses penempelan aksesoris kaset *CD* pada kostum rompi Garuda Sempati



Gambar 55. Proses Penempelan Asesoris Kaset *CD* Pada Rompi.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- 5) Asesoris telah tertempel seluruhnya.



Gambar 56. Pengaplikasian Asesoris Pada Rompi.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

- c. Proses pembuatan rampek
- 1) Menyiapkan alat dan bahan
 - 2) Proses pembuatan sama seperti membuat rompi hanya bedanya tidak menggunakan asesoris kaset *CD*.
 - 3) Rampek yang telah selesai dipasang asesoris kabel.



Gambar 57. Rampek Yang Telah Dipasang Asesoris Kabel.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

d. Proses pembuatan kaki Garuda Sempati



Gambar 58. Kaki Sempati Yang Telah Selesai Di Cat.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

e. Proses pembuatan *make up 3D*.

1) Proses pembuatan paruh



Gambar 59. Proses Pembuatan Paruh Pada Lapisan 1 Dan 2.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Pada lapisan pertama dan ke dua masih terlalu tipis maka akan saya tambah dengan penambahan lapisan berikutnya. Namun sebelum menambahkan pada lapisan berikutnya ditunggu terlebih dahulu sampai benar- benar mengering.



Gambar 60. Proses Pembuatan Paruh Pada Lapisan Ke 9 Dan 10.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Lapisan ke 9 dan 10 menggunakan tisu. Menggunakan tisu karena agar lapisan paruh yang didapatkan lebih tebal dan cepat mengering sehingga agar mudah saat pelepasan lateks pada kepala botak nya. Namun pada lapisan ini bentuk paruh masih sangat kaku. Sehingga harus ditambahkan lagi menggunakan tisu pada bagian atas paruh.



Gambar 61. Proses Pembuatan Paruh Pada Lapisan Ke 20.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Setelah ditambahkan tisu pada bagian atas paruh. Paruh yang dibentuk sudah bervolume dan tidak kaku. Pada lapisan ke 20 sudah dapat dilepas lateks nya dari kepala botak.

2) Proses pembuatan bulu penutup kepala.



Gambar 62. Proses Pembuatan Penutup Kepala.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Pembuatan penutup kepala menggunakan topeng monyet yang dihilangkan pada bagian muka monyetnya. Dan untuk menutupi bulu pada kepala nya. Dijahit menggunakan bulu burung pada bagian kepala nya.



Gambar 63. Proses Pembuatan Penutup Kepala.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Proses menjahit bulu burung di penutup kepala. Bulu yang ada pada penutup kepala harus tertutup keseluruhannya oleh bulu burung agar terlihat natural seperti burung.

3) Proses pembuatan mata.



Gambar 64. Proses Pembuatan Mata Garuda Sempati.
(Sumber Larasati Ayu, 2019)

Proses pembuatan mata menggunakan bahan yang berasal dari spon hati dan dijagit berlapis-lapis dengan menggunakan benang *jeans* agar kuat. Ditutupi dengan kertas plasma pada bagian yang teratas.



Gambar 65. Proses Pemberian Manik- Manik.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2019)

Proses pemberian asesoris manik- manik pada mata Garuda Sempati agar lebih terlihat tajam jika dilihat dari jauh. Manik- manik yang digunakan disini berwarna biru dan merah sesuai dengan warna yang ada pada wayang purwa Garuda Sempati.

Setelah pembuatan kostum dan asesoris selesai, dilanjutkan dengan *fitting* kostum dan asesoris. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Minggu tanggal 16 Desember 2018 dan hari Jumat tanggal 4 Januari 2019. *Fitting* kostum dan asesoris dilakukan untuk menguji coba apakah terdapat kekurangan pada kostum dan asesoris.

Hasil *fitting* kostum yang pertama yaitu pada bagian kepala masih kekecilan. Sayap yang digunakan masih terlalu panjang sehingga tangan model tidak bisa menggerakkan sayap tersebut. Hasil *fitting* kostum yang ke dua yaitu perlu perbaikan pada bagian sayap dan kaki karena sayap masih terlihat kain

dasar, dan kawatnya maka perlu ditambah bulu dan pada bagian kaki karena cakar masih terlalu pendek dan penambahan elastis untuk memudahkan pada saat memasang.

