

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan tokoh Dewi Sinta dalam pagelaran Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*” adalah pengembangan 4D meliputi *Define, Design, Develop, Disseminate*, berikut penjelasannya :

A. Define (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *Define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, menganalisis, mempelajari, mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*”, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Dewi Sinta versi asli maupun sesuai dengan cerita Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*”.

1. Analisis naskah cerita Maha Satya di Bumi Alengka: “*Hanoman Duta*”

Hanoman Duta dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka menceritakan Hanoman yang terpilih menjadi duta oleh Rama untuk menemui dan membawa pulang Dewi Sinta yang di culik oleh Rahwana dan di bawa ke Alengka. Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata. Sesampainya di Alengka, Hanoman langsung menemui Dewi Sinta di Taman Argasoka untuk memberikan cincin dari Ramawijaya terhadap Dewi Sinta.

Kemudian Dewi Sinta membalasnya memberikan tusuk konde nya ke Hanoman dan memberi pesan untuk memberikannya kepada Rama bahwa ia masih setia kepada suaminya. Dewi Sinta merupakan titisan Batari Sriwidowati istri dari Batara Wisnu. Dewi Sinta adalah sosok yang lemah lembut dan memiliki sifat yang sangat setia dan juga *suci trilaksita* (suci ucapan, pikiran, dan hatinya).

2. Analisis Karakter dan Karakter Tokoh

Analisis tokoh Dewi Sinta dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Dewi Sinta dan karakteristik Dewi Sinta sesuai cerita Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*”.

a. Analisis karakter Dewi Sinta

Dewi Sinta merupakan sosok yang setia dan taat pada Ramawijaya suaminya. Dewi Sinta dapat digambarkan sebagai pribadi yang lembut, tulus, berbudi halus, *jatmika* (sopan santun), *suci trilaksita* (ucapan, pikiran, dan hati) dan penuh cinta.

b. Analisis karakteristik Dewi Sinta

Tokoh Dewi Sinta dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*” digambarkan dengan wajah yang cantik, berpenampilan anggun dengan tubuh yang gemulai, berkulit putih, berambut panjang.

3. Analisis Sumber Ide

Dari berbagai sumber ide, tokoh yang diambil sebagai sumber ide untuk Dewi Sinta adalah wayang Dewi Sinta gaya Yogyakarta, karena wayang ini sebagai acuan untuk mengembangkan sumber ide ini. Wayang

yang diambil untuk sumber ide ini diambil dari gaya Yogyakarta yang bertujuan untuk mempertahankan kebudayaan yang ada di Yogyakarta serta membangkitkan seni pertunjukan yang dianggap kuno oleh anak muda jaman sekarang menjadi tampilan yang *modern* dari tata pentas yang meliputi tata busana (*costume*) maupun tata rias (*makeup*) tanpa meninggalkan keaslian serta karakter tokoh Dewi Sinta yang akan dikembangkan. Selain itu alasan untuk mengembangkan sumber ide wayang Dewi Sinta yaitu tema teater yang diangkat dalam pergelaran mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan ini mengangkat cerita Ramayana yang berjudul *Hanoman Duta*.



Gambar 1. Sumber Ide Wayang Dewi Sinta Yogyakarta
(<http://wayangyogyakarta>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Dewi Sinta dalam cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*” adalah wayang Dewi Sinta gaya Yogyakarta. Mengacu pada sumber ide,

pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan.

Pengembangan sumber ide yang dipilih berupa *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu demi satu ke bentuk yang lebih rumit. Cara yang dilakukan dalam menambahkan objek. Bagian yang dilakukan *stilisasi* adalah bagian irah-irahan, aksesoris dan rias karakter Dewi Sinta dengan menerapkan makna unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

Penambahan bagian aksesoris dada yang memberikan kesan untuk pencapaian tujuan tertentu dipadukan dengan warna emas agar terlihat lebih *modern*, hiasan pinggang yang disebut *slepe* dibuat lebih *modern* dengan balutan warna emas serta 3D tetesan lilin, serta pembuatan rok yang dibuat berekor sebagai pengganti samparan untuk menyesuaikan tampilan asli pada tokoh akan tetapi dibuat lebih *modern*, dan penambahan LED yang menjadi ciri khas bahwa kostum yang dibuat berunsur *techno*.

