

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan ini berisi tentang uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir dan rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang dilengkapi dengan gambar, foto dan uraian pembahasan, dengan penyajian 4D (*Define, Desain, Develop, Disseminate*) :

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

Pada proses tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, menganalisis dan mengkaji cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka : "*Hanoman Duta*". Mulai dari memahami hingga mengkaji cerita dari Hanoman Duta dapat menghasilkan 4 aspek analisis yang sangat mendukung dan penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

Hasil dari aspek yang didapatkan maka terciptalah sebuah tokoh Dewi Sinta yang memiliki karakter setia, lembut, tulus, berbudi halus, jatmika (sopan santun), suci trilaksita (ucapan, pikiran, dan hati) dan penuh cinta, dengan rambut yang panjang yang diambil dari sumber ide wayang Dewi Sinta gaya Yogyakarta yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan *stilisasi* penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek atau benda yang digambar. Teknik dalam membuat *stilisasi* dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

Pengembangan sumber ide bagian yang akan ditambahkan adalah pada bagian aksesoris kepala dengan menggunakan bentuk burung podhang dan aksesoris dada yang bertujuan untuk menampilkan bentuk *techno* serta memperkuat karakteristik tokoh. Sehingga tokoh Dewi Sinta sesuai dengan cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka: "*Hanoman Duta*".

Pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli kemudian, tahap pengukuran *talent*, pencarian bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum menggunakan kain lurik pada bagian rok dan menggunakan mekak untuk bagian atas menggunakan bahan semi bludru dengan menerapkan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain arah, ukuran dan warna yang diterapkan pada kostum Dewi Sinta dan prinsip desain harmoni serta dengan teknik menjahit. Selain itu juga melakukan *fitting* kostum untuk *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Perlengkapan kostum yang digunakan untuk mewujudkan tokoh Dewi Sinta berupa aksesoris-aksesoris yang dibuat menggunakan sponati yang dirancang dengan teknik menempel serta menerapkan unsur dan prinsip desain pada setiap bagian aksesoris. Pada bagian aksesoris kepala menggunakan unsur desain garis lurus mendatar, garis lengkung, ukuran, warna, dan tekstur. Prinsip desain yang diterapkan yaitu *balance*. Untuk bagian aksesoris dada menerapkan unsur desain garis lurus mendatar, garis lengkung, ukuran, warna, dan tekstur serta menerapkan prinsip desain berupa proporsi dan aksen. Sedangkan pada bagian aksesoris tangan menerapkan unsur dan prinsip desain berupa garis lurus mendatar, garis lengkung,

warna dan ukuran untuk unsurnya dan prinsip desain harmoni serta aksan yang diterapkan.

B. Proses, Hasil, Dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Desain kostum

Proses pembuatan kostum Dewi Sinta dibuat melalui beberapa tahap yaitu mulai dari menganalisis cerita, menganalisis karakter dan karakteristik, menganalisis sumber ide dan menganalisis pengembangan sumber ide. Pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli kemudian, tahap pengukuran talent, pencarian bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum menggunakan kain lurik pada bagian rok dan menggunakan kamsol untuk bagian atas menggunakan bahan bludru kabulon dengan menerapkan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain arah, ukuran dan warna yang diterapkan pada kostum Dewi Sinta dan prinsip desain harmoni serta dengan teknik menjahit. Selain itu juga melakukan fitting kostum untuk talent, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum. Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat.

Proses pembuatan kostum ini melalui beberapa tahap yang akan dijelaskan, sebagai berikut :

- 1) Melakukan pengukuran badan terhadap model

- 2) Menyiapkan bahan kain sesuai kebutuhan sesuai dengan ukuran yang ada
- 3) Potong kain sesuai dengan pola yang akan dibuat
- 4) Satukan potongan-potongan kain yang sudah berpola menggunakan mesin jahit
- 5) Melakukan fitting pertama untuk melihat ada perubahan bentuk maupun ukuran yang perlu diubah atau tidak



Gambar 1. Desain Kostum Awal
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 2. Desain Kostum Akhir
(Sumber: Angela, 2018)



Gambar 3. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain kostum sudah sesuai dari awal mendesain hingga akhir terwujudnya kostum tokoh Dewi Sinta. Terjadi kendala pada pemilihan bahan untuk bagian kamsol sehingga pada saat digunakan terasa licin dan tidak pas

pada bentuk tubuh dan juga pada bagian rok bagian ekor yang digunakan sebagai samparan terlalu panjang.

Pembahasan desain kostum pada saat digunakan terlihat longgar pada bagian kamsol dan juga rok pada bagian ekor yang digunakan sebagai samparan ketika dilihat pada saat tokoh menari terlalu kebesaran dan kepanjangan.

2. Desain Aksesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesoris tokoh Dewi Sinta melalui beberapa tahapan yaitu dengan menganalisis cerita, menganalisis sumber ide dan juga menganalisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan melakukan revisi.