5. Uji coba rias wajah, *face painting*.

Uji coba rias wajah dan *face painting* dilakukan sebanyak 4 kali.

Yaitu pada hari tanggal 13 Desember 2019, 16 Desember 2019, 26 Desember 2018, dan 10 Januari 2019.

a. Hasil uji coba rias wajah dan rias karakter yang pertama, yaitu :

- 1) Paruh yang digunakan masih sangat tidak berbentuk.
- 2) *Face painting* kurang terlihat.
- 3) Penataan bulu yang ditempel pada tepi wajah masih terlihat kurang rapi.



Gambar 66. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Wajah Karakter Garuda Sempati.

(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Perubahan berdasarkan masukan dari ahli II mengenai hasil uji coba rias wajah karakter yang pertama yaitu penekanan rias untuk karakter binatang lebih dipertajam lagi. Perubahan pada bagian bulu karena penataan kurang rapi sehingga menimbulkan ketidak harmonisan jika nantinya disatukan dengan kostum. Perlunya mengganti pada bagian paruh karena agar paruh dapat berdiri tegak dan tidak goyah pada saat pementasan berlangsung.

- b. Hasil uji coba rias wajah dan *face painting* yang kedua, yaitu:
- 1) Bulu yang digunakan terlalu mudah untuk terbang.
 - 2) Paruh yang digunakan masih kurang terbentuk seperti paruh burung.
 - 3) Pada *face painting* masih kurang bentuk 3D.



Gambar 67. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Wajah Karakter Garuda Sempati.

(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 2, maka terdapat perubahan pada bagian *face painting*, yang harus lebih di maksimalkan untuk

memperkuat karakter dan karakteristik tokoh Garuda Sempati. Karena bulu yang digunakan masih kurang kaku, maka diperlukan bulu yang lebih kaku dan dapat tertata dengan rapi. Patuh yang digunakan masih sama seperti sebelumnya karena sedang dalam proses pembuatan paruh yang baru. Pada bagian muka kurang terdapat bentuk 3dimensi yang menunjukkan bentuk wajah burung pada umumnya.

- c. Hasil uji coba rias wajah dan *face painting* yang ketiga, yaitu:
- 1) Pada bagian paruh masih sangat kaku.
 - 2) Bagian bulu sudah tertata namun warna bulu kurang sesuai dengan karakter dan karakteristik Garuda Sempati.
 - 3) Pada bagian pipi model efek 3 dimensi masih kurang menyatu



Gambar 68. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Wajah Karakter Garuda Sempati.
(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 3 maka terdapat perubahan dari sebelumnya.

Hasil rias karakter sudah mewakili prinsip tata rias panggung yang tajam. Namun masih terdapat beberapakekurangan salah satunya paruh yang digunakan masih sangat kaku karena kurang penambahan garis dan warna. bulu yang digunakan warna nya harus sesuai dengan penutup kepala, dan pada bagian pipi model efek 3d harus menyatu dengan wajah agar terlihat luwes ketika di panggung maupun dilihat secara jarak dekat.

- d. Hasil uji coba rias wajah dan *face painting* yang keempat, yaitu:
- 1) Jenis bulu yang dipakai pada bagian wajah model masih kurang sesuai.
 - 2) Bulu pada penutup kepala kurang merapat.
 - 3) Lampu *LED* pada bagian mata masih kurang terlihat jelas.



Gambar 69. Hasil uji coba pertama tata rias wajah karakter Garuda Sempati.

(Sumber: Dokumentasi Larasati Ayu, 2018)

Berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 3 maka terdapat perubahan dari sebelumnya. Bulu yang digunakan pada wajah model masih kurang luwes maka harus dihanti dengan bulu yang lebih luwes lagi agar terlihat lebih alami. LED yang digunakan masih kurang terlihat jika dilihat dari jarak jauh makaharus diganti dengan LED yang lebih terlihat lagi. Dan pada bagian bulu pada penutup kepala lebih dirapatkan lagi agar berkesan lebih licin seperti kepala biring pada umumnya.