B. Design (Perencanaan)

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

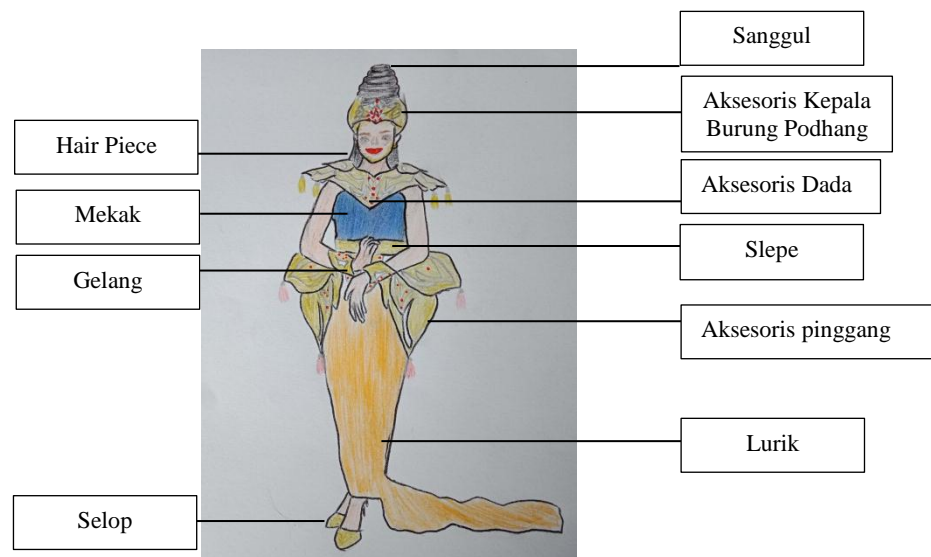
1. Desain Kostum

Dengan melalui proses menganalisis cerita, menganalisis karakter dan karakteristik, menganalisis sumber ide serta menganalisis pengembangan sumber ide pada tokoh Dewi Sinta maka, terciptanya sebuah *design* kostum untuk tokoh Dewi Sinta. Untuk mencapai sebuah *design* kostum Dewi Sinta ini menerapkan prinsip dan unsur desain untuk memperkuat karakter dan karakteristik pada tokoh Dewi Sinta :

- a. Unsur desain yang akan digunakan pada desain kostum Dewi Sinta meliputi garis lurus mendatar yang memberikan kesan tenang yang terdapat pada bagian aksesoris dada, pending, dan gelang. Selain garis lurus penerapan unsur desain Dewi Sinta juga menggunakan unsur garis lengkung yang memberikan kesan lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung terdapat pada bagian aksesoris sanggul, aksesoris dada, dan aksesoris pinggang. Pada desain kostum Dewi Sinta juga menggunakan unsur desain berupa bentuk geometris yang diterapkan pada bagian aksesoris dada. Tidak hanya menerapkan unsur-unsur tersebut tetapi disaat membuat desain kostum ini harus mengetahui besar kecilnya aksesoris yang nantinya akan dikenakan di badan maka diperlukan unsur desain berupa ukuran.
- b. Prinsip desain yang digunakan untuk desain kostum tokoh Dewi Sinta adalah prinsip harmoni (keselarasan) dimana kostum yang akan diciptakan menimbulkan kesan adanya kesatuan dan kesesuaian antara bagian satu dengan bagian yang lainnya, yang diterapkan pada

tampilan keseluruhan kostum dari aksesoris sanggul hingga aksesoris pinggang. Selain prinsip harmoni pada desain kostum Dewi Sinta juga menggunakan prinsip akses yang nantinya bertujuan untuk menjadikan pusat perhatian yang pertama pada bagian LED yang terpasang di aksesoris sanggul dan juga aksesoris dada.

Aksesoris pada bagian keseluruhan juga diperlukan warna supaya desain kostum yang dibuat dapat dilihat dan juga diketahui watak serta suasana hatinya seperti yang diterapkan pada setiap manik-manik yang akan dipasangkan di aksesoris. Kemudian juga diperlukan unsur desain pada bagian slepe yang menerapkan unsur tekstur untuk membuat aksesoris tersebut yang akan memberikan kesan timbul dan dapat dilihat.