Aksesoris yang akan digunakan tokoh Dewi Shinta terdiri dari hiasan kepala, gelang, aksesoris pinggang dan *slepe*. Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati yang dicat dengan teknik semprot serta diberikan hiasan berupa manik-manik berbentuk lingkaran dengan warna merah dan putih serta renda-renda berwarna emas merah.

a. Desain Sanggul

Hiasan kepala dibuat menggunakan sisa-sisa rambut potongan yang dibuat pipih menggunakan harnet dan kemudian digulung-gulung memanjang kemudian dijahit menggunakan benang hitam. Setelah itu digabungkan menjadi satu dengan cara ditumpuk dan disusun diatas permukaan strimin yang sudah dibentuk menjadi kerangka yang berbentuk kerucut sebagai pola awal dari

tahap pembuatan sanggul. Pembuatan sanggul ini menggunakan unsur desain ukuran untuk memeperlihatkan keseimbangannya, unsur desain arah untuk mengubah tampilan dan bentuk tubuh serta menerapkan unsur tekstur guna untuk memberikan kesan yang timbul dari apa yang dilihat dipermukaan benda. Selain unsur pada sanggul ini juga menggunakan prinsip desain yaitu prinsip kesatuan (*unity*) untuk memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsurnya. Berikut cara membuat sanggul :



Gambar 4. Desain Sanggul Awal
(Sumber: Angela, 2019)

- 1) Siapkan strimin kawat yang tipis



Gambar 5. Persiapan Strimin
(Sumber: Angela, 2018)

- 2) Bentuk strimin menjadi kerangka segitiga sesuai dengan bentuk sanggul yang akan dibuat



Gambar 6. Kerangka Sanggul
(Sumber: Angela, 2018)

- 3) Tempelkan rambut yang sudah dipipihkan kemudian dijahit dan ditempelkan pada kerangka sanggul



Gambar 7. Kerangka yang dibalut rambut
(Sumber: Angela, 2018)

- 4) Pasangkan rambut yang sudah dipipihkan dan sudah dibentuk menjadi gulungan dan dijahit dengan benang supaya terkait
- 5) Pasangkan aksesoris menggunakan benang dengan cara dijahit dikaitkan dengan alas sanggul



Gambar 8. Hasil Akhir Sanggul
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain sanggul sudah sesuai dengan desain awal, tidak terjadi perubahan sedikitpun pada bentuk dan susunannya, akan tetapi terjadi ketidaksesuaian pada ukuran sanggulnya sehingga pada saat digunakan terlihat sekali jika sanggul tersebut kebesaran.

Pembahasan desain sanggul saat digunakan di kepala dalam pertunjukan yang dikemas dalam teater dengan judul *Maha Satya di Bumi Alengka* “*Hanoman Duta*” yaitu sanggul yang digunakan terlihat kebesaran terjadi ada rongga bagian sanggul dan aksesoris yang menempel pada bagian depan sanggul.

b. Desain Aksesoris Sanggul



Gambar 9. Desain Awal

(Sumber: Angela, 2019)

Pembuatan aksesoris kepala Dewi Sinta menggunakan spon ati, manik-manik warna merah dan biru, permata merah dan biru, lempengan alumunium warna emas, lempengan alumunium warna silver, permata putih, serta lampu LED.

Pembuatan aksesoris kepala ini menggunakan prinsip desain kesatuan (*unity*) dan aksen yang terdapat pada bagian samping kepala dan juga menggunakan unsur desain garis berupa garis lengkung, arah, ukuran, warna serta tekture. Pembuatan sanggul ini melalui beberapa proses meliputi :

- 1) Siapkan kertas karton untuk membuat pola yang akan dicetak di spon ati
- 2) Siapkan spon ati dan tempelkan pola kertas karton tersebut
- 3) Sayat spon ati dengan *cutter* sesuai dengan bentuk pola yang ditempelkan
- 4) Jika semua sudah terpotong kemudian satukan spon ati yang akan dibuat 3D yang nantinya akan memberikan aksen pada aksesoris ini
- 5) Kemudian dilakukan pengecatan dari tahap pemberian warna dop, pewarnaan tahap pertama hingga pewarnaan dengan warna emas dilanjutkan pengeclearan supaya aksesoris terlihat lebih mengkilap
- 6) Tempelkan manik-manik, rangkailah LED



Gambar 10. Pengecatan Tahap Awal
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 11. Pengecatan Tahap Akhir
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 12. Hasil Akhir
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 13. Desain Awal Aksesoris Belakang
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 14. Desain Akhir
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain aksesoris sanggul pertama tidak sesuai dengan hasil akhir, karena terjadi perubahan bentuk serta penambahan aksesoris. Perubahan bentuk terjadi pada bagian depan sanggul yang berbentuk seperti burung yang terbuat dari lempengan aluminium warna emas, aluminium warna silver, dan spon ati yang diberi warna emas serta pada bagian belakang yang menempel pada sanggul yang terbuat dari spon ati yang diberi warna emas.

