



**PENATAAN RIAS KARAKTER HANOMAN OBONG  
DALAM PERGELARAN DRAMATARI  
“THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Peryaratan  
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

**Widosari  
NIM.08519131025**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul **PENATAAN RIAS KARAKTER HANOMAN OBONG DALAM PERGELARAN DRAMATARI “THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”** ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Proyek Akhir Jurusan Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 6 Juli 2011 dinyatakan telah lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Zahida Ideawati	Ketua		26 Juli 2011
M. Adam Jerussalem, M.T	Penguji		25 Juli 2011
Elok Novita, S.Pd	Sekretaris		26 Juli 2011

Yogyakarta, Juli 2011

Fakultas Teknik Universitas  
Negeri Yogyakarta

Dekan,



Wardan Suyanto, Ed. D.

NIP. 19540810 197803 1 001

## LEMBAR PERSEJUAN PROYEK AKHIR

Proyek Akhir yang berjudul **PENATAAN RIAS KARAKTER HANOMAN**  
**DALAM PERGELARAN DRAMATARI “THE FUTURISTIC OF**  
**RAMAYANA”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Dosen Pembimbing,



Dra. Zahida Ideawati  
NIP. 19580505 198702 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya disuatu Perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya uatau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2011

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke on the left, followed by a series of vertical and diagonal strokes on the right, ending with a small '15'.

Widosari  
NIM.08519131025

**PENATAAN RIAS KARAKTER HANOMAN OBONG  
DALAM PERGELARAN DRAMATARI  
"THE FUTURISTIC OF RAMAYANA"**

**Oleh:**

**Widosari  
08519131025**

**ABSTRAK**

Pembuatan Proyek Akhir yang berjudul *The Futuristic of Ramayana* bertujuan untuk: 1) Dapat merancang, menata, menampilkan kostum dan asesories Hanoman, 2) Dapat merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias karakter Hanoman, 3) Dapat merancang, menerapkan, menampilkan penataan rambut, 4) Dapat merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias raga Hanoman, 5) Dapat menampilkan pertunjukan drama tari *The Futuristic of Ramayana*.

Proses yang digunakan untuk menampilkan tata rias karakter Hanoman dalam Pertunjukan *The Futuristic of Ramayana* ada beberapa tahap diantaranya: 1) Merancang kostum dan asesories dengan mengkaji Hanoman dalam cerita Ramayana, mencari sumber ide, merancang kostum dan asesories dalam bentuk gambar, menata kostum dan asesories Hanoman pada saat gladi kotor, menampilkan kostum dan asesories Hanoman pada saat pertunjukan, 2) Merancang rias karakter dengan mengkaji Hanoman dalam cerita Ramayana, mencari sumber ide, merancang rias karakter dalam bentuk gambar, mengaplikasikan rias karakterter bagi dua tahap yaitu pertama melalui tes rias, kedua pada saat pelaksanaan gladi bersih, menampilkan rias karakter Hanoman pada saat pelaksanaan pertunjukan, 3) Merancang penataan rambut dengan mengkaji dalam cerita Ramayana, mencari sumber ide, merancang dalam bentuk gambar, menerapkan penataan rambut pada saat gladi bersih, menampilkan penataan rambut Hanoman pada saat pertunjukan, 4) Merancang rias raga dengan mengkaji Hanoman dalam cerita Ramayana, mencari sumber ide, merancang dalam bentuk gambar, mengaplikasikan rias raga pada saat gladi bersih, menampilkan rias raga Hanoman pada saat pertunjukan, 5) Menampilkan pertunjukan dramatari *The Futuristic of Ramayana*.

Hasil Proyek Akhir yang berjudul Penataan Rias Karakter Hanoman Obong dalam Pertunjukan Dramatari *The Futuristik of Ramayana* yaitu:1) Terciptanya rancangan, penataan, penampilan kostum dan asesories Hanoman, 2) Terciptanya rancangan, pengaplikasian, penampilan rias karakter Hanoman, 3) Terciptanya rancangan, penerapan, penampilan penataan rambut Hanoman, 4) Terciptanya rancangan, pengaplikasian, penampilan rias raga Hanoman, 5) Terciptanya penampilan pertunjukan dramatari *The Futuristic of Ramayana*.

Kata kunci:*The Futuristic of Ramayana*, Hanoman,Rias Karakter

**DRESSING ARRANGEMENT OF HANOMAN OBONG  
CHARACTER IN THE DANCE DRAMA PERFORMANCE  
“THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”**

**Oleh:**

**Widosari  
08519131025**

**ABSTRACT**

This Final Project titled The Futuristic of Ramayana aimed at: 1) Designing, arranging, displaying costumes and accessories of Hanoman, 2) Designing, applying, displaying the character make-up of Hanoman, 3) Designing, applying, displaying hair styling, 4) Designing, applying, displaying body make-up Hanoman, 5) Displaying a dance drama performance The Futuristic of Ramayana.

There are several stages of the process used to display the cosmetology of the character Hanoman in the performance The Futuristic of Ramayana, they are: 1) Designing costumes and accessories by reviewing Hanoman in the Ramayana story, looking for a source of ideas, designing costumes and accessories in the form of sketch, organizing costumes and accessories Hanoman during dirty rehearsal, displaying costumes and accessories of Hanoman during performance, 2) Designing the make-up of character by examining Hanoman in the Ramayana story, looking for a source of ideas, designing the make-up of character in the form of sketch, applying make-up of character which is divided into two stages: first is through make-up test, second is at the time of rehearsal, displaying the character of Hanoman dressing at the time of performance, 3) Designing hair styling by reviewing the story of Ramayana, seeking a source of ideas, designing in the form of sketch, applying hair styling at the time of rehearsal, displaying hair styling at the time of Hanoman's performance, 4) Designing the dressing by examining Hanoman in the Ramayana story, looking for a source of ideas, designing in the form of sketch, applying make-up at Hanoman's performance, 5) Displaying the dance drama performance The Futuristic of Ramayana.

The results of Final Project titled Dressing Arrangement of Hanoman Obong Character in the Dance Drama Performance “The Futuristic of Ramayana” those are : 1) The creation of the design, arrangement, performance costumes, and accessories of Hanoman, 2) The creation of the design, application, character make-up of Hanoman's appearance, 3) The creation of the draft/sketch, application, hair dressing of Hanoman's appearance, 4) The creation of the design, application, body make-up of Hanoman's appearance, 5) The creation of the dance drama performance of The Futuristic of Ramayana.

Key words: The Futuristic of the Ramayana, Hanoman, Character Make-up

## PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa mencintai hambanya, karya tulis

ini penulis persembahkan kepada:

Enyak dan babe tercinta yang selalu berjuang untuk ku, agar aku dapat meraih apa yangkuimpikandan tak lupa dengan disertai doa-doa yang selalu mengiringi langkahku.

Eteh, kakakku tersayang yang selalu ikut serta memberi dorongan dan motifasi untuk selalu maju.

Iyem, Djum, Bebeh-sahabat-sahabatku sayang yang selalu membuatku tertawa serta memberi dorongan, bantuan, dan semangat dalam mengerjakan laporan.

Teman-teman Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2008, lanjutkan perjuangan hidup..tetap semangat..maju terus pantang mundur,,sukses untuk semua.

Dosen Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta, terima kasih atas bimbingan, motifasi tiada henti dan sebagai orangtua kami selama menempuh studi ini.

Pokoknyaterimakasih buat semuanya yang mungkin tidak ku sebutkan satu persatu disini, terimakasih banget atas bantuan dan semangat untukku selalu.

## **MOTTO**

*Janganlah larut dalam suatu kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong  
dengan sejuta kebahagiaan.*

*(Penulis)*

*Baik buruk perbuatan kita, kelak akan ada balasan dari \_Nya, maka kita tidak perlu  
menyimpan dendam pada siapapun.*

*(Penulis)*

*Hiduplah untuk masa depan Anda yang lebih baik, walaupun tanpa mereka.*

*Bersabarlah*

*(Mario Teguh)*

*Sesungguhnya kesabaran adalah kesetiaan untuk tetap meyakini maksud baik Tuhan.*

*(Mario Teguh)*

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayatNya kepada penyusun sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini. Tidak lupa pula penulis haturkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ilmu pengetahuan kepada umatnya dan mengajak kita semua dari jalan yang penuh kebodohan kejalan yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab M. Pd, M.A., Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Wardan Suyanto, Ed. D., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati M.Pd., Selaku Ketua Program Studi D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. M. Adam Jerussalem M.T., Selaku Penguji Proyek Akhir

6. Elok Novita, S.Pd., Selaku Sekertaris Penguji Proyek Akhir.
7. Dra. Zahida Ideawati, Selaku Pembimbing Proyek Akhir.
8. Bayu Bajra yang sudah bersedia bekerjasama dengan kami.
9. Keluarga yang sudah mendukung sepenuhnya kepada saya.
10. Teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, sehingga pelaksanaan Proyek Akhir dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk semua dan turut serta dalam upaya meningkatkan Sumber Daya Manusia melalui pendidikan.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Yogyakarta, Juni 2011

Widosari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGATAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	6
G. Keaslian Gagasan .....	6

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita Ramayana.....	8
1. Sumber Ide Tokoh Hanoman.....	10
B. Kostum .....	12
1. Pengertian.....	12
2. Sumber Ide .....	12
3. Unsur Desain Kostum .....	13
4. Prinsip-prinsip Desain Kostum .....	22
C. Asesoris .....	24
1. Mahkota Kepala .....	25
D. Rias Wajah .....	26
1. Pengertian.....	26
2. Macam-macam Rias Wajah .....	26
3. Prinsip Rias Wajah.....	30
4. Kosmetik Khusus .....	33
5. Peralatan Khusus.....	35

6. Bahan Khusus .....	36
E. Penataan Rambut.....	36
1. Pengertian.....	36
F. Rias Raga ( <i>Body Painting</i> ).....	38
G. Pergelaran.....	39
1. Tata Panggung.....	39
2. Tata Lighting atau Pencahayaan .....	42

### **BAB III KONSEP RANCANGAN**

A. Konsep Rancangan Kostum dan Aksesoris Hanoman.....	45
1. Konsep Kostum Hanoman .....	46
B. Konsep Rias Wajah Hanoman .....	49
1. Konsep Rias Wajah Karakter.....	49
2. Pengaplikasian Rias Wajah Karakter Hanoman .....	52
3. Tes Rias Wajah .....	56
C. Konsep Rancangan Penataan Rambut Hanoman .....	58
1. Proses Penataan Rambut Hanoman.....	59
D. Konsep Rias Raga Hanoman.....	59
1. Proses Rias Raga.....	60
E. Konsep Rancangan Pergelaran.....	61
1. Konsep Rancangan Dramatari.....	61
2. Konsep Rancangan Pergelaran.....	64