6. *Prototype* tokoh Garuda Sempati yang dikembangkan.

Hasil validasi kostum dan asesori, validasi tata rias karakter, pembuatan kostum dan asesoris, *fitting* kostum, dan validasi tata rias karakter menunjukkan hasil sebagai berikut :



Gambar 70. Hasil *Prototype* Garuda Sempati.
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2019)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahliyaitu dari sisi kostum dan asesori terlalu lebar pada tubuh model, kostum pada bagian kaki ukurannya kurang sesuai dengan kaki *talent* sehingga membuat *talent* sulit berjalan. Tata rias yang ada pada wajah sudah terlihat alami seperti burung namun sedikit mengganggu kenyamanan *talent*.

D. Proses, hasil, dan pembahasan Disseminate (Penyebarluasan)

Diseminate (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Hanoman Duta. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2019 di Gedung Concer Hall Taman Budaya Yogyakarta ditujukan untuk masyarakat terutama anak muda dengan tujuan memunculkan kembali kecintaan masyarakat terhadap kesenian tradisional dengan mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan unsur ketradisionalannya.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya.

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas

Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian akhir (*grand juri*) akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Hajar Pamadani sebagai ahli pengamat *make up* dan *total look*, Esti Susilarti sebagai ahli pemerhati seni pertunjukan dan seni tata rias panggung, dan Iwan Darmawan selaku ahli pemerhati *make up* dan *total look*. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersama pengambilan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila dilakukan saat pertunjukan utama. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersama.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Panca karya mahasiswa Galuh Cahya Andayasari, Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Eka karya mahasiswa Aprilia Risitianasari, Tokoh Prajurit Terbaik Nayaka Catur karya mahasiswa Mira Riska Fitria, Hasil Tokoh Terbaik kelompok Dayang yaitu Dayang Cantik 4 karya mahasiswa Laila Ayu Meirizka, dayang cantik 6 karya mahasiswa Eka Mulyanti, dayang cantik 2 karya mahasiswa Pradaning Iga Imaninda.

Hasil Tokoh Terbaik kelompok Raseksi yaitu Raseksi 5 karya mahasiswa Fitri Maghfiroh, Raseksi 2 karya mahasiswa Pangesti Rizkiasih, Raseksi 3 karya Mahasiswa Violita Mega Puspitasari. Hasil Tokoh Terbaik kelompok Binatang yaitu tokoh Hanoman karya mahasiswa Whinda Oktaviana, tokoh Sugriwa karya mahasiswa Sri Indra Murni, tokoh Garuda Sempati karya mahasiswa Larasati Ayu Kencana Putri.

Hasil Tokoh Terbaik kelompok Punokawan yaitu tokoh Gareng karya mahasiswi Rosita Nadya Utami, tokoh Petruk karya mahasiswi Ersya Villania Ayu Pramudia, tokoh Togog (Tejamantri) karya mahasiswi Felinda Erinoka Sekar Wangi. Hasil Tokoh Terbaik Kelompok Patih yaitu tokoh Sayempraba karya mahasiswi Widya Shinta Cahya Meylani, tokoh Lesmana karya mahasiswi Ardevi Amelia, tokoh Indrajit karya Mahasiswi Dewi Rahmawati. Hasil tokoh terbaik kelompok Raja yaitu tokoh Dewi Sinta karya mahasiswi Angela Devika Ovianasari, tokoh Rahwana karya mahasiswi Fayruz Qu Ratu Ayu, tokoh Kumbakarna karya mahasiswi Syarifa Ghiftia.

Hasil penilaian terbaik di atas diambil pada kesepakatan juri yang memilih 3 penampilan terbaik pada setiap strata tokoh.