Pembahasan desain aksesoris sanggul saat ditempelkan pada sanggul kurang besar tidak sesuai dengan ukuran sanggulnya yang berdiameter lebih besar, sehingga saat digunakan bersamaan dalam satu kesatuan dalam pertunjukan dalam teater Maha Satya di Bumi Alangka "*Hanoman Duta*" terlihat sangat kebesaran terjadi bayangan rongga antara sanggul dan aksesoris. Pada bagian LED juga pada saat diatas panggung tidak menyala sehingga terlihat biasa tampilan aksesorisnya.

c. Desain Gelang



Gambar 15. Desain Gelang Awal
(Sumber: Angela, 2019)

Aksesoris ini menggunakan unsur desain warna, ukuran, garis lurus mendatar dan garis lengkung yang akan memberikan kesan tenang dan luwes, dan dengan menggunakan prinsip desain harmoni. Berikut cara membuat gelang yang terbuat dari bahan spon ati ditambahkan aksesoris manik-manik yang berbentuk lingkaran dengan warna merah dan putih :

- 1) Siapkan spon ati dan kertas karton
- 2) Gambar bentuk gelang sesuai dengan desain gelang yang digambar menggunakan kertas karton guna untuk memperoleh pola



Gambar 16. Pola Gelang
(Sumber: Angela, 2018)

- 3) Tempelkan pola gelang diatas spon ati dan gambar diatas sponati



Gambar 17. Pola Gelang di Sponati
(Sumber: Angela, 2018)

- 4) Gunting sponati sesuai pola kemudian lapiasi sponati dengan cat warna dop guna untuk memperkuat warna yang akan diterapkan
- 5) Setelah warna dop, cat sponati dengan warna emas tahap pertama



Gambar 18. Pengecatan Tahap 1
(Sumber :Angela, 2018)

- 6) Jika sudah kering tahap pertama kemudian semprotkan cat ke aksesoris gelang tahap kedua sekaligus pemberian clear supaya terlihat berkilau dan menghasilkan warna emas yang pekat



Gambar 19. Pengecatan Tahap 2
(Sumber: Angela, 2018)

7) Pasangkan manik-manik pada aksesoris gelang dengan lem tembak

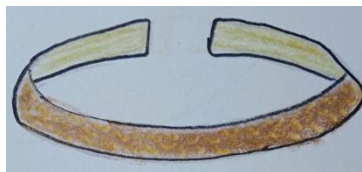


Gambar 20. Hasil Akhir
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain gelang tidak sesuai dengan hasil akhir karena terjadi perubahan dan penambahan bentuk yang diterapkan pada bagian gelang tampak depan ditambahkan ukiran serta penambahan manik-manik warna merah dan putih berlian yang berbentuk bulat.

Pembahasan desain gelang pada saat dikenakan dalam penampilan teater yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “*Hanoman Duta*” gelang terlihat sesuai dengan gerakan tangan tokoh Dewi Sinta akan tetapi terjadi kelonggaran pada gelang saat dikenakan dan dapat teratasi menggunakan tali elastis dan jarum.

d. Desain Slepe



Gambar 21. Desain Slepe Awal
(Sumber: Angela, 2018)

Aksesoris slepe ini menggunakan unsur desain garis lurus mendatar, warna, ukuran dan dengan menggunakan prinsip desain harmoni. Yang dibuat dengan bahan sponati yang diberi tetesan lem tembak dengan bentuk melengkung-meluengkung dan diberi warna emas ditambahkan gliter serta clear supaya terlihat mengkilap.

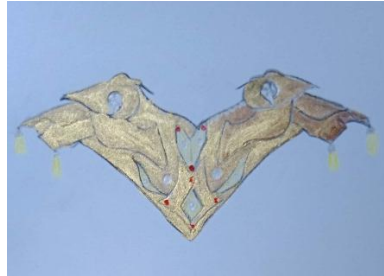


Gambar 22. Hasil Akhir Slepe
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain slepe terjadi perubahan dan penambahan aksesoris yang terdapat pada bagian depan. Pada bagian slepe ditambahkan tetesan lem tembak supaya tampak 3D dan lebih menarik serta pemberian gliter yang membuat tampilan semakin menonjol.

Pembahasan desain slepe pada saat digunakan pada tokoh Dewi Sinta dalam teater yang berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"* terlihat kaku dikarenakan tidak menyatu dengan aksesoris pinggang sehingga terkesan kaku dan jika dilihat secara keseluruhan terjadi rongga kosong antara bagian slepe dengan aksesoris pinggang.

e. Desain Aksesoris Dada



Gambar 23. Desain Aksesoris Dada Awal
(Sumber: Angela, 2018)

Proses pembuatan aksesoris dada ini menggunakan bahan sponati. Aksesoris ini menggunakan unsur garis lengkung yang akan memberikan kesan luwes, arah miring, ukuran, warna dan tekstur yang diterapkan pada bagian yang 3D. Selain itu juga menggunakan prinsip desain berupa proporsi dan aksentuasi yang memberikan pusat perhatian dengan menambahkan unsur *techno* berupa LED warna putih karena merupakan kelompok Raja.