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil dan Pembahasan Kostum dan Aksesoris Hanoman .....	65
1. Kostum Utama .....	65
2. Aksesoris .....	66
B. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah Karakter Hanoman .....	70
C. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut .....	71
D. Hasil dan Pembahasan Rias Raga .....	72
E. Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Pergelaran.....	73

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
-----------------------------	-----------

### **LAMPIRAN**

## DARTAR GAMBAR

Gambar 1: Sumber Ide Kostum Hanoman .....	11
Gambar 2: Bentuk Panggung Prosenium .....	40
Gambar 3: Bentuk Panggung Porteble .....	40
Gambar 4: Bentuk Panggung Arena .....	41
Gambar 5: Desain Kostum Hanoman .....	47
Gambar 6: Konsep Rancangan Mahkota Kepala .....	49
Gambar 7: Konsep Rias Wajah Karakter .....	50
Gambar 8: Konsep Rias Mata .....	50
Gambar 9: Konsep Rias Alis .....	51
Gambar 10: Konsep Rias Bibir .....	51
Gambar 11: Konsep Rias Hidung .....	52
Gambar 12: Konsep Rias Dahi dan Tulang Pipi .....	52
Gambar 13: Membersihkan Wajah .....	53
Gambar 14: Menempelkan Kain Bulu Pada Wajah .....	54
Gambar 15: Mengoleskan Singwid Pada Wajah .....	54
Gambar 16: Memberikan Singwid Merah .....	55
Gambar 17: Membuat Garis Wajah .....	55
Gambar 18: Memberikan Lipstik .....	56
Gambar 19: Tes Rias Wajah ke 1 .....	57
Gambar 20: Tes Rias Wajah ke 2 .....	57
Gambar 21: Tes Rias Wajah ke 3 .....	58
Gambar 22: Konsep Penataan Rambut Hanoman .....	58
Gambar 23: Penataan Rambut Hanoman .....	59
Gambar 24: Konsep Rias Raga .....	60
Gambar 25: Proses Rias Raga .....	60
Gambar 26: Hasil Rancangan Kostum Hanoman .....	66
Gambar 27: Kaos Tangan .....	67
Gambar 28: Kaos Kaki .....	67
Gambar 29: Klat Bahu .....	68
Gambar 30: Ekor .....	68
Gambar 31: Telingga .....	69
Gambar 32: Aksesori Leher .....	69
Gambar 33: Hasil Mahkota Hanoman .....	70
Gambar 34: Hasil Rias Karakter Hanoman .....	71
Gambar 35: Hasil Penataan Rambut Hanoman .....	72
Gambar 36: Hasil Rias Raga Hanoman .....	73
Gambar 37: Hasil Pergelaran Dramatari <i>The Futuristic of Ramayana</i> .....	74

## DAFTAR TABEL

Table 1. Efek <i>lighting</i> pada riasan.....	43
Table 2. Jadwal Latihan Dramatari Futuristik .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

- Gambar 1: Foto saat proses rias wajah
- Gambar 2: Foto saat rias raga
- Gambar 3: Foto latihan
- Gambar 4: Foto bersama
- Gambar 5: Foto penatarias dengan Tokoh Hanoman
- Gambar 6: Foto tokoh Hanoman saat dipanggung

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang

Kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, kebudayaan itu bersifat abstrak. Wujud kebudayaan fisik yang mengacu pada nilai keindahan yang berasal dari ekspresi kompleks berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan hasrat manusia akan keindahan yang dapat dinikmati. Salah satu wujud dari kebudayaan Candi Prambanan yang terdapat di kota Yogyakarta yang berupa bangunan terbuat dari susunan batu dan juga terdapat lukisan relief dan patung didalamnya tersimpan cerita yang berjudul Ramayana.

Pergelaran Sendratari Ramayana Ballet Prambanan dipertunjukkan dengan menggabungkan antara gerak tari dan iringan musik yang dipadupadankan, sehingga menjadi sebuah pertunjukan yang layak ditonton. Meskipun pertunjukan ini dapat mendorong masyarakat terhadap karya budaya bangsa, namun seiring dengan perkembangan jaman minat masyarakat masih terasa kurang khususnya generasi muda. Salah satu cara untuk memikat daya tarik generasi muda tersebut, mahasiswa Tata Rias angkatan 2008 mengadakan pertunjukan berbentuk dramatari yang menggunakan iringan musik yang berbeda yaitu menggabungkan antara musik tradisional dan musik modern tanpa mengubah cerita aslinya dengan tema *futuristic*.

Ramayana mengisahkan tentang kisah cinta antara Rama Wijaya dan Dewi Shinta. Dalam kisah ini ada juga seorang raja Alengka yang jahat yaitu Prabu Rahwana, yang juga sedang kasmaran, dan Dewi Shinta dianggap sebagai titisan wanita yang diidamkan dan ingin merebutnya. Namun dengan bantuan Hanoman dan kawan-kawan Dewi Shinta dapat kembali ke Raden Rama. Hanoman adalah sosok yang memiliki kecerdasan, kecerdikan, wawasan yang luas, mawas diri dan kemampuan menghimpun semua data musuh. Hanoman terlahir dalam sosok kera putih yang sebenarnya titisan dari Dewa Bayu. Menurut cerita Ramayana, Hanoman muncul dalam beberapa adegan.

Kostum dan aksesoris merupakan salah satu unsur pendukung yang sangat penting karena dapat mendukung penjiwaan dan pelengkap suatu tokoh dalam melakukan suatu peran dalam sebuah pagelaran. Kostum dan aksesoris Hanoman yang digunakan dalam Sedratari Ramayana Ballet Prambanan tradisional, masih menggunakan warna dominan putih dan emas. Maka penulis akan mengembangkan satu bentuk kostum yang berbeda dan lebih modern dengan tema *futuristic*. Kostum dan aksesoris yang dibuat harus sesuai dengan gerakan tari agar terasa nyaman bergerak saat tampil. Kesesuaian warna yang dipilih untuk kostum dan aksesoris harus sesuai dengan konsep cerita dramatis *the futuristic of Ramayana* dengan dominan putih dan silver.

Rias wajah membantu pemain untuk lebih tampak menjiwai peran yang akan dimainkan. Rias wajah karakter yang dilakukan pada Hanoman harus

sesuai dengan peran yang akan dimainkan oleh pemain yaitu karakter seekor kera putih yang sakti dan baik hati. Jarak panggung dengan penonton juga menjadi hal penting yang harus diperhatikan untuk menentukan tebal tipisnya riasan dan warna riasan yang akan digunakan supaya wajah tidak terkesan pucat dan datar.

Penataan rambut dan mahkota yang dipakai di sesuaikan dengan kostum yang digunakan. Melakukan sebuah peran penataan rambut juga mendukung suatu peran yang dimainkan. Penulis melihat mahkota yang biasa digunakan Hanoman dalam setiap pertunjukan monoton, bentuk mahkota tertutup seperti topi dan menyatu dengan ekor sehingga disini akan mengembangkan bentuk mahkota yang menunjukkan sebagai panglima kera dan ekor dipisah sehingga mirip dengan kera sesungguhnya.

Selain kostum, rias raga (*body painting*) juga sangat mendukung suatu karakter yang dimainkan oleh pemain dalam pertunjukan. Dalam pertunjukan Ramayana di balet Prambanan Hanoman tidak menggunakan rias raga karena kostum yang dikenakan tertutup, namun dalam pertunjukan *futuristic* dengan melakukan pengembangan pada kostum, maka menggunakan rias raga yang berbentuk Hanoman yang dikelilingi berkobaran api menggambarkan saat adegan Hanoman obong.

Pertunjukan Proyek Akhir ini dilakukan di ruangan tertutup, maka diperlukan *lighting* yang cukup untuk meneranginya. Jumlah *lighting* yang kurang akan mengakibatkan kesan datar ataupun tidak terlihat riasan oleh penonton dari jarak jauh. Warna *lighting* yang dipilih harus sesuai dengan adegan-adegan yang

dimainkan untuk mendukung tampilnya suatu tokoh dalam pagelaran. Bentuk panggung menggunakan bentuk prosenium dan dekorasi menyesuaikan dengan konsep pertunjukan *futuristic*. Iringan musik menjadi salah satu pacuan untuk menentukan suatu gerak tari yang akan ditampilkan dalam pertunjukan. Dengan tema *futuristic* iringan musik menggunakan alat musik tradisional dan modern.

Seiring perkembangan zaman, pertunjukan mengangkat tema Ramayana *Futuristic*. Cerita yang tidak berubah namun penampilan yang baru dengan menghilangkan warna keemasan dengan diganti warna dominan silver, mulai dari warna kostum, asesoris, properti, dan riasan yang bernuansa silver, pertunjukan akan terlihat lebih modern dan menarik sehingga dapat memikat penonton agar tidak bosan, dengan ini akan tetap membantu melestarikan budaya Indonesia yang kini sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda.

#### B. Identifikasi Masalah

Proyek Akhir ini mengambil cerita Ramayana yang ditampilkan dengan lebih modern dengan mengambil tema *futuristic*, dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahannya sebagai berikut:

1. Perkembangan jaman membuat minat masyarakat khususnya generasi muda kurang tertarik pada cerita Ramayana di balet Prambanan yang masih bersifat tradisional.
2. Kostum dan asesoris Hanoman yang tradisional perlu dikembangkan ke konsep desain kostum yang bertema *futuristic*.

3. Jarak panggung dan penonton yang jauh membuat kesan datar dan pucat pada riasan Hanoman.
4. Penataan rambut Hanoman di Sedratari Ramayana ballet Prambanan yang masih tertutup mahkota perlu dikembangkan sesuai dengan era.

#### C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah penulis membatasi pada pengembangan rancangan konsep kostum dan aksesoris, penataan tata rias karakter, penataan rambut, *body painting* tokoh Hanoman pada adegan Pasewakan.

#### D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang ada maka dapat penulis rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang, menata, menampilkan kostum dan aksesoris Hanoman?
2. Bagaimana merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias karakter Hanoman?
3. Bagaimana merancang, menerapkan, menampilkan penataan rambut Hanoman?
4. Bagaimana merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias raga Hanoman?
5. Bagaimana menampilkan pergelaran dramatari *The Futuristic of Ramayana*?

#### E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis bertujuan agar mempermudah dalam mengembangkannya sebagai berikut:

1. Dapat merancang, menata, menampilkan kostum dan aksesoris Hanoman.

2. Dapat merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias karakter Hanoman.
3. Dapat merancang, menerapkan, menampilkan penataan rambut Hanoman.
4. Dapat merancang, mengaplikasikan, menampilkan rias raga Hanoman.
5. Dapat menampilkan pertunjukan dramaturgi *The Futuristic of Ramayana*.