Gambar 2. Desain Kostum
(Sketsa: Angela, 2018)

c. Desain Aksesoris

a. Desain Hiasan Kepala

Sanggul ini disusun dengan bentuk lingkaran-lingkaran yang melilit pada strimin berbentuk segitiga yang bertujuan untuk menggambarkan seorang Dewi Sinta dengan sifatnya yang lembut, setia dan sangat mencintai Ramawijaya. Didalam desain sanggul ini menerapkan unsur desain arah dimana unsur ini akan digunakan untuk mengubah penampilan. Selain itu juga menerapkan unsur desain ukuran dan tektsture. Desain sanggul ini juga menerapkan prinsip desain berupa kesatuan. Bentuk lingkaran memiliki kesan lembut, kasih sayang atau cinta dan kesatuan.

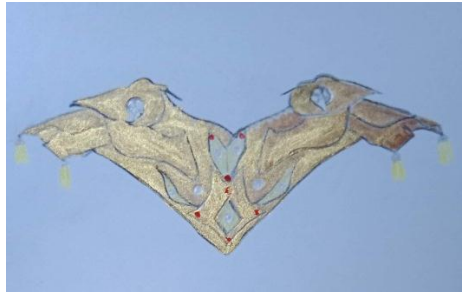
Aksesoris kepala yang dibuat menerapkan unsur dan prinsip desain yaitu untuk bagian yang terbuat dari sponati menerapkan unsur desain garis lurus mendatar yang akan memberikan kesan tenang dan garis lengkung yang memberi kesan luwes. Selain itu aksesoris kepala ini juga menerapkan unsur warna, warna yang diterapkan yaitu warna emas. Aksesoris ini menerpkan prinsip desain berupa *balance* yang akan memberikan kesan seimbang.



Gambar 3. Desain Hiasan Kepala
(Sumber: Angela,2019)

b. Desain Hiasan Dada

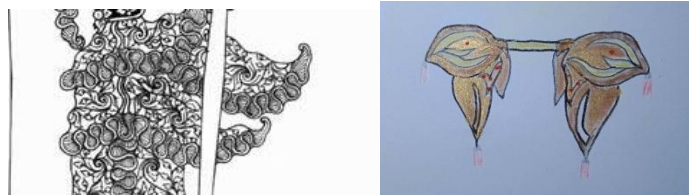
Aksesoris ini menerapkan unsur dan prinsip desain meliputi unsur garis lurus mendatar dan garis lengkung yang akan memberikan kesan tenang dan luwes, unsur warna yang diterapkan didalam aksesoris. Manik-manik yang digunakan berbentuk lingkaran yang menggambarkan sifat Dewi Sinta serta warna merah menggambarkan hati Dewi Sinta yang sangat cinta pada Ramawijaya sedangkan warna putih menggambarkan Dewi Sinta yang masih suci. Aksesoris pada garis leher menggunakan bentuk lingkaran dan saling sambung yang bertujuan untuk menggambarkan Dewi Sinta yang selalu menyatu pada Ramawijaya didalam hatinya, tidak meperdulikan cinta Rahwana walaupun yang memiliki cinta yang sesungguhnya adalah Rahwana sedangkan Ramawijaya memperistri Dewi Sinta hanya karena memenangkan sebuah sayembara. Warna gold pada aksesoris memposisikan Dewi Sinta kedalam kelompok Raja. LED yang ada pada pundak kanan dan kiri memberikan kesan *techno*.



Gambar 4. Hiasan Dada
(Sumber: Angela, 2019)

c. Desain Hiasan Pinggang

Aksesoris pada pinggang penstilisasian dari wayang asli Dewi Sinta yang bernama *centhingan dodot* yang distilisasi menjadi bentuk yang lebih *modern* serta *techno* seperti pada ketentuan pagelaran ini. Garis-garis lengkung yang digunakan juga tidak meninggalkan dari sifat Dewi Sinta serta gerakan Dewi Sinta yang lemah lembut. Dalam aksesoris pinggang ini menerapkan unsur desain garis lengkung, warna.