Gambar 24. Tahap awal sebelum pengecatan
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 25. Tahap kedua pemberian warna dop
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 26. Tahap ketiga pengecatan lapisan 1
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 27. Tahap akhir pengecatan
(Sumber: Angela, 2019)



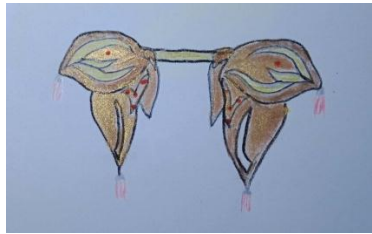
Gambar 28. Hasil Akhir
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain aksesoris dada yang pertama terkesan kaku akan tetapi dapat teratasi dengan cara menambahkan aksesoris berupa renda emas yang dipasangkan pada sudut-sudut yang berbentuk runcing sehingga tampilannya menjadi tidak kaku.

Pembahasan desain aksesoris dada pada saat digunakan dalam pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka “*Hanoman Duta*” terlihat miring karena terjadi kesalahan dalam pemberian pengkait sehingga menyebabkan

kelonggaran sehingga pada saat tokoh Dewi Sinta bergerak aksesoris dada ikut bergerak. Tampilan LED pada bagian samping sudah terlihat.

f. Desain Aksesoris Pinggang



Gambar 29. Desain Aksesoris Pinggang Awal
(Sumber: Angela, 2018)

Aksesoris ini dibuat menggunakan unsur desain garis lurus, garis lengkung, ukuran, warna emas dan prinsip desain berupa proporsi dan harmoni. Bahan untuk membuat aksesoris ini menggunakan sponati yang melalui beberapa proses mulai dari pembuatan pola dikertas karton kemudian dijiplak diatas sponati lalu disayat menggunakan cutter sesuai dengan pola. Jika sudah disatukan menggunakan lem sehingga menjadi tampilan 3D, kemudian dicat tahapan demi tahapan yang terakhir pemberian aksesoris tambahan berupa manik-manik dan liter warna emas.



Gambar 30. Tahap awal sebelum pengecatan
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 31. Tahap 1 pengecatan lapisan pertama
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 32. Tahap Akhir Pengecatan
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 33. Hasil Akhir
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain aksesoris pinggang tidak sesuai desain pertama dan terjadi perubahan bahan. Perubahan bahan yang pertama menggunakan kain setelah dipertimbangkan lagi digantikan menggunakan spon ati dan merubah bentuk

menambahkan ukiran serta penonjolan bentuk supaya terkesan 3D. menggunakan tambahan renda merah supaya terlihat tidak kaku.

Pembahasan desain aksesoris pinggang pada saat digunakan dalam pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka "*Hanoman Duta*" terlihat kaku karena tidak menyatu dengan slepe yang di atasnya. Pada saat terkena sorotan cahaya panggung sudah tampak jelas dan terjadi pantulan pada bagian tonjolan yang dibuat 3D karena adanya tambahan gliter di atasnya.

3. Desain Rias Wajah

Hasil desain rias karakter menggunakan warna emas pada *face painting* yang diterapkan pada tepi wajah dengan tampilan semburat-semburat guna memberi kesan *techno* dan warna emas sendiri mengandung makna yang dinamis, pada riasan mata juga menggunakan warna biru pada *eye shadow* yang mengandung makna ketulusan dan ketenangan yang sangat sinkron dengan karakter Dewi Sinta. Jika dalam pewayangan tata rias yang diterapkan pada tokoh Dewi Sinta menggunakan tata rias wajah Putri luruh (halus) yang sangat cocok untuk tokoh Dewi Sinta yang berwatak halus dan sabar serta berpenampilan lemah lembut. Bentuk alis yang diterapkan pada tokoh Dewi Sinta tidak meninggalkan bentuk asli yaitu bentuk alis putri luruh dengan bentuk garis lengkung kebawah yang akan menampilkan kesan lembut/tidak galak. Pada rias wajah ini menggunakan prinsip desain kesatuan (*unity*) agar memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya dan unsur desain warna.