#### F. Manfaat

Manfaat dari Proyek Akhir ini:

1. Bagi penulis
  - a. Belajar bersosialisasi dan berorganisasi dalam bidang kepanitiaan.
  - b. Belajar membuat sebuah pagelaran.
  - c. Menyalurkan bakat dan potensi yang dimiliki.
  - d. Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki.
2. Bagi Program Studi
  - a. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa mahasiswa mampu membuat sebuah pagelaran.
  - b. Mendidik mahasiswa supaya berkopetensi dan berkualitas.
3. Bagi masyarakat
  - a. Sebagai salah satu informasi kepada masyarakat tentang cerita Ramayana.
  - b. Menambah pengetahuan baru tentang budaya Indonesia.

#### G. Keaslian Gagasan

Penulisan Proyek Akhir dengan judul Penataan Rias Karakter Hanoman Dalam Pertunjukan “*The Futuristic Of Ramayana*” yang mendapat ide dari cerita rakyat yang mungkin sudah tidak banyak yang meminati yang berjudul Ramayana.

Penulis akan mengembangkan masalah karakter penokoh melalui tata rias wajah, *body painting* dan kostum. Semua ide dan kreatifitas penulis tuangkan untuk mewujudkan hasil kerja yang maksimal, sebagai bukti keaslian Proyek Akhir ini. Penyusunan Proyek Akhir ini adalah asli gagasan penulis dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya disuatu Perguruan Tinggi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Alur Cerita Ramayana**

Ramayana mengisahkan tentang kisah cinta antara Raden Rama adalah Putera Mahkota Kerajaan Ayodya dan Dewi Shinta anak dari Ayah Handa Prabu Janaka dari negeri Mantili. Namun dalam kisah ini ada juga seorang raja Alengkdiraja yaitu Prabu Rahwana, yang juga sedang kasmaran pada Dewi Widowati, namun Dewi Shinta dianggap sebagai titisan yang selama ini diimpikannya. Rahwana ingin menculik Shinta untuk dibawa ke istananya dan dijadikan istri. Dalam pencarian ini Raden Rama dan Raden Leksmana (adik Rama) dibantu oleh seekor kera putih yang bernama Hanoman. Dengan bantuan hanoman mereka berhasil merebut Dewi Shinta dari tangan Rahwana. Namun Raden Rama menolak karena menganggap Dewi Shinta telah ternoda selama berada di kerajaan Alengka. Maka meminta bukti kesuciannya, yaitu dengan melakukan bakar diri. Karena kebenaran kesucian Dewi Shinta dan pertolongan Dewa Api, ia selamat dari api. Dengan demikian terbukti bahwa Dewi Shinta masih suci dan akhirnya Raden Rama menerimanya kembali dengan perasaan haru dan bahagia.

Dari beberapa adegan yang ada tokoh Hanoman, penulis memilih adegan Pasewakan karena pada adegan ini karakter hanoman sangat terlihat dan durasinya lebih lama. Pada adegan Hanoman Pasewakan setelah selesai

menyampaikan amanat dari Rama kepada Shinta untuk menguji kesaktian dari kerajaan Alengka, Hanoman merusak taman Argosoka kemudian tertangkap oleh prajurit dan raksasa yang dipimpin oleh Indrajid. Tahu bahwa Hanoman utusan Rama, Rahwana akan membunuhnya namun dihalangi oleh Kumbokarno. Karena memebangka Kumbokarno diusir dari kerajaan Alengka. Kemudian Rahwana tidak memerintahkan untuk membunuh Hanoman, melainkan diperintahkan agar ujung ekornya dicelup minyak lalu dibakar. Tapi bukan Hanoman yang terbakar justru dengan ekornya yang terbakar Hanoman meloncat-loncat dari atap rumah satu ke atap rumah berikutnya, sehingga rumah-rumah di Alengka terbakar dan selamat untuk kembali melaporkan semuanya kepada Rama. (Moehkardi, 1993:23)

Hanoman adalah sosok yang memiliki karakter baik, suka menolong terlihat pada saat mau membantu Rama Wijaya untuk merebut Dewi Shinta dari Rahwana. Gesit dan lincah terlihat dari gerakan tubuhnya. Pemberani dapat terlihat pada saat mengobrak-abrik dan membakar taman Argasoka. Cerdas dapat terlihat dari bisa meloloskan diri dari Negara Alengka untuk kembali pada Rama Wijaya. Menurut wiracarita Ramayana, Hanoman terlahir dalam sosok kera putih yang sebenarnya titisan dari Dewa Bayu. Ibunya bernama Dewi Anjani, seorang bidadari yang terkena kutukan sehingga berubah wujud menjadi wanara (kera). Hanoman dicerita adalah seorang panglima kera. Cerita secara umumnya dibagi menjadi beberapa segment, pada pagelaran ini penulis menampilkan Hanoman yang muncul pada bagian segment Pencarian Dewi Shinta disini saat Hanoman

bertemu dengan Raden Rama dan Raden Leksmena di saat perjalanan menuju istana Rahwana. Pada segment Goa Kiskenda saat pertarungan antara Sugriwo dan Subali. Pada segment Taman Argasoka Hanoman menghadap untuk menyampaikan maksud kehadirannya sebagai utusan Rama. Pada segment Pesewakan, Hanoman membuat keonaran yaitu merusak keindahan taman, dan akhirnya tertangkap oleh Indrajid, dan tetap dijatuhi hukuman yaitu dengan dibakar hidup-hidup, tetapi bukannya mati tetapi Hanoman membakar kerajaan Alengka dan berhasil meloloskan diri. Pada segment yang terakhir Dendakan, Hanoman mengantar Raden Rama menuju Taman Argasoka untuk bertemu Dewi Shinta.

#### 1. Sumber Ide Tokoh Hanoman

Sumber ide yang digunakan untuk tokoh Hanoman adalah terinspirasi dengan Hanoman yang sudah biasa dipakai untuk pertunjukan Sendratari Ramayana Ballet Prambanan. Dengan dominan warna putih dan emas. Melihat perkembangan jaman yang semakin maju penampilan Hanoman tersebut dikembangkan dengan dibuat lebih modern sesuai dengan tema yang sudah disepakati yaitu *futuristic* namun tidak meninggalkan unsur pakemnya.

Bentuk kostum bagian rompi dengan lengan philipin berwarna putih dan silver. Bagian bawahnya celana warna hitam yang dibuat lebih longgar agar pemain leluasa bergerak. Pada bagian drepari menggunakan kain bulu warna putih, kain lame silver dan kain kotak-kotak hitam putih.

Penggunaan kain kotak-kotak warna hitam putih tidak dihilangkan karena itu salah satu ciri-ciri kostum Hanoman. Dengan pengembangan kostum ini juga disesuaikan dengan karakter yang dimiliki oleh Hanoman. Rompi berbentuk philipin yang menggunakan unsur gari melengkung untuk menunjukan Hanoman seorang panglima dan juga menggambarkan sifat baik hati. Garis pada kain kotak-kotak dibuat mirng untuk menggambarkan sifat Hanoman yang lincah dan cerdas.

Riasan untuk Hanoman yang diterapkan tetap sama dengan riasan yang ada di Sendratari Ramayana Ballet Prambanan, namun dilakukan pengembangan pada bagian bulu wajah. Pengembangan dilakukan untuk menyesuaikan dengan tema *futuristic* dan bentuk bulu kera pada umumnya.



Gambar 1: Sumber Ide Tokoh Hanoman  
(Sumber: Widosari)

## B. Kostum

### 1. Pengertian

Menurut Harymawan (1988:78) kostum tari merupakan perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk keperluan pertunjukan. Sedangkan fungsi kostum adalah untuk memperkuat *acting* sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan lakon. Pada dasarnya kesan pertama yang Nampak pada penonton adalah apa yang terlihat terlebih dahulu antara lain adalah busana dari tokoh itu sendiri. Konsep kostum tari merupakan rancangan kostum yang didalam bentuk dan fungsinya yang berkaitan dengan tema. Kostum yang digunakan tokoh Hanoman dalam cerita ini menyesuaikan karakter serta dapat dijadikan dasar riasan.

Busana merupakan bagian dari pendukung suatu penampilan. Kostum yang digunakan disesuaikan dengan gerakan sehingga akan menambah nilai penjiwaan seorang pemeran. Busana secara garis besar digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu: busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah dan busana fantasi. (Eko Santoso, 2008:314)

### 2. Sumber Ide

#### a. Pengertian

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan gagasan atau ide seseorang untuk menciptakan desain kostum. Dalam

menciptakan sumber ide kostum seorang perancang dapat mengambil salah satu unsure dari berbagai obyek untuk dijadikan sumber ide. Menurut Chodryah dan Marndy sumber ide secara garis besar dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia, pakian daerah Indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, warna tumbuhan, hewan, gelombang laut, awan dan bentuk geometris.
- 3) Sumber ide peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olimpiade dan perang dunia.

Dari tiga sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan, tetapi dapat mengambil dari bagian tertentu yang dianggap paling menarik untuk dijadikan sumber ide. Ide sumber yang digunakan oleh penulis untuk tokoh Hanoman diambil dari pertunjukan sendratari Ramayana ballet Prambanan. Dengan sumber ide ini penulis melakukan pengembangan konsep pada bagian kostum, rias wajah, rias raga dan penataan rambut. Pengembangan dilakukan untuk disesuaikan dengan tema *futuristic* yang mengarah warna silver.

### 3. Unsur Desain Kostum

Kostum merupakan kebutuhan dasar manusia yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan manusia pada umumnya. Dilihat dari fungsinya, kostum untuk melindungi badan dari pengaruh alam atau

melindungi badan utnuk tetap shat, menyesuaikan dengan peredaban dimana manusia itu tinggal serta dapat membuat penampilan seseorang lebih tampan atau cantik, serasi dan harmonis.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 29) unsur desain atau elemen desain secara lengkap yaitu terdiri atas : (1) garis, (2) arah, (3) bentuk, (4) ukuran, (5) warna, (6) nilai dan (7) tekstur.

a. Garis

Pengertian umum garis merupakan penghubung dua buah titik. Didalam suatu desain kostum garis sebagai salah satu unsure yang diperlukan dan mempengaruhi sesuatu model kostum. Garis dapat dibedakan sebagai garis luar dan garis hiasan tau garis di dalam model kostum itu.

b. Arah

Antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yaitu vertical, horizontal, diagonal, dan lengkung. Tiap arah mempunyai kesan yang berbeda. Dari garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi dadar koko, sungguh-sungguh atau keras. Dengan adanya arah dapat mengubah kesan tersebut.

- 1) Garis vertical memberiksn kesan agung, luhur.
- 2) Garis horizontal memberi kesan perasaan tenang.
- 3) Garis diagonal dan garis miring menyudut (*oblique angle*) memberi

kesan dinamis.

- 4) Garis lengkung memberi kesan luwes, bersifat riang dan gembira.

Selain daripada kesan diatas garis itu memberi pengaruh terhadap kesan tubuh seseorang. Garis yang sudah diaplikasikan pada suatu desain kostum akan memberi kesan pada badan seseorang lebih besar, lebih kecil, lebih pendek, atau lebih tinggi dari realita kondisi badan seseorang.

c. Bentuk

Dalam sebuah desain khususnya desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk yang lainnya sebagai variasi pada *figure* seseorang atau pada kostum.