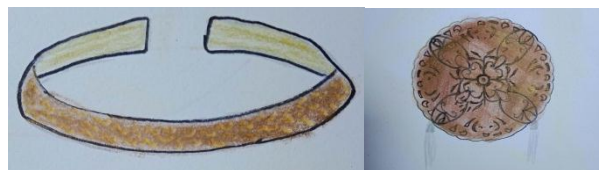


Gambar 5. Desain Aksesoris Pinggang
(Sumber: Angela, 2019)

d. Desain Hiasan Sabuk

Aksesoris ini dinamakan *pending* yang distilisasi lebih *modern* dengan motif-motif garis-garis lengkung yang terbuat dari tetesan lem tembak dan dilapisi dengan cat gold dan diberi gliter yang bertujuan

untuk memberikan kesan *techno*. Sedangkan aksesoris tengah yang berbentuk lingkaran pada tengah pending stilisasi dari timang yang saya sesuaikan dengan sifat Dewi Sinta serta kesucian Dewi Sinta pada warna-warna putih.



Gambar 6. Desain Hiasan Sabuk
(Sumber: Angela, 2019)

e. Desain Hiasan Tangan

Aksesoris pada bagian tangan dinamakan gelang yang di *stilisasi* dari gelang asli pada wayang Dewi Sinta. Penstilisasian ini bertujuan untuk mengubah bentuk asli menjadi lebih *modern*. Pada gelang ini diterapkan unsur desain garis lurus mendatar dan garis lengkung yang bertujuan untuk memberi kesan tenang pada garis mendatarnya dan memberi kesan luwes pada garis lengkungnya.



Gambar 7. Hiasan Tangan
(Sumber: Angela, 2019)

d. Desain Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias karakter ini lebih menekankan tata rias yang cantik dan menciptakan kesan anggun tanpa meninggalkan karakter asli sebuah tokoh khususnya Dewi Sinta. Pada riasan wajah akan diberikan warna muda yang diterapkan pada *eye shadow* dan juga *blush on*. Warna *eye shadow* yang diterapkan yaitu warna biru yang memiliki arti kepercayaan, keyakinan, serta keseriusan. Sedangkan untuk *base make up* menggunakan *face painting* berwarna emas.



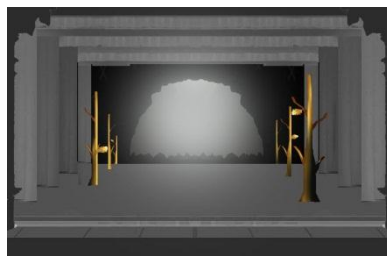
Gambar 8. Desain Tata Rias Karakter
(Sumber: Angela, 2019)

e. Desain Pergelaran

Desain pergelaran menggunakan sebuah ruangan yang sudah terdapat kursi penonton, panggung yang akan dikembangkan melalui bentuk artistik yang akan diterapkan pada tampilan panggung pertunjukkan. Desain panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang diberi tambahan sterofom yang dibentuk pohon-pohon serta dukungan layar LCD yang digunakan untuk mengubah tema sesuai dengan latar tempat yang sedang diceritakan. Desain *lighting* menggunakan lampu yang sudah tersedia pada

ruangan tersebut dan pada saat para lakon diatas panggung akan disorot oleh lampu-lampu tersebut sesuai dengan adegan yang akan diperankan. Menggunakan warna cahaya putih, kuning, biru, dan orange.

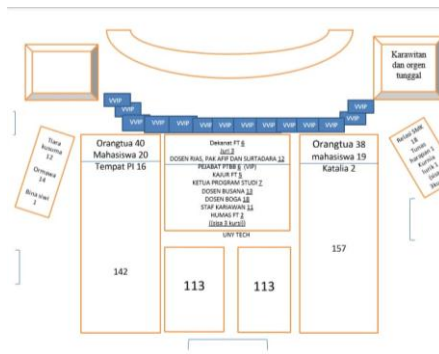
Desain tata musik menggunakan iringan gamelan secara langsung dengan sinden dan dalang yang dibawakan secara *modern* tetapi juga terdapat unsur jawa.