- a. Tampilan wajah klien sebelum di makeup



Gambar 34. Tampilan wajah sebelum di makeup
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- b. Memberikan pelembab pada wajah *talent*



Gambar 35. Pemberian Pelembab
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- c. Aplikasikan *foundation* sesuai dengan kebutuhan *makeup* pada *talent* hingga merata menggunakan kuas dan *spons*
- d. Aplikasikan *countur* untuk mempertajam karakteristik bentuk wajah pada bagian tulang pipi menggunakan *spons*



Gambar 36. Pengaplikasian Countur
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- e. Aplikasikan bedak tabur secara merata dan halus serta menghasilkan warna gelap kemerahan menggunakan *puff*



Gambar 37. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- f. Aplikasikan bedak padat secara merata hingga halus dengan hasil yang gelap kemerahan menggunakan *spons*



Gambar 38. Pengaplikasian Bedak Padat

(Sumber: rdnjk_, 2019)

- g. Aplikasikan *eye shadow* pada sudut mata, warna yang digunakan warna hitam menggunakan kuas pembaur *eye shadow*



Gambar 39. Pengaplikasian Sudut Mata
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- h. Aplikasikan *eye shadow* pada kelopak mata dengan warna biru muda menggunakan kuas *eye shadow*



Gambar 40. Pengaplikasian Eye Shadow
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- i. Aplikasikan *eye liner* pada bawah mata dan baurkan menggunakan *eye shadow* warna hitam untuk mempertajam bagian bawah mata menggunakan kuas *eye shadow*



Gambar 41. Pengaplikasian Eye Shadow Bawah Mata
(Sumber: rdnjk_, 2019)

j. Aplikasikan alis menggunakan pensil alis



Gambar 42. Pengaplikasian Alis
(Sumber: rdnjk_, 2019)

k. Aplikasikan *eye liner* pada kelopak mata



Gambar 43. Pengaplikasian Eye Shadow
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- l. Pasangkan bulu mata pada mata sesuaikan dengan panjang mata



Gambar 44. Pemasangan Bulu Mata
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- m. Pasangkan bulu mata bawah supaya mata semakin tajam dengan tipe bulu mata tebal pada bagian sudut dan tipis pada bagian depan



Gambar 45. Pemasangan Bulu Mata Bawah
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- n. Aplikasikan *blush on* pada tulang pipi menggunakan kuas pembaur *blush on*



Gambar 46. Pengaplikasian Blush On
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- o. Pengisian alis dengan pensil alis dan gel alis yang dibaurkan hingga halus



Gambar 47. Pengaplikasian Gel Alis
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- p. Aplikasikan *lip stick* menggunakan kuas *lip stick* dengan memulai bagian pojok bibir menggunakan warna lebih gelap



Gambar 48. Pengaplikasian Lip Stick
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- q. Aplikasikan *lip stick* dengan warna yang lebih terang dari yang pertama di bagian bibir dan baurkan hingga rata



Gambar 49. Pengaplikasian Lip Stick
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- r. Aplikasikan *face painting* dengan efek semburat pada bagian pinggir wajah khususnya area pinngir wajah dengan cara dibaurkan kerah dalam hingga halus



Gambar 50. Pengaplikasian *Face painting*
(Sumber: rdnjk_, 2019)



Gambar 51. Tampilan sesudah di makeup
(Sumber: rdnjk_, 2019)

Hasil desain rias wajah tidak sama seperti desain awal yang semula menggunakan *base make up body painting* emas digantikan menggunakan *foundation* warna kemerah-merahan dan menerapkan *face painting* hanya pada bagian tepi wajah dan hanya diterapkan secara semburat.

Pembahasan desain rias wajah pada saat diaplikasikan dan ditampilkan di atas panggung dalam teater Maha Satya di Bumi Alengka “*Hanoman Duta*” terlihat tajam akan tetapi pada bagian *face painting* mati dengan adanya sorotan cahaya yang sama-sama berwarna kuning sehingga, menyebabkan pantulan seperti wajah berminyak.

4. Desain Penataan Rambut

Proses pada penataan rambut yang akan dikenakan oleh tokoh Dewi Sinta menggunakan tipe penataan puncak (*top mess*) dengan penambahan rambut terurai ke belakang. Unsur desain yang digunakan yaitu unsur arah agar bisa dilihat dari berbagai sisi sedangkan unsur ukuran agar memperlihatkan keseimbangannya, dan unsur tekstur agar dapat dilihat dan diraba dan prinsip

desain kesatuan. Berikut *step by step* pemasangan sanggul untuk tokoh Dewi

Sinta :

- a. Sisir halus rambut *talent* kemudian cepol terlebih dahulu dibagian puncak lalu pasang rambut panjang tambahan.

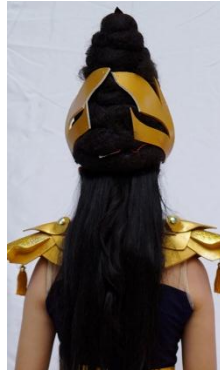


Gambar 52. Pemasangan Rambut
(Sumber: rdnjk_, 2019)

- b. Pasangkan sanggul menggunakan jepit hingga sanggul terpasang kuat



Gambar 53. Pemasangan Sanggul
(Sumber: rdnjk_, 2019)



Gambar 54. Penataan rambut tampak belakang
(Sumber: Angela, 2019)

Hasil desain penataan rambut tidak terdapat halangan ataupun kendala pada saat pemasangan hanya saja yang menjadi kendala ukuran sanggul yang terlalu besar. Pembahasan desain penataan rambut pada saat digunakan di atas panggung terlihat seperti ada rongga antara sanggul dan aksesoris karena ukuran sanggul yang kebesaran.