Bentuk dengan format geometris sama sisi seperti bujur sangkar, lingkaran, segitiga sama sisi, segi enam, segi delapan, sedangkan geometris yang tidak sama sisi, seperti oval, segitiga tidak sama sisi, segi empat panjang, jajaran genjang, trapezium.

Bentuk-bentuk tersebut ada yang diterapkan sebagai bentuk busana atau sebagai desain struktur atau sebagai desain dekoratif, atau pada bagian tertentu pada suatu desain kostum.

d. Ukuran

Pada sebuah desain kostum, garis, bentuk, seringkali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil desain. Unsur-unsur desain yang diperhatikan pada sebuah desain perlu

mempunyai ukuran yang seimbang, sehingga merupakan suatu kesatuan yang serasi harmonis baik kesatuan desain, maupun dengan si pemakai hasil desain.

e. Warna

Pada suatu desain kostum warna dan motif kain memegang peranan penting, karena pemilihan warna dan motif kain yang tepat untuk sesuatu desain kostum menentukan keindahan atau keharmonisan. Warna dan motif kain ini akan memberikan kesan gemuk, kurus atau menjadi kelihatan besar atau kecil. Warna-warna itu akan dapat dibedakan menjadi:

- 1) Warna-warna dingin yaitu yang mengandung warna biru dan hijau (hijau, biru hijau, biru ungu dan ungu). Warna ini akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya.
- 2) Warna-warna panas yaitu yang mengandung warna merah dan kuning (merah, merah jingga, jingga, kuning). Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah lompot akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan yang memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

Setiap warna juga mempunyai sifat yang berbeda-beda. Bahkan sejak dahulu warna diketahui mempunyai pengaruh terhadap manusia, namun baru belakangan ini penggunaannya telah dimanfaatkan

secara meluas dalam dunia kecantikan, otomotif, busana, permainan dan sebagainya.

#### 1) Merah

Warna ini melambangkan keadaan psikologi yang mengurangkan tenaga, mendorong makin cepatnya denyut nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan. Warna ini mempunyai pengaruh berani, penuh semangat, agresif, memicu emosi, dan menarik perhatian. Secara positif, warna merah mengandung arti cinta, gairah, berani, kuat, agresif, merdeka, kebebasan, dan hangat. Negatifnya adalah punya arti bahaya, perang, darah, anarki, dan tekanan.

##### (a) Merah Terang

Warna ini melambangkan kekuatan kemahuan atau cita-cita. Sifatnya agresif, aktif, eksentrik. Pengaruhnya berkemahuan keras, penuh gairah, dominasi, jantan.

##### (b) Merah Jambu

Warna ini melambangkan romantisme, feminim. Warna ini mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka.

#### 2) Putih

Warna murni, suci, steril, bersih, sempurna, jujur, sederhana, baik, dan netral. Warna putih melambangkan malaikat dan tim medis.

Warna ini juga bisa berarti kematian karena berkonotasi kehampaan, hantu, dan kain kafan.

### 3) Silver

Warna ini cenderung neutral. Bijaksana, dewasa, tidak egois, tenang, dan seimbang. Warna abu-abu juga mengandung arti lamban, kuno, lemah, kehabisan energi, dan kotor. Karena warnanya tergolong netral atau seimbang, warna ini banyak dipakai untuk warna alat-alat elektronik, kendaraan, perangkat dapur, dan rumah.

### 4) Hitam

Warna ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan kerananya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerosakkan dan kepunahan. Dalam arti lain warna hitam berkesan elit, elegan, memesona, kuat, agung, teguh, dan rendah hati. Kesan negatifnya adalah hampa, sedih, ancaman, penindasan, putus asa, dosa, kematian, atau bisa juga penyakit. Tak seperti putih yang memantulkan warna, hitam menyerap segala warna. Dengan hitam, segala energi yang datang akan diserap.

### 5) Biru

Warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme. Melambangkan intelektualitas,

kepercayaan, ketenangan, keadilan, pengabdian, seorang pemikir, konsistensi, dan dingin. Selain itu, dapat memicu rasa depresi dan ragu-ragu. Biru gelap akan membantu berpikir tajam, tampil jernih, dan ringan. Biru muda akan menenangkan dan menolong berkonsentrasi dengan tenang. Terlampau banyak biru akan menimbulkan rasa terlalu dingin, tidak akrab, dan tak punya emosi atau ambisi.

(a) Biru Tua

Warna ini melambangkan perasaan yang mendalam. Sifatnya konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif. Pengaruhnya tenang, bijaksana, tidak mudah tersinggung, ramai kawan.

(b) Biru Muda

Warna ini melambangkan keanjalan dari cita-cita. Sifatnya bertahan, protektif, tidak berubah pikiran. Pengaruhnya keras kepala, teguh, sering bangga diri, berpendirian tetap.

6) Kuning

Menciptakan perasaan optimis, percaya diri, pengakuan diri, akrab, dan lebih kreatif. Kuning juga dapat merugikan kita karena menyampaikan pesan perasaan ketakutan, kerapuhan secara emosi, depresi, kegelisahan, dan keputusasaan. Pilihan warna kuning yang tepat dan penggunaan yang sesuai akan mengangkat semangat kita dan lebih percaya diri.

(a) Kuning Terang

Warna ini melambangkan sifat spontan yang eksentrik. Sifatnya toleran, investigatif, menonjol. Pengaruhnya berubah-ubah sikap, berpengharapan, dermawan, tidak percaya.

7) Hijau

Warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna ini mempunyai sifat meningkatkan rasa bangga, perasaan lebih superior dari yang lain. Orang yang menyukai warna ini umumnya senang dipuji, senang menasihati orang lain. Berarti kesehatan, keseimbangan, rileks, dan kemudahan. Unsur negatif warna ini di antaranya memberi kesan pencemburu, licik, terasa jenuh, serta dapat melemahkan pikiran dan fisik. Di dalam sejarah China, warna hijau adalah warna perempuan. Lain dengan budaya muslim, yang menganggap warna hijau adalah warna yang suci. Warna untuk perdamaian juga hijau.

8) Coklat

Warna ini seringkali menunjukkan ciri-ciri suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.

9) Ungu

Warna ini adalah campuran warna merah dan biru yang

melambangkan sifat Gempuran Keras yang dilambangkan oleh warna biru. Perpaduan antara keintiman dan erotis atau menjurus pengertian yang mendalam dan peka. Sifatnya sedikit kurang teliti tetapi selalu penuh harapan.

f. Nilai

Nilai (*value*) ini berhubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap sampai dengan warna yang paling terang. Warna-warna tersebut mempunyai nilai tertentu misalnya warna merah atau mempunyai lebih banyak unsur merah memberi kesan suasana gembira. Jadi warna itu tidak sesuai untuk kostum pergi melawat yang meninggal, tetapi sesuai untuk pergi pesta atau tempat-tempat untuk bersantai.

g. Tekstur

Dalam suatu desain kostum, tekstur ini tidak boleh dilupakan, karena salah satu yang menentukan desain itu baik atau tidaknya, apabila diwujudkan dalam bentuk kostum. Pemilihan tekstur hendaknya sesuai dengan model yang dirancang. Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu: (a) tekstur kaku, (b) tekstur kasar dan halus, (c) tekstur lemas, (d) tekstur tembus pandang, (e) tekstur mengkilap dan kusam.

Setelah mempelajari tentang unsur desain, kostum Hanoman untuk memberikan kesan dinamis diterapkan arah garis diagonal dan garis miring meyudut. Bentuk tiga dimensi diterapkan pada bagian obi. Dalam sebuah desain

ukuran harus seimbang, sehingga merupakan suatu kesatuan yang serasi, baik kesatuan desain maupun dengan si pemakai. Warna yang digunakan dalam desain ini menyesuaikan dengan karakter tokoh. Dalam unsure nilai berhubungan dengan warna, setiap warna mempunyai nilai tertentu. Unsur tekstur untuk kostum Hanoman ini menggunakan tekstur kaku pada bagian lengan gar terlihat lebih gagah.

#### 4. Prinsip-prinsip Desain Kostum

Membuat suatu desain kostum yang baik, harmonis, indah diantaranya perlu mempunyai pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain yaitu: kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*center of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*propotion*), dan irama (*rhytm*).

##### a. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) yaitu penyusunan atau pengorganisasian daripada pusat pernatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmonis.

##### b. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) pada suatu desain untuk mendapatkan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokan bentuk, warna, dan garis, yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara, yaitu:

1) Keseimbangan Simetris (*formal balance*)

Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk atau garis, atau warna antara ketiga macam atau yang antara sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat (tengah-tengah) kostum tersebut.

2) Keseimbangan A Simetris (*informal balance*)

Keseimbangan A simetris yaitu dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna atau ketiganya yang antara sebelah kiri dan kanan berbeda jaraknya dari pusat (tengah-tengah) suatu modal kostum.

c. Proposi

Proposi (*propotion*) pada suatu desain kostum yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian kostum yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, ingkatan atau bidang pada suatu model kostum. Proposi yang diterapkan pada suatu desain kostum dapat memberi kesan pada penampilan seseorang.

d. Irama

Irama (*rhythm*) pada suatu desain kostum merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Bila pandangan mata pada suatu desain itu teratur, maka gerakan mata yang teratur itulah yang disebut irama.

e. Pusat Perhatian

Desain kostum harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, ini namanya pusat perhatian. Dalam meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu-satunya pusat perhatian. Misalnya pusat perhatian pertama pada bagian muka terletak pada kerah atau syal yang menarik karena bentuk dan warna.

Menyesuaikan prinsip-prinsip yang ada pada pembuatan desain kostum Hanoman diperlukan kesatuan untuk menciptakan keselaran sehingga menjadi suatu desain yang harmonis, antara bentuk, garis, warna yang digunakan serasi. Keseimbangan diterapkan pada bagian belahan rompi berbentuk melengkung. Proposi yang digunakan dalam pembuatan desain kostum ini member kesan lebih besar pada penampilan Hanoman. Prinsip irama yang digunakan untuk kostum ini irama pengulangan ruang. Pusat perhatian pada kostum ini pada bagian rompi yang menggunakan kain lame yang disliwir.

C. Aksesoris

Penampilan atau karakter seseorang akan serasi jika menggunakan aksesoris yang seimbang. Menurut Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes (2009:1) pengertian dari aksesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk melengkapi penampilan sehingga akan tampak indah.

Aksesori dalam beberapa kamus bahasa dimengerti sebagai barang atau benda tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap. Benda yang dimaksud di sini dapat berfungsi mutlak atau hanya sekedar dekorasi. Pepis (1965), menggambarkan sebagai kumpulan benda-benda relatif kecil yang ditata dengan baik yang akan membuat perubahan signifikan pada sebuah tatanan interior. Aksesori sendiri berkaitan erat dengan estetika, keindahan. pada prinsipnya mengkategorikan aksesori menjadi dua kategori, yakni aksesori fungsional dan aksesoris dekoratif.