Gambar 9. Desain Panggung
(Sumber: Leyloor, 2019)



Gambar 10. Desain Panggung belakang
(Sumber: Leyloor, 2019)



Gambar 11. Desain Kursi
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 12. Desain Pamflet
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 13. Desain Tiket
(Sumber: Angela, 2019)

C. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, aksesoris, rias karakter serta *prototype* Dewi Sinta. Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan Prabu Jayanegara. Desain meliputi kostum, aksesoris, dan rias karakter. Desain tersebut akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi pada bidang kostum dan aksesoris dan validasi pada bidang tata rias wajah karakter.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Desain kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Dewi Sinta dibuat dalam bentuk yang sesuai bentuk sumber ide yaitu wayang Dewi Sinta, karena kostum akan digunakan oleh *talent* orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* namun tidak menghambat gerak atau koreo dari tokoh Dewi Sinta. 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 Dewi Sinta yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

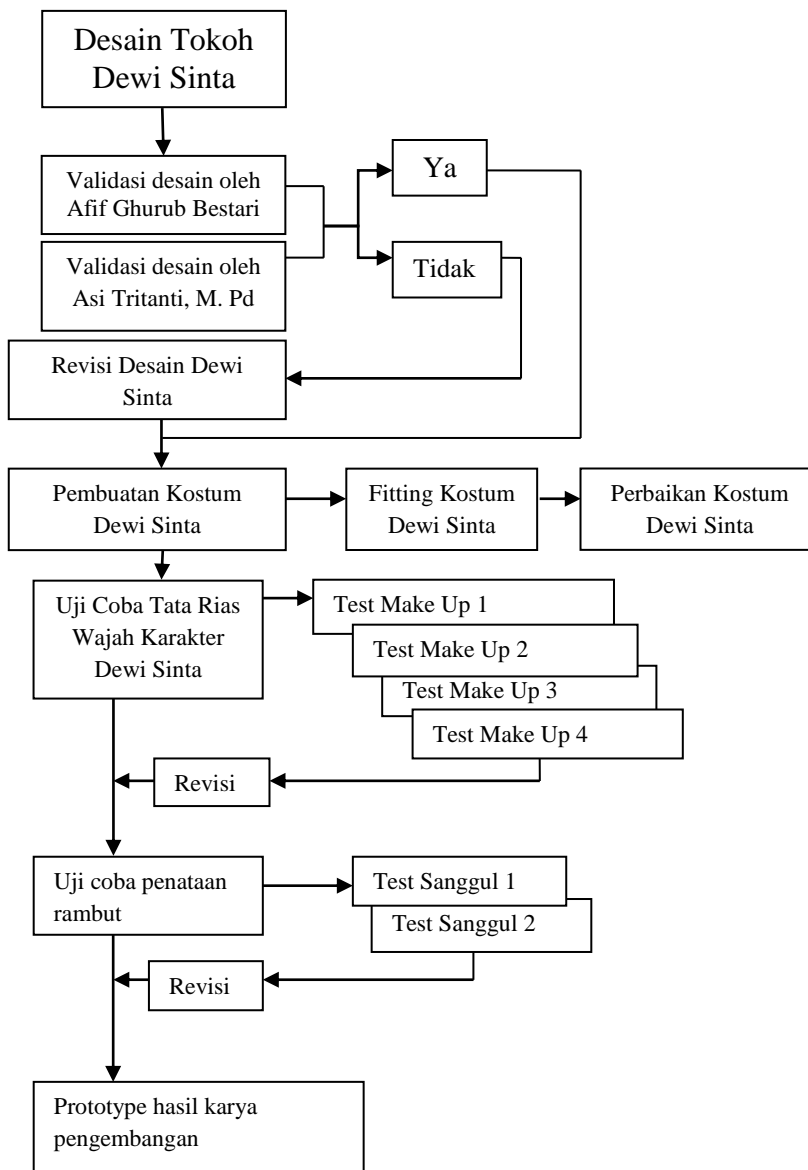
Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing dan ketika desain telah disetujui atau diterima oleh dosen pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum.

2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter

Tata Rias yang diterapkan pada tokoh Dewi Sinta menggunakan Tata Rias Wajah karakter milenial cantik dengan menambahkan semburat *face painting* warna emas untuk mengkolaborasi antara make up cantik dan karakter akan tetapi tidak mengubah karakteristik Dewi Sinta. Dengan mata warna eye shadow biru dan bersudut hitam guna untuk memberikan kesan segar pada mata supaya tidak terlihat sayu.