C. Proses, Hasil, Dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari. Perubahan yang dilakukan pada desain tersebut yaitu seluruh bagian aksesoris karena belum menunjukkan karakter dan karakteristik Dewi Shinta serta tampilan yang ke arah Romawi diubah menjadi bentuk *techno*. Perubahan rok yang awalnya hanya berekor dibuat dengan tambahan draperi pada bagian pinggang dari spon ati.



Gambar 66. Desain Awal Kostum
(Sumber: Angela, 2018)



Gambar 67. Desain Akhir Kostum
(Sumber: Angela, 2019)

2. Validasi desain oleh ahli II

Proses validasi desain rias wajah dan penataan rambut oleh Asi Tritanti. Hasil dari validasi rias wajah dan penataan rambut yaitu 1) mempertajam bagian kelopak mata dan membuat tampilan mata lebih terkesan belok; 2) mengganti warna *eye shadow* yang tadinya warna emas menjadi biru supaya terkesan tegas tidak terlihat sayu; 3) pemberian bulu mata yang tebal dan berlapis hingga mata terkesan belok; 4) pemberian *face painting* dengan efek semburat pada bagian pinngir wajar dengan mengarahkan kedalam wajah; 5) penataan rambut yang posisinya lebih pada posisi puncak (top mess); 6) pemberian rambut tambahan dibelakang.

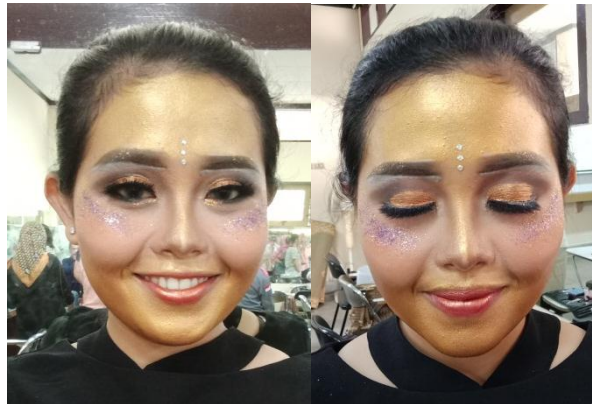
3. Pembuatan kostum dan aksesoris

Kostum Angela Devika Oviana Sari yang dibantu dalam penjahitan oleh Tini. Dalam pembuatan kostum dan aksesoris tidaklah singkat dan membutuhkan waktu 10 hari. Biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan rok Rp

90.000. *Fitting* kostum di lakukan sebanyak 2x yaitu pada hari Jumat, 4 Januari 2019 dan 11 Januari 2019.

4. Uji coba rias wajah

- a. Uji coba rias wajah yang pertama dilakukan pada hari Kamis, 13 Desember 2018, dengan hasil evaluasi *base makeup* terlalu tipis dan warna body painting emas akan membuat tampilan wajah semakin mengkilap pada saat terkena *lighting*, riasan mata terkesan sayu dan kurang tajam.



Gambar 55. Uji coba rias 1 tampak depan
(Sumber: Angela, 2018)



Gambar 56. Uji coba rias 1 tampak samping
(Sumber: Angela, 2018)

- b. Uji coba rias wajah kedua dilakukan pada hari Rabu, 19 Desember 2018, dengan koreksi alis kurang naik sehingga terkesan sayu, tampilan pengaplikasian *eye shadow* dan *eye liner* pada kelopak mata kurang tajam, sudut mata juga kurang tajam, bulu mata kurang tebal.



Gambar 57. Uji coba rias 2 tampak depan
(Sumber: Angela, 2018)



Gambar 58. Uji coba rias 2 tampak samping
(Sumber: Angela, 2018)

- c. Uji coba rias ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Januari 2019 dengan koreksi pengaplikasian *lipstick* pada bawah bibir kurang lebar dan uji coba

menerapkan aksesoris pada bagian pipi akan tetapi akan sangat mempengaruhi makeup.



Gambar 59. Uji coba rias 3 tampak depan
(Sumber: Angela, 2019)



Gambar 60. Uji coba rias 3 tampak samping
(Sumber: Angela, 2019)

5. Uji coba kostum

Uji coba kostum dilaksanakan pada hari Jumat, 4 Januari 2019 di Pendapa Gambir Sawit dengan koreksi pada bagian mekak kurang *press body* dan pada bagian aksesoris pinggang yang bernama centhingan dodot kelebaran sehingga menghambat gerakan saat melakukan adegan diatas panggung



Gambar 61. Uji coba kostum
(Sumber: Angela, 2019)

6. Uji coba penataan rambut

Uji coba penataan rambut dilaksanakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019, ukuran sanggul terlalu besar sehingga harus memberi akal pada saat pemasangan.