#### 1. Mahkota Kepala

Dalam melakukan pertunjukan untuk menunjang suatu penampilan atau mendukung suatu karakter tokoh diperlukan pelengkap yang sesuai dengan peranan yang diperankan salah satunya mahkota. Definisi dari mahkota kepala adalah suatu hiasan kepala atau songkok dari kebesaran seorang ratu atau raja.

Pemilihan aksesories haruslah disesuaikan dengan karakter tokoh. Penggunaan aksesories pada tokoh Hanoman yang berupa kaos tangan, kaos kaki, klat bahu, ekor, bulu leher. Aksesories bernuansa putih silver untuk menyesuaikan dengan tema *futuristic*.

Mahkota yang dipakai Hanoman merupakan pengembangan dari konsep yang tradisional menjadi konsep modern yaitu *futuristic*. Mahkota yang dikenakan dalam pertunjukan *futuristic* berbentuk segitiga berjejer lima

dan bagian tengah segitiga lebih besar. Dengan mahkota ini menunjukkan Hanoman adalah panglima kera.

#### D. Rias wajah

##### 1. Pengertian

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain menggunakan kosmetik yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna (Asi Tritanti, 2007:1).

Tata rias wajah dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok diantaranya tata rias wajah dasar, tata rias wajah khusus, tata rias wajah panggung, tata rias wajah film, tata rias wajah karakter, tata rias wajah fantasi. (Herni Kustanti, 2009:209).

##### 2. Macam-macam Rias Wajah

Tata rias wajah selalu mengikuti perkembangan jaman, mulai dari warna yang digunakan maupun cara pengaplikasiannya. Sebelum menentukan rias wajah yang akan digunakan, diperlukan pemikiran yang matang disesuaikan dengan tema yang dipakai. Penulis akan memebatasi teori yang berkaitan dengan judul Proyek Akhir saja, diantaranya:

a. Rias Wajah Karakter

Dalam melakukan rias wajah karakter kita perlu mengetahui karakter akan dipermainkan oleh pemeran. Karakter seseorang dapat dilihat dari riasan, kostum, penataan rambut dan lain-lain. Misalnya seseorang yang mempunyai karakter antagonis, riasan pada bagian mata bingkai dan sudut mata yang tajam.

Secara umum rias wajah karakter (*character make up/stage make up*) adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan wajah tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Tujuan *make up* karakter tersebut adalah untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat mukanya menyerupai muka peranan watak yang dimainkan. Untuk mengungkapkan watak tersebut dapat dilakukan rias yang menonjolkan secara realistis maupun non realistis.

Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan bagi acara siaran TV, film, sandiwara, pentas mengikuti suatu pola umum dan biasanya perias mengadakan rapat naskah (*script conference*) dengan produser atau sutradara sebelum atau sesudah membaca naskah. Rias wajah karakter ini mempunyai ciri-ciri antara lain: garis-garis rias wajah yang tajam agar terlihat nyata dan tidak terkesan datar dari pandangan penonton, warna-warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras agar terlihat jelas, alas bedak yang digunakan lebih tebal agar terlihat jelas dari jarak penonton.

Permainan warna merupakan satu faktor yang utama untuk menentukan berhasil atau tidaknya *make up*, karena tiap warna mempunyai fungsi sendiri-sendiri untuk menciptakan hasil yang dikehendaki dalam membuat karakter. Bahan-bahan *make up* karakter adalah:

- 1) *Adhesive tape* : Pita perekat ± berukuran 3 cm gunanya untuk memudahkan bermacam-macam keperluan.
- 2) *Tooth enamel* : berbentuk cair gunanya untuk membuat gigi ompong atau membuat bentuk gigi bergerigi bisa diganti *eye liner* pencil.
- 3) *Nose Putty* : alat berupa lilin lembut tidak berminyak untuk menambah hidung/dagu.
- 4) *Adhesive/spirit gum* : perekat rambut untuk pembuat jenggot, jambang atau kumis.
- 5) *Crape Hair* : rambut untuk membuat jenggot, jambang, kumis atau alis.
- 6) *Non-fleksible Callodion* : alat untuk membuat bekas luka.
- 7) *Hair Whitener* : untuk membuat uban/memutihkan rambut.
- 8) *Mary Quant Crayons* : untuk membuat garis-garis watak.
- 9) *Latex Gum* : karet yang mempunyai perekat untuk membuat garis kerut.

b. Rias Wajah Panggung

Tata rias disini adalah tata rias pentas, jadi segala sesuatu harus ditujukan untuk membentuk artistik yang mendukung pemeran dalam sebuah pementasan lakon. Tata rias yaitu bagaimana cara menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau gambaran peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh seorang pemeran dalam kehidupan sehari-hari mungkin dikenal sebagai seorang pelajar, tetapi dipanggung dia akan menjadi manusia lain, menjadi seorang pemeran yang digariskan oleh seorang penulis lakon.

Menurut Henny Kustati (2009:581) pengertian dari rias wajah panggung itu sendiri adalah rias wajah malam yang memberikan penekanan pada efek-efek tertentu yang dapat dilakukan dengan pengaplikasian kosmetik secara tepat. Riasan wajah panggung memiliki ketentuan yang ahrus dipahami oleh perias yaitu: tebal karena riasan akan dilihat penonton dari jauh, garis wajah yang nyata agar dilihat dari jarak penonoton yang jauh wajah tidak terkesan datar, menimbulkan kesan kontras yang menarik perhatian dan akan terlihat jelas saat dilihat dari jarak jauh, kosmetik yang digunakan bersifat *water proff* agar pada saat pentas riasan tidak gampang luntur karena terkena air keringat maupun percikan air.

Hal yang perlu diperhitungkan dalam tata rias panggung yaitu jarak antara penonton dengan panggung dan intensitas penyinaran lampu.

Dengan memperhitungkan daerah pandang penonton maka akan mempengaruhi tebal-tipisnya tata rias. Begitu juga dengan intensitas cahaya dan warna cahaya akan sangat mempengaruhi warna dan kejelasan sebuah tata rias.

c. Tata Rias Wajah Fantasi

Menurut Eko Santoso (2008:275) penertian rias wajah fantasi merupakan perwujudan dari khayalan seorang penata rias yang ingin melukiskan khayalan tersebut berupa pribadi, bunga atau hewan, tokoh sejarah dengan merias wajah, melukis badan, menata rambut, busana dan kelengkapannya yang tidak nyata keberadaannya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan merias wajah fantasi sebagai berikut: tema, rias wajah, mahkota rambut, kostum, dan perlengkapan kostum.

3. Prinsip Rias Wajah

Untuk menghasilkan tata rias wajah yang sempurna, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Bukan hanya teknik tata rias yang perlu diterapkan dengan baik, namun ada beberapa hal yang merupakan penunjang sekaligus sebagai dasar tata rias itu sendiri. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam merias wajah:

a. Kosmetika

Pemilihan kosmetika yang tepat sangat berpengaruh pada hasil rias wajah. Hal ini meliputi mutu kosmetika, kesesuaian kosmetika dengan kulit wajah dalam arti wajah tidak mengalami iritasi bila diaplikasikan

kosmetik tersebut dan pemilihan warna-warna yang sesuai dengan kebutuhan tata rias wajah itu sendiri, misalnya warna *eye shadow*, lipstik dan lain-lain.

b. Koreksi bentuk wajah

Koreksi wajah merupakan permainan warna yang langsung diterapkan pada bagian-bagian yang memerlukan beupa warna terang dan warna gelap, yaitu:

1) Warna gelap (*Shading*)

Merupakan bayangan gelap yang diperoleh dari penerapan kosmetik berwarna gelap natural seperti bedak dengan tingkatan warna yang paling gelap atau foundation warna gelap dan juga *eye shadow* berwarna coklat atau coklat hitam serta pemulas pipi. *Shading* akan member kesan menyamarkan, mengurangi, mencekungkan atau mengecilkan bidang wajah yang sebelumnya terlihat luas.

2) Warna terang (*Tinting atau Highlight*)

Merupakan bayangan terang yang diperoleh dari penerapan kosmetik berwarna terang atau natural perti bedak, *eye shadow* atau alas bedak dengan warna muda. *Tinting* atau *highlight* akan member kesan menonjolkan, menggembungkan dan melebarkan bidang wajah yang sebelumnya terlihat sempit.

### 3) Warna Relief

Merupakan gabungan warna terang dan gelap dengan komposisi seimbang. Warna relief menciptakan kedalaman pada wajah sehingga wajah tidak terlihat rata atau flat. Permainan warna gelap terang ini diaplikasikan pada wajah secara natural sehingga tidak tampak perbedaan yang mana warna gelap dan sebaliknya, namun yang terlihat adalah cekungan yang dalam atau bagian datar yang luas pada wajah.

### 4) Dasar tata rias

Dasar tata rias yang dimaksud adalah alas bedak dan bedak. Pemilihan warna dasar alas bedak harus sesuai dengan warna kulit dan waktu, yaitu:

- (a) Pagi hari : warna dasar tata rias serasi dengan warna kulit wajah.
- (b) Siang hari : warna dasar tata rias sesuai dengan warna kulit wajah.
- (c) Malam hari : warna dasar setingkat lebih terang dari warna kulit wajah.
- (d) Wajah bernoda : pilih warna lebih gelap satu tingkat dari warna kulit wajah, berikan pada daerah yang bernoda saja, untuk bagian kulit lainnya pilih warna yang sama dengan warna kulit wajah.
- (e) Alas bedak warna terang : pilih bedak dengan warna satu tingkat lebih tua dari warna alas bedak.

(f) Alas bedak warna gelap : pilih bedak dengan warna satu tingkat lebih terang dari warna alas bedak.

#### 5) Usia dan kesempatan

Tata rias yang baik harus menyesuaikan dengan usia dan kesempatan, jangan sampai menyebabkan rasa kurang percaya diri akibat kesalahan pemilihan warna atau kesalahan tema dari acara yang akan dihadiri.

#### 4. Kosmetik Khusus

Rias wajah salah satu pendukung aktor untuk memerankan suatu peran. Dalam merias juga diperlukan dukungan-dukungan untuk menerapkannya.

##### a. Susu Pembersih (*Milk Cleanser*)

Pembersih kulit wajah merupakan tindakan paling penting untuk menjaga kebugaran wajah dengan tujuan menghilangkan sel-sel kulit yang telah mati, debu, kotoran dan sisa-sisa make up yang menempel pada kulit wajah. Untuk mendapatkan hasil yang baik proses pembersihan wajah sebaiknya dilakukan dengan menggunakan produk kosmetika pembersih yang sesuai dengan umur dan jenis kulit seseorang.