3. Validasi Desain Prototype Hasil Karya Pengembangan

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, aksesoris serta rias wajah karakter Dewi Sinta yang telah dikembangkan.



Bagan 1. Bagan Developpe
(Sumber: Pedoman Proyek Akhir, 2016)

D. Dessiminate (Penyebarluasan)

Pada tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka: “*Hanoman Duta*”. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah Ramayana. Tempat untuk pertunjukan berada di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Waktu atau durasi penampilan pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka: “*Hanoman Duta*” adalah 2 jam.

1. Penialan Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) akan 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 yaitu Darmawan Dadijono, Hadjar Pamadhi, dan Esti Sularti ketiganya selaku juri yang menilai dari segi tata rias dan total look. Penilaian para ahli (*grandjuri*) dilaksanakan dengan *beauty show* yang diurutkan dengan tokoh strata paling bawah.

2. Gladi Kotor

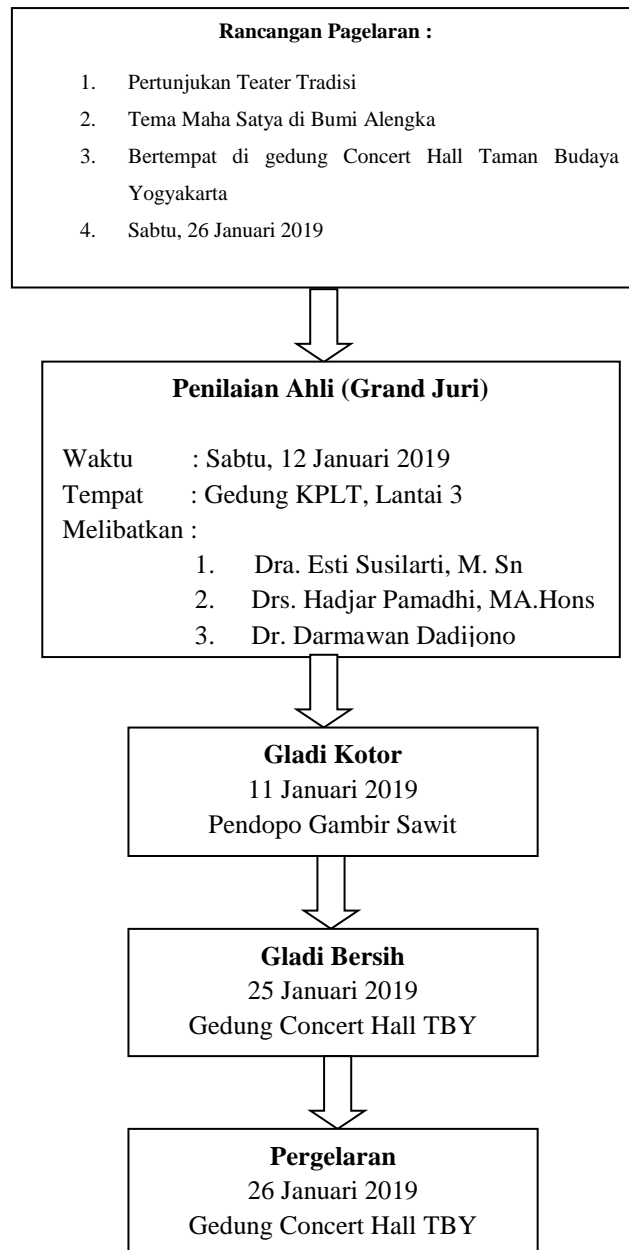
Gladi kotor akan diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di pendapa Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan untuk pelatihan *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih akan dilaksanakan bersamaan dengan acara persiapan tempat, alat pada pukul 09.00 WIB dan dilanjutkan gladi bersih talent dengan uji coba *blocking* dan dengan koreografi yang akan ditampilkan di atas panggung bersamaan dengan cek sound serta uji coba *lighting*. Gladi bersih diselenggarakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta.

4. Pergelaran

Pergelaran bertema Ramayana yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka: "*Hanoman Duta*" akan ditampilkan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta.



Bagan 2. Bagan Dessiminate
(Sumber: Pedoman Proyek Akhir, 2016)