7. *Prototype* Tokoh

Setelah melewati beberapa tahap mulai dari *fitting* kostum, uji cob arias wajah dan uji coba penataan rambut maka, dapat dihasilkan tokoh Dewi Sinta, dengan hasil akhir penggunaan sanggul tambahan untuk hiasan kepala menggunakan teknik penataan puncak, serta tambahan aksesoris dada untuk memperkuat karakteristik penampilah tokoh, serta menggunakan lampu LED pada bagian aksesoris kepala dan dada karena memperkuat kesan *techno*.

D. Proses, Hasil, Dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilakukan kedalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Ramayana. Pertunjukan dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka: “*Hanoman Duta*”. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan untuk masyarakat khususnya para remaja pada jaman sekarang yang menganggap bahwa seni pertunjukan terkesan kuno dan bertujuan untuk membuka wawasan baru bahwa seni tradisional mampu disajikan secara *techno* dan *modern* sesuai dengan perkembangan jaman di saat ini.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), 2) gladi Kotor, 3) gladi Bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya:

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Kegiatan penilaian oleh ahli adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pertunjukan utama. Penilaian para ahli diselenggarakan pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 yang bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari instansi surat kabar Kedaulatan Rakyat bagian redaksi, Drs. Hadjar

Pamadhi, MA. Hons. Dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Darmawan Dadijono Dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan Institut Seni Indonesia.

Penialian yang dilakukan mencakup *make up* dan *total look* (penampilan keseluruhan). Hasil penilaian kemudian dijumlahkan dan akan dipilih 24 tampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan berdasarkan kelompok yaitu : 1) *Best Of The Best* diraih oleh tokoh Dewi Trijata hasil karya dari Nada Tursina Firmansyah; 2) Tokoh *Favorit* diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratu Ayu; 3) Tokoh Terbaik diraih oleh tokoh Raseksi 5 hasil karya dari Fitri Magfiroh; 4) Tokoh Prajurit terbaik diraih oleh tokoh Nayaka Panca hasil karya dari Galuh Cahya Andayasari; 5) Tokoh Prajurit terbaik diraih oleh tokoh Nayaka Eka hasil karya dari Aprilia Risti; 6) Tokoh Prajurit terbaik diraih oleh tokoh Nayaka Catur hasil karya dari Mira Riska Fitria; 7) Tokoh Dayang terbaik diraih oleh tokoh Dayang Cantik 4 hasil karya dari Lailia Ayu Meiriska; 8) Tokoh Dayang terbaik diraih oleh tokoh Dayang Cantik 6 hasil karya dari Eka Mulyanti; 9) Tokoh Dayang terbaik diraih oleh tokoh Dayang Cantik 2 hasil karya dari Pradaning Iga Imaninda; 10) Kelompok Raseksi terbaik diraih oleh tokoh Raseksi 5 hasil karya dari Fitri Maghfiroh; 11) Kelompok Raseksi terbaik diraih oleh tokoh Raseksi 2 hasil karya dari Pangesti Rizkiasih; 12) Kelompok Raseksi terbaik diraih oleh tokoh Raseksi 3 hasil karya dari Violita Mega Puspitasari; 13) Kelompok Binatang terbaik diraih oleh tokoh Anoman

hasil karya dari Whinda Oktaviana; 14) Kelompok Binatang terbaik diraih oleh tokoh Sugriwa hasil karya dari Sri Indra Murni; 15) Kelompok Binatang terbaik diraih oleh tokoh Sempati hasil karya dari Larasati Ayu Kencana Putri; 16) Kelompok Punakawan terbaik diraih oleh tokoh Gareng hasil karya dari Rosita Nadya Utami; 17) Kelompok Punakawan terbaik diraih oleh tokoh Petruk hasil karya dari Ersya Vilania Ayu Pramudia; 18) Kelompok Punakawan terbaik diraih oleh tokoh Togog (Tejamantri) hasil karya dari Felinda Erinoka Sekarwangi; 19) Kelompok Patih terbaik diraih oleh tokoh Sayempraba hasil karya dari Widya Sinta Cahya Meilani; 20) Kelompok Patih terbaik diraih oleh tokoh Laksamana hasil karya dari Ardevi Amelia; 21) Kelompok Patih terbaik diraih oleh tokoh Indrajit hasil karya dari Dewi Rahmawati; 22) Kelompok Raja terbaik diraih oleh tokoh Dewi Sinta hasil karya dari Angela Devika Oviana Sari; 23) Kelompok Raja terbaik diraih oleh tokoh Rahwana hasil karya dari Fairuz Qu Ratu Ayu; 24) Kelompok Raja terbaik diraih oleh tokoh Kumbakarna hasil karya dari Syarifa Ghiftia.