##### b. Penyegar (*Toner/Face Tonic*)

Kosmetika penyegar kulit umumnya dalam bentuk cairan bening atau lotion yang terbuat dari air murni hasil penyulingan, ditambah dengan bahan-bahan seperti etanol (*etil alcohol*) untuk mengurangi minyak dan antiseptik, kamfer, untuk menimbulkan rasa hangat dan segar pada

kulit, dan garam alumunium supaya kulit disekitar pori-pori agak mengecil.

Setelah pemakaian lotion penyegar, disamping kulit kita terasa segar, kulit dalam keadaan yang bersih dan siap memakai kosmetika selanjutnya. Cairan penyegar disebut juga *toning lotion* untuk kulit kering dan untuk kulit orang tua dengan kandungan etanol yang rendah, dan *astringent lotion* dan *clarifying lotion* untuk kulit normal, berminyak dan berjerawat dengan kandungan etanol lebih tinggi. Pada produk kosmetik penyegar seperti *face lotion* atau *astringent lotion*, terdapat penambahan kandungan alkohol.

c. Pelembab (*Moisturizer*)

Merupakan kosmetika yang berguna untuk mempertahankan elastisitas kulit dan mencegah penguapan air melalui kulit dan berfungsi menjaga kelembapan kulit. Pelindung kulit ini berbentuk emulsi O/W dan mengandung *trietanolamine*, *asam stearat*, *borak*, *lanoline*, *paraffin cair*, *profilen glycol*. Sediaan ini biasa disebut *moisturizer* yang digunakan untuk perawatan sehari-hari baik digunakan sebelum menggunakan foundation terutama bagi yang berjenis kulit kering. Krim ini sangat lembut sehingga meninggalkan lapisan tipis dikulit sehingga dapat mencegah terjadi penguapan air dalam kulit

d. Pensil Alis (*Eye Brow Pencil*)

Untuk membentuk alis dan membentuk pola untuk *body painting*, tersedia dalam bentuk pensil dan *cake* seperti crayon.

e. Perona Bibir (*Lipstick*)

Perona bibir adalah kosmetik yang digunakan untuk memberi warna pada bagian bibir. Perona bibir ada beberapa bentuk diantaranya stick, padat, cair. Perona bibir juga terdiri dari banyak macam warna.

f. *Adhesive/spirit gum*

Perekat yang berbentuk cair untuk pembuat jenggot, jambang atau kumis.

g. Singwid

Singwid adalah semacam kapur yang biasa dipakai sebagai bahan campuran membuat cat. Singwid tersedia dalam beberapa warna yaitu: merah, kuning, putih, hijau, biru dan hitam. Dalam kecantikan singwid biasa digunakan sebagai kosmetik rias raga. Diolah secara tradisional dengan teknik khusus. Singwid aman digunakan untuk kulit, karena campuran yang digunakan air mineral. (<http://www.pengertian-singwid-pewarna.htm>., 23 April 2011)

5. Peralatan khusus

a. Kuas Bibir (*Lip Brush*)

Bentuknya kecil dan terbuat dari bulu. Berfungsi untuk membingkai dan meratakan pemerah bibir/lipstik.

b. Kuas *body painting*

Bentuknya hampir sama dengan kuas lipstik namun terdiri dari beberapa ukuran. Ukuran digunakan sesuai dengan besar gambarannya. Berfungsi untuk menerapkan kosmetik *body painting* pada tubuh.

6. Bahan Khusus

a. Tissue (*Tissue*)

Berbentuk lembaran tipis yang rapuh, berfungsi untuk menyerap dan mengikat kosmetik pembersih, pelembab atau perona bibi yang mencolok atau berlebihan.

b. Kapas (*Cotton*)

Berfungsi untuk mengikat atau membersihkan kosmetik dari wajah, juga untuk membersihkan penyegar pada kulit wajah setelah wajah dibersihkan.

E. Penataan Rambut

1. Pengertian

Dalam pementasan diperlukan juga penataan untuk bagian rambut, bertujuan untuk menunjang kesempurnaan dari penampilan seseorang. Penataan rambut adalah sesuatu yang dilakukan untuk merapikan atau membentuk rambut dengan sedemikian rupa menggunakan alat tambahan dan kosmetik.

Penataan rambut adalah tindakan memperindah bentuk rambut. Biasanya tindakan tersebut berupa penyisiran, *blowdrying*, penyanggulan, dan

penempatan berbagai hiasan rambut. Sedangkan pengertian penataan rambut modern adalah tindakan memperindah rambut, baik dengan menggunakan rambut asli maupun rambut tambahan dan hiasan lainnya. Penataan rambut terdapat pola dan tipe yang mempunyai ciri-ciri tersendiri dan dapat divariasikan dengan model penataan yang diinginkan. (Raharjo dkk, 1999:1390)

Menurut M. C. Ari Sri Hermawati, S.Pd (2004:5) ada beberapa jenis penataan rambut yang dikenal secara umum antara lain: Penataan Rambut Depan (*Fron Style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah depan atau dahi. Penataan Rambut Puncak (*Top Style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah puncak kepala. Penataan Rambut Belakang (*Back Style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah belakang kepala atau tengkuk. Penataan Rambut Simetris yaitu penataan rambut yang seimbang antara kanan dan kiri, penataan ini memberi kesan formal. Penataan Rambut Asimetris yaitu penataan rambut yang fokus pada samping kanan dan kiri, sehingga penataan asimetris akan memberikan kesan dinamis.

a. Alat dan kosmetik yang digunakan untuk penataan rambut.

1) Sisir Berekor

Digunakan untuk membentuk rambut.

2) *Hair Spray*

Kosmetik untuk penataan rambut yang berbentuk aerosol. Digunakan untuk mempertahankan bentuk rambut yang sudah dibentuk.

#### F. Rias Raga (*Body painting*)

Rias raga atau *body painting* merupakan seni melukis di atas tubuh manusia. Seni lukis yang terkesan ‘nyentrik’ ini berasal dari budaya asing yang kemudian dibawa ke Indonesia oleh para pelaku seni maupun pendatang yang mempunyai ketertarikan pada seni melukis tubuh. Proses alih-budaya yang dialami oleh seni ini memungkinkan terjadinya semacam akulturasi bentuk, cara, dan tema lukisan yang dipakai. Hal ini terlihat jelas ketika seni melukis tubuh coba dieksplorasi oleh seniman-seniman lukis yang ada di Bali. Pengalihan ragam tema dan corak lukisan oleh seniman-seniman tersebut dari bentuk awal merupakan suatu kewajaran mengingat sebuah seni merupakan ekspresi individual yang bebas dan tidak terpacu pada hanya satu pakem tertentu.

Gambar rias wajah dan raga yang diaplikasikan akan menunjukkan sifat dan ciri dari tokoh tersebut. (Yoedarminingsih, 2001:20)

Jenis-jenis rias raga ada empat tipe desain secara umum yaitu rias raga *tribal* dengan pola acak dari garis dan lengkung untuk membentuk sebuah seni yang abstrak. *Polynesians* dengan desain pemandangan alam. *Amerika* menyimbolkan seperti bendera Amerika, salip dan elang, sedangkan *Japanese* lebih terkenal dengan huruf-huruf Jepang, dan naga.

Rias raga yang digunakan dalam tokoh Hanoman bersumber ide pada Hanoman Obong. Rias raga diaplikasikan pada bagian dada hingga perut, untuk menutupi bagian yang tidak tertutup oleh kostum. Dalam rias raga ini menggambarkan saat Hanoman dibakar oleh Rahwana namun tidak mempan

karena kesaktiannya sangat tinggi dan dia termasuk dewa yang tidak bisa mati menurut cerita.

## G. Pergelaran

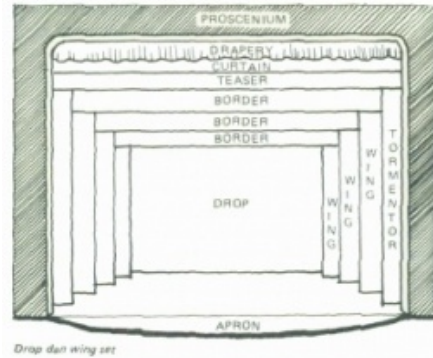
### 1. Tata Panggung

Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton. Berdasarkan bentuk panggung dibagi menjadi tiga macam. (Praman Padmodarmaya, 1988:35)

#### a. Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan gedung dipisah atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium.

Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu ke arah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan. Para pemeran di atas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton.



Gambar 2: Bentuk Panggung Prosenium  
(Sumber: tata panggung« teaterku's.htm)

#### b. Panggung Portable

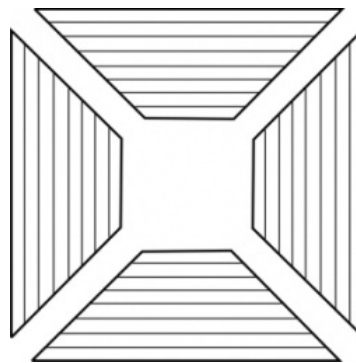
Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (*podium, platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.



Gambar 3: Bentuk Panggung Portebile  
(Sumber: tata panggung« teaterku's.htm)

c. Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.



Gambar 4: Bentuk Panggung Arena  
(Sumber: tata panggung« teaterku's.htm)

Pada pertunjukan yang diadakan oleh mahasiswa tata rias dan kecantikan angkatan 2008 panggung yang digunakan saat pertunjukan sesuai dengan desain panggung yang sudah dibuat yaitu *proscenium*, agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan. Para pemeran di atas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Panggung menggunakan melamin berwarna putih, sehingga terkesan mewah. Jarak penonton dengan panggung terdekat 3 meter sedangkan yang terjauh  $\pm 20$  meter.

## 2. Tata *Lighting* atau Pencahayaan

Salah satu unsur penting dalam pementasan drama adalah tata cahaya atau lighting, memberikan pencahayaan agar objek atau subjek bisa terlihat lebih jelas. Menurut Vincen J-R Kehoe (1992:42) *Lighting* digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Warna cahaya primer yaitu merah, hijau, biru bila dikombinasikan dengan intensitas yang merata akan menghasilkan warna putih.

Table 1. Efek *lighting* pada riasan  
(Sumber: Vincen, 1992:44)

Warna Riasan	Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga merah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Sangat gelap	Memudar
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau warnanya hilang	Gelap	Menjadi ungu muda	Menjadi merah muda
Hijau	Sangat gelap	Menggelapkan hingga abu-abu tua	Memudar hingga hijau pucat	Memudar	Menjadi biru pucat
Biru	Menggelapkan abu-abu	Menggelapkan hingga abu-abu	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Ungu	Gelap hingga kehitaman	Gelap hampir hitam	Menjadi hampir hitam	Menjadi ungu muda	Menjadi sangat pucat

Menurut Soedarsono (1978:36) tata lampu bukan sekedar untuk penerang saja. Namun dalam sebuah pertunjukan harus diperhatikan. Lampu-lampu *spot light* adalah paling ideal, selain itu juga sering dipakai warna-warna khusus yang disebut *colour medium*. Lampu ini akan bisa memberikan suasana tertentu.