Pembahasan berdasarkan karya terbaik dilakukan dengan cara penilaian yang mencakup 1)tata rias, kesesuaian tata rias karakter yang diterapkan dengan karakter tokoh yang akan dibawakan 2)kostum, keserasian kostum dengan asesoris dengan postur tubuh pemain. 3)total look, penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter pemain yang diwujudkan.hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih untuk penampilan terbaik dari 39 karya mahasiswi.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Rabu, 24 Januari 2019 bertempat di Pendapa Gambir Sawit Taman Siswa Yogyakarta. Acara

gladi kotor difokuskan pada penampilan tokoh pada pertunjukan untuk menyelaraskan dan memantapkan antara dialog, gerakan dan gamelannya. Hasil yang diperoleh pada gladi kotor ini adalah gerakan dan dialog para pemain agar sesuai dengan setiap adegan.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Jumat tanggal 25 Januari 2019, bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mencoba panggung. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu latihan pemain teater menggunakan musik dan *lighting* serta gamelan, latihan *beauty show*, menata kursi, menata ruang *make up*, menata meja ksk, menata tempat *fandel* dan menata properti. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah mengetahui penataan panggung, *lighting*, efek yang digunakan untuk pertunjukan, ruang rias, meja KSK, tempat konsumsi, penataan *goody bag*, teknik *beauty show*, penataan kursi dan properti.

4. Pertunjukan utama

Pertunjukan utama bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka telah sukses dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 26 Januari 2019. Bertempat di Gedung Concer Hall Taman Budaya Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh jajaran birokrasi dan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil pertunjukan ini dihadiri oleh 650 penonton. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650 dan terjual sebanyak 584

Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak muda, masyarakat setempat, tamu undangan, dosen, teman dan saudara mahasiswa Tata rias dan Kecantikan angkatan 2016. Pertunjukan “*Maha Satya di Bumi Alengka*” berdurasi 120 menit menampilkan kisah Hanoman dalam penyelamatan Dewi Shinta di negara Alengka yang diutus oleh Prabu Rama Wijaya. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah seorang Utusan yang setia yang bertanggung jawab atas tugasnya dan dapat mengemban amanah dengan baik meski harus rela mengorbankan segenap jiwa dan raganya. Seperti seorang mahasiswa yang harus bertanggung jawab dengan tugasnya sehingga dapat lulus tepat waktu tanpa menyusahkan orang tuanya.

Tampilan tokoh Garuda Sempati di atas panggung saat pertunjukan terdapat pada tatanan kostum yang digunakan kurang nyaman pada model. Ketidaknyaman terdapat pada bagian sayap karena pemilihan bahan yang digunakan untuk sayap kurang menyerap keringat hal ini membuat *talent* merasa sangat kurang nyaman, ketidaknyamanan juga terdapat pada bagian rompi yaitu tali pada bagian rompi terlepas karena pengikatannya kurang kuat, bagian lain yang mengganggu yaitu pada bagian *cakar* atau kaki burung Garuda Sempati sobek hanya terbuat dari spon hati yang tipis.

Cakar tersebut mengganggu pergerakan model seharusnya saya membuat kaki tersebut dengan bahan- bahan yang lentur untuk memudahkan pergerakan penari misalnya kain yang lentur. Gangguan

lain yang dialami yaitu pada bagian lampu *LED* pada saat *beauty show* lampu tersebut mati karena penyambungan kabel kurang kuat hanya menggunakan *lakban* dan tidak di *solder*. Namun dapat teratasi karena memperbaiki lampu *LED* tersebut sebelum tokoh tampil dengan cara menguatkan kembali menggunakan lakban yang diikat kuat pada bagian *LED* maupun pada bagian kaki Garuda Sempati.

Selain itu tampilan untuk tata rias karakter yaitubulu yang ditempel pada wajah, ruang *make up* yang tidak *ber-AC*, dan cahaya *lighting* membuat tokoh mengalami keringat yang berlebih dan membuat *make up* sedikit luntur. Tata rias yang diterapkan pada tokoh Garuda Sempati sedikit mengganggu pandangan karena bulu yang ditempelkan menutupi wajah *talent*. Maka sebaiknya tidak menggunakan bulu pada bagian yang mengganggu pandangan seperti mata. Pada saat dipanggung efek pantulan cahaya dari asesoris kaset *CD* yang ditempelkan pada rompi Garuda Sempati membuat kesan bayang bayangan pantulan-pantulan cahaya yang indah.