2. Gladi Kotor

Galdi Kotor dilaksanakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 pada pukul 19.00 yang bertempat di Pendhapa Gambir Sawit Taman Siswa. Acara gladi kotor di tujukan pada latihan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” oleh para *talent*, penari dan pengrawit dari Tim Hanoman Duta yang berguna untuk menyesuaikan kostum yang akan digunakan pada saat pertunjukan utama dilaksanakan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah *talent* yang berperan menjadi tokoh pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menjadi lebih percaya diri, dan bisa lebih terbiasa mengenakan kostum yang dipakainya.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 pada pukul 13.00-19.00 WIB yang bertempat di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada latihan teater dengan para *talent*, penari dan pengrawit. Gladi bersih ditujukan untuk mempersiapkan seluruh rangkaian acara seperti mendekor panggung, uji coba *lighthing*, uji coba *sound system*, penataan *photobooth*, dan GR MC.

Gladi bersih juga di khususkan untuk para *talent* dalam latihan *blocking* panggung. Penempatan sorotan *lighthing* untuk para pemain yang sedang beradegan diatas panggung.

4. Pergelaran Utama

Didalam pertunjukan utama yang bertema “Hanoman Duta” dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka dengan sentuhan unsur *techno* yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.00-16.55 WIB yang bertempat di Gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini disajikan dengan tampilan kombinasi nuansa *techno* 60% dan 40% nuansa tradisional. Pertunjukan ini menampilkan semua tokoh yang ada dalam cerita “Hanoman Duta” salah satu

tokohnya adalah Dewi Sinta dengan tampilan seorang putri yang sangat sederhana, cantik, berambut panjang, lemah gemulai dengan kostum bernuansa warna biru dan kuning, dengan hiasan aksesoris berwarna emas dan sentuhan LED yang berwarna putih yang diterapkan pada mahkota dan teratai dada yang digunakan pada tokoh Dewi Sinta.

Tampilan tokoh Dewi Sinta pada saat diatas panggung terlihat anggun dengan wajah yang cantik didukung dengan tampilan makeup yang tajam akan tetapi sedikit berkesan wajah berminyak pada bagian tepi wajah dikarenakan menggunakan *face painting* emas dan saat itu terkena *lighthing* yang sama-sama berwarna kuning sehingga terlihat mati. Tokoh Dewi Sinta dalam pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka "*Hanoman Duta*" terlihat sederhana dikarenakan dalam cerita diceritakan bahwa Dewi Sinta diculik dan disekap oleh Rahwana sehingga tokoh Dewi Sinta diwujudkan dengan kostum yang sederhana. Selain tampilan yang sederhana aksesoris-aksesoris yang dikenakan pada saat diatas panggung tidak begitu mengkilat pada saat terkena sorotan *lighthing*, yang menonjol hanya bagian aksesoris kepala dan aksesoris dada karena terdapat LED itupun jika sorotan *lighthing* berubah menjadi biru dan kuning.

Aksesoris lainnya yang terlihat pada tampilan tokoh Dewi Sinta pada bagian renda yang berwarna merah dan kuning keemasan serta warna dasar spon ati yang berwarna emas yang begitu terlihat pada saat terkena sorotan *lighthing*. Suasana panggung pada saat Dewi Sinta berperan di atas panggung

sesuai dengan diimbangi iringan gamelan yang sesuai dengan gerakan, perasaan, situasi yang sedang berlangsung. Sorotan-sorotan *lighting* kebetulan juga sesuai dengan perasaan tokoh Dewi Sinta pada saat berdialog. Akan tetapi tampilan keseluruhan pada kostum Dewi Sinta terkesan kaku dengan adanya beberapa bagian aksesoris yang tidak menyatu khususnya pada bagian slepe dan aksesoris pinggang sehingga terlihat kaku dan juga pada sanggul terlihat berongga antara aksesoris dan sanggul tidak terdapat kesatuan.

Tampilan tokoh Dewi Sinta di atas panggung saat pertunjukan teater Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dalam adegan Dewi Sinta diculik oleh Rahwana diiringi gending jawa dan nyanyian bersamaan dengan Trijata. Iringan gending jawa dengan gerakan tarian Dewi Sinta sangat sesuai. Sorotan *lighting* warna kuning membuat tampilan Dewi Sinta menjadi mati karena bertabrakan dengan warna kostum. Pada saat Dewi Sinta ditemui Rahwana sorotan *lighting* yang mengenai Dewi Sinta terlalu terang membuat tampilan tokoh Dewi Sinta menjadi remang-remang saat dipandang dari jarak jauh. Tampilan *make up* Dewi Sinta pada saat terkena sorotan *lighting* terlihat seperti berminyak berkilau.