Dalam pertunjukan membutuhkan *lighting* untuk mendukungnya. Dalam pertunjukan dengan tema *The Futuristic of Ramayana* menggunakan beberapa macam lampu untuk meneranginya. Pada adegan Hanoman obong

menggunakan *spot light* dari arah depan sehingga menerangi seluruh panggung dengan warna netral dan warna merah dari *colour medium* yang memiliki arti penantang, kuat, pemberani dan membangkitkan semangat dalam melakukan adegan mepentasan. Perpaduan keduanya warna yang dihasilkan tidak terlalu pekat sehingga riasan untuk Hanoman tetap terlihat.

### BAB III

#### KONSEP RANCANGAN

##### A. Konsep Rancangan Kostum dan Aksesori Hanoman

Kata *futuristic* sendiri berasal dari kata *future* yang berarti masa depan. Masa depan ini merupakan penggambaran dari hasil pemikiran manusia tentang kehidupan yang akan datang. Futuristik dalam desain arsitektur interior identik dengan teknologi yang canggih, cepat / aerodinamik dan mengexpose konstruksi. *Futuristic* digambarkan dengan warna krom atau silver, dan warna hitam atau putih dan penggunaan material logam, kaca dan *fiber finishing glosy*. Warna yang lain juga bisa menggambarkan futuristik jika warna tersebut bersifat metalik, seperti merah metalik, biru metalik, dan lain sebagainya. Definisi *futuristic* itu sendiri adalah segala sesuatu yang bersifat/terlihat canggih, berteknologi tinggi dan serba praktis. Segala sesuatu yang terjadi dimasa depan yang lebih maju dengan melihat trend yang terjadi dimasa lalu dan sekarang.

Hanoman pada adegan Pasewakan menceritakan Hanoman sebagai utusan Rama untuk menyampaikan amanat kepada Shinta. Setelah menyampaikan amanat tersebut Hanoman merusak taman di Alengka, ditangkap oleh Indrajid dan dibakar oleh Rahwana namun tidak terbakar melainkan meloncat-loncat ke satu atap rumah keatap rumah lain sehingga membakar rumah-rumah di Alengka dan dapat melarikan diri untuk melaporkan kepada Rama.

Riasan yang diterapkan untuk tema ini harus dirancang secara mendetail. Mulai dari riasan wajah, *body painting*, penataan rambut, aksesoris yang digunakan oleh tokoh Hanoman. Konsep tersebut memiliki arti tersendiri, baik dari warna maupun motif kain yang digunakan.

#### 1. Konsep Kostum Hanoman

Konsep rancangan kostum untuk tokoh Hanoman ini bentuk pengembangan kostum yang biasa dikenakan dalam pertunjukan sendratari Ramayana Balet Prambanan, tanpa menghilangkan konsep asli dari kostum tersebut. Bagian yang tetap digunakan dalam kostum yang sudah dikembangkan ini adalah warna putih dan kain yang merupakan ciri khas dari tokoh Hanoman itu sendiri yaitu kain kotak-kotak berwarna hitam putih.

Kostum yang dikenakan oleh Hanoman dalam tema *futuristic* bernuansa putih dan silver. Bagian atas menggunakan rompi yang berwarna silver. Menggunakan warna silver ini untuk menunjang dari tema itu sendiri, yaitu *futuristic*. Warna putih diambil karena Hanoman dalam cerita adalah sosok kera putih yang sakti dan baik hati. Bagian lengan dibuat agak tinggi berbentuk philipin mewakili karakter berwibawa karena seorang panglima kera. Kain kotak-kotak yang berwarna hitam putih digunakan pada bagian bawahan garisnya dibuat diagonal menunjukkan karakter cerdas.

Kain yang digunakan untuk membuat kostum Hanoman adalah kain tile warna silver yang digunakan pada bagian rompi, obi dan jabot (kain yang

dibentuk wiruan). Kain bulu berwarna putih digunakan pada bagian rompi, sarung tangan dan kaki, bawahan. Satu lagi menggunakan kain taffeta berwarna hitam untuk bagian celana.



Menggunakan kain bulu warna putih, tiga lapis.

Lengan berbentuk philines, dibuat dari kain keras dilapisi kin bulu putih.

rompi menggunakan kain tile warna silver.

Ekor yang dibuat dari kain bulu yang didalamnya diberi kawat.

Obi menggunakan kain tile warna perak, pada bagian lenganya dihias dengan payet hitam

Menggunakan kain poleng (kotak-kotak hitam putih)

Celana menggunakan kain taffeta warna hitam

Bagian jabot menggunakan kain lame warna silver

Aksesori tangan dan kaki dari kain bulu dan renda.

Gambar 5: Desain Kostum Hanoman  
(Sumber: Widosari)

Disesuaikan dengan unsur-unsur rancangan kostum dalam rancangan kostum Hanoman menerapkan garis lengkung pada bagian lengan,

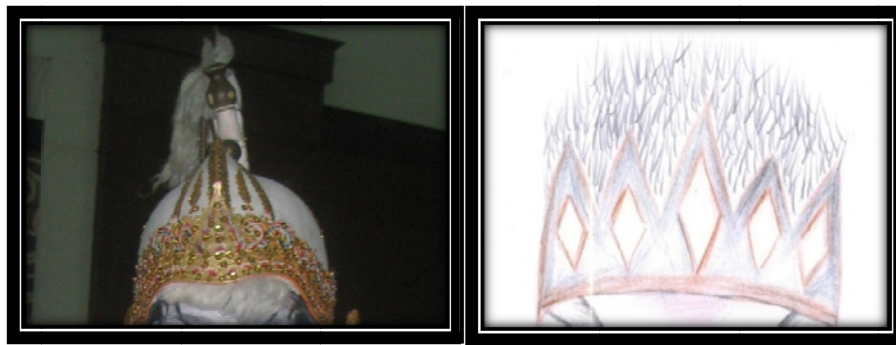
belahan rompi dan drepari bagian kanan untuk memberi kesan luwes dan menggambarkan sifat yang baik hati. Garis miring pada bagian obi memberi kesan dinamis dan menggambarkan sifat yang lincah dan cerdas. Menggunakan bentuk geometris sama sisi pada bagian drepari sebelah kiri dengan menggunakan kain kotak-kotak hitam putih menggambarkan sifat yang pemberani.

Prinsip-prinsip yang diterapkan pada kostum ini pusat perhatian pada bagian rompi berwarna silver yang dibuat dari kain lame dan dibentuk bersusun yang sudah disliwir. Keseimbangan diterapkan pada bagian lengan dan belahan rompi, sehingga membuat kesan lebih berwibawa. Irama untuk menjadikan kesan serasi diterapkan pada bagian rompi yang berirama pengulangan ruang.

Filosofi warna yang digunakan dalam kostum memiliki arti tersendiri. Warna putih menggambarkan karakter Hanoman yang baik hati dan dicerita merupakan sosok kera putih. Warna silver mewakili dari tema *futuristic* dan memiliki arti cerdas. Warna hitam yang digunakan memiliki arti kuat dan tegas.

Mahkota berbentuk seperti segitiga berjejer 5, namun pada bagian tengah segitiganya lebih tinggi. Desain dibuat seperti ini karena Hanoman adalah Panglima dari semua kera. Mahkota ini bentuk dari pengembangan mahkota yang biasa dipakai untuk pertunjukan Sendratari Ramayana Ballet

Prambanan. Mahkota berwarna silver menggambarkan sikap yang bijaksana dan bagian bawahnya yang melingkar dikepala memakai kain kotak-kotak hitam putih, garis dibuat diagonal untuk menggambarkan sifat yang tegas.



Gambar 6: Konsep Rancangan Mahkota Kepala  
(Sumber: Widosari)

## B. Konsep Rias Wajah Hanoman

### 1. Konsep Rias Wajah Karakter

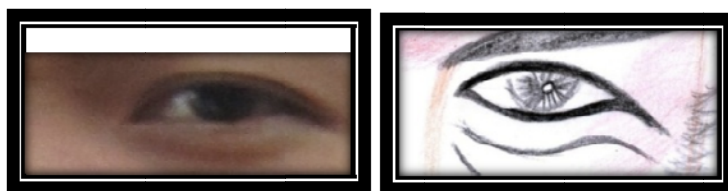
Dalam tokoh ini membutuhkan konsep yang mantang, karena disini Hanoman adalah sosok kera putih. Konsep yang perias terapkan menggunakan warna putih yang menggambarkan tokoh Hanoman, untuk membuat garis-garis pada wajah menggunakan warna hitam yang menggambarkan sosok hanoman yang tegas, dan diberi sentuhan warna merah pada bagia kening dan pelipis untuk menggambarkan pemberani. Pada bagian pelipis sampai dagu ditempel kain bulu warna putih yang sudah dibentuk agar seperti kera pada umumnya.



Gambar 7: Konsep Rias Wajah Karakter  
(Sumber: Widosari)

a. Konsep Rias Mata

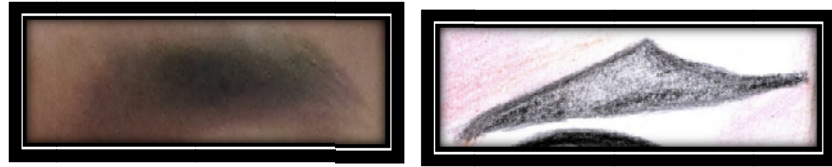
Rias mata menggunakan kosmetik singwid berwarna hitam menciptakan kesan mata yang tajam dan tegas. Garis melengkung kebawah, karena menunjukkan sifat Hanoman yang baik hati dan selalu optimis dalam menghadapi segala masalah.



Gambar 8: Konsep Rias Mata  
(Sumber: Widosari)

b. Konsep Rias Alis

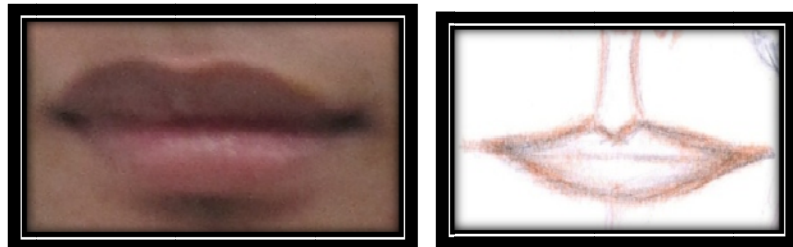
Rias alis yang diterapkan pada tokoh Hanoman dengan arah melengkung keatas dan pangkalnya saling menghubungkan untuk menunjukkan memiliki sifat yang pemberani dan cerdas.



Gambar 9: Konsep Rias Alis  
(Sumber: Widosari)

c. Konsep Rias Bibir

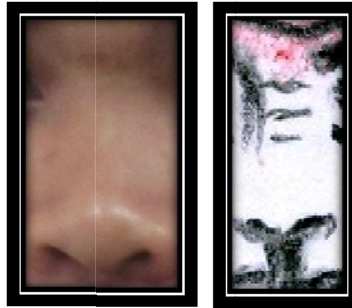
Pada rias bibir untuk tokoh Hanoman menggunakan warna merah untuk memberi kesan menonjol seperti kera pada umumnya. Bagian bawah hidung diberi garis kebawah gabung dengan bibir. Garis melengkung pada sudut bibir menggambarkan sifat Hanoman yang baik hati dan optimis.



Gambar 10: Konsep Rias Bibir  
(Sumber: Widosari)

d. Konsep Rias Hidung

Rias pada bagian hidung disesuaikan dengan bentuk hidung kera pada umumnya, yaitu berbentuk munggil. Karena pada umumnya bentuk hidung kera tidak mancung. Warna hitam yang diterapkan untuk rias hidung ini mewakili sifat Hanoman yang tegas.



Gambar 11: Konsep Rias Hidung  
(Sumber: Widosari)

e. Konsep Rias Dahi dan Tulang Pipi

Gambaran tokoh Hanoman yang pemberani ditunjukkan dengan penggunaan warna merah pada bagian dahi. Selain untuk menggambarkan sifat tersebut juga bertujuan untuk membuat kesan menonjol pada bagian dahi dan tulang pipi.



Gambar 12: Konsep Rias Dahi dan Tulang Pipi  
(Sumber: Widosari)

2. Pengaplikasian Rias Wajah Karakter Hanoman

a. Proses Kerja

1) Jenis Kosmetik dan peralatan yang digunakan untuk rias wajah

Kosmetik yang digunakan untuk merias wajah tokoh Hanoman menggunakan *milk cleanser*, *face tonic*, pelembab, singwid

berwarna putih, hitam dan merah, *spirit gum* dan lipstik berwarna merah dari *cryolan*.

Peralatan yang digunakan untuk merias wajah Hanoman menggunakan kuas *body painting*, kuas lipstick dan cotton but. Menggunakan kuas tersebut agar garis yang digoreskan akan lebih rapi.

2) Jenis kosmetik dan alat untuk penataan rambut

Kosmetik yang digunakan untuk menata rambut hanya menggunakan hair spray dan singwid warna putih. Alat yang digunakan sisir berekor.

b. Pelaksanaan Proses Rias Wajah

- 1) Membersihkan wajah dengan *milk cleanser* “S” disesuaikan dengan jenis kulit wajah.



Gambar 13: Membersihkan Wajah  
(Sumber: Widosari)

- 2) Memberikan *face tonic* “S” sesuai dengan jenis kulit wajah.
- 3) Mengoleskan pelembab “S” pada wajah dan leher secara merata agar melindungi kulit wajah dari kosmetik.
- 4) Menempelkan bulu dengan spirit gum yang sudah dibentuk sesuai desain dan bentuk wajah.



Gambar 14: Menempelkan Kain Bulu Pada Wajah  
(Sumber: Widosari)

- 5) Mengoleskan singwit pada wajah warna putih sebagai warna dasar dari riasan.



Gambar 15: Mengoleskan Singwit Pada Wajah  
(Sumber: Widosari)

- 6) Memberikan warna merah dengan singwid pada bagian tulang pipi, hidung dan dahi.



Gambar 16: Memberikan Singwid Merah  
(Sumber: Widosari)

- 7) Membentuk bentuk mata, alis, hidung, dan bibir menggunakan singwid warna hitam dengan alat kuas *painting*.



Gambar 17: Membuat Garis Wajah  
(Sumber: Widosari)

- 8) Setelah bibir dibingkai dengan singwid warna hitam, pada bagian tengahnya diberi warna merah dengan lipstik.



Gambar 18: Memberikan Lipstik  
(Sumber: Widosari)

### 3. Tes Rias Wajah

Tes rias wajah dilakukan guna membandingkan antara konsep riasan dan hasil riasan yang paling sempurna. tes dilakukan sebanyak 3 kali, disetiap latihan kadang terjadi perubahan yang karena menyempurnakan bentuk riasan yang akan diterapkan saat pagelaran.

#### a. Tes Rias Wajah ke 1

Tes rias wajah pertama pembimbing berkomentar pemulasan singwid pada wajah kurang halus, dan garis-garisnya kurang tegas sehingga perlu diperbaiki.



Gambar 19: Tes Rias Wajah ke 1  
(Sumber: Widosari)

b. Tes Rias Wajah ke 2

Tes rias wajah kedua pembimbing berkomentar disuruh mencari gambar kera yang asli. Riasan masih kurang terlihat karakter keranya itu sendiri.



Gambar 20: Tes Rias Wajah ke 2  
(Sumber: Widosari)

c. Tes Rias Wajah ke 3

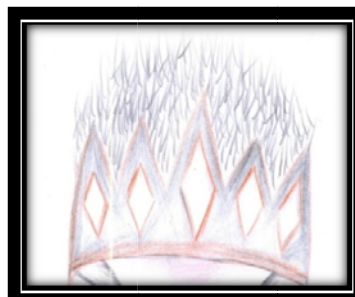
Tes rias wajah ke tiga pembimbing berkomentar riasan sudah lumayan rapi, namun mencari referensi lagi tentang karakter wajah kera.



Gambar 21: Tes Rias Wajah ke 3  
(Sumber: Widosari)

C. Konsep Rancangan Penataan Rambut Hanoman

Penataan rambut dilakukan untuk menunjang dari sebuah penampilah. Pada tokoh Hanoman ini penataan rambut terinspirasi dari bentuk rambut kera putih yang arahnya keatas. Rambut ditata dengan penataan arahnya keatas, agar sesuai dengan bentuk rambut kera pada umumnya.



Gambar 22: Konsep Penataan Rambut Hanoman  
(Sumber: Widosari)

### 1. Proses Penataan Rambut

- a. Memasang mahkota dan kain bulu warna putih untuk menutupi rambut pada bagian belakang.
- b. Menyisir rambut bagian puncak kearah atas dengan menggunakan sisir.
- c. Memberikan warna putih pada rambut yang terlihat dengan singwid .
- d. Menyemprotkan *hair spray* agar mempertahankan bentuk rambut.



Gambar 23: Penataan Rambut Hanoman  
(Sumber: Widosari)

### D. Konsep Rias Raga Hanoman

Desain rias raga menggunakan gambar tokoh Hanoman itu sendiri. Menggambarkan saat Hanoman dibakar oleh Rahwana, maka pada desain rias raga ini berbentuk Hanoman yang sekelilingnya api yang berkobar-kobar. Rias raga ini diterapkan pada bagian dada pemain. Rias raga ini menunjukkan betapa saktinya Hanoman, sehingga dibakar pun tidak mempan.

Gambar rias raga itu sendiri dapat mendukung pengkarakteran suatu peran. Dengan rias raga dapat menunjukkan sifat dan ciri khas dari tokoh, sehingga mudah untuk mengenalinya.



Gambar 24: Konsep Rias Raga  
(Sumber: Widosari)

#### 1. Proses Rias Raga

Mengoleskan singwit pada badan yang terlihat dengan singwit warna putih.

Untuk meratakannya hanya menggunakan tangan.



Gambar 25: Proses Rias Raga  
(Sumber: Widosari)

## E. Konsep Rancangan Pergelaran *The Futuristic of Ramayan*

### 1. Konsep Rancangan Dramatari

Konsep yang diambil untuk dramatari ini mengangkat judul Ramayana. Dengan melihatnya perkembangan jaman yang ada, banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang cerita ini kami mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2008 sepakat untuk disajikan secara lebih modern sehingga akan lebih menarik dengan tema "*The Futuristic of Ramayana*". Dalam penampilannya menggunakan unsur warna silver, mengurangi penggunaan warna emas baik untuk warna riasan maupun warna kostum yang dikenakan oleh pemain.

#### a. Konsep Manajemen Pergelaran

Dalam setiap pertunjukan harus ada konsep untuk pagelaran yang akan dilakukan. Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2008 akan mengadakan pagelaran Proyek Akhir memilih untuk dipanitia sendiri. Mengingat biaya yang ada tidak cukup untuk menyewa EO. Setiap panitia sudah diberi tugas dan kewenangan harus mengerti dengan tugas masing-masing demi kelancaran pagelaran ini. Dengan melakukan manajemen sendiri dapat melatih sikap tanggung jawab, menumbuhkan kedewasaan, dan gotong royong. Pemilihan panitia khusus dilakukan dengan cara pemilihan suara terbanyak dari mahasiswa. Sedangkan untuk

pemilihan panitia seksi dipilih oleh ketuanya dan yang dipilih tanpa paksaan, mampu melaksanakan tanggung jawab yang dipegang.

b. Latihan Dramatari Futuristik

Latihan dilakukan di sanggar tari yang berkerjasama dengan mahasiswa Tata rias dan Kecantikan. Sesuai dengan perjanjian yang telah dibuat latihan dilakukan sebanyak 10 kali. Dalam seminggu dua kali latihan, dan pada 5 kali awal latihan antara musik dan tari dipisah karena pihak sanggar tari tersebut bermaksud untuk mematangkan terlebih dahulu konsep yang sudah direncanakan. Setelah antara musik dan tari sudah selaras digabungkan sehingga menjadi kolaborasi yang sempurna.

Table 2. Jadwal Latihan Dramatari Futuristik  
(Sumber:Widosari,2011)

No	Hari dan Tanggal	Jenis Latihan	Waktu
1	Rabu, 9 Februari 2011	Musik	15.00-selesai
2	Sabtu, 12 Februari 2011	Tari	15.00-selesai
3	Rabu, 16 Februari 2011	Musik	15.00-selesai
4	Sabtu, 19 Februari 2011	Tari	15.00-selesai
5	Rabu, 23 Februari 2011	Musik	15.00-selesai
6	Sabtu, 26 Februari 2011	Tari	15.00-selesai
7	Rabu, 2 Maret 2011	Musik	15.00-selesai
8	Sabtu, 5 Maret 2011	Tari	15.00-selesai
9	Rabu, 9 Maret 2011	Musik	15.00-selesai
10	Sabtu, 12 Maret 2011	Tari	15.00-selesai
11	Rabu, 16 Maret 2011	Musik dan tari	15.00-selesai
12	Sabtu, 25 Maret 2011	Musik dan tari	15.00-selesai
13	Rabu, 5 April 2011	Musik dan tari	15.00-selesai

c. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan bertujuan untuk melihat keseluruhan dari konsep yang telah direncanakan dari awal. Melihat keselarasan antara musik dan tari dan kenyamanan kostum yang sudah dibuat oleh perias. Jika dari beberapa hal tersebut ada yang kurang pas masih ada waktu untuk membenahinya. Pelaksanaan gladi kotor pada hari Sabtu, tanggal 9 April 2011 sekitar jam 14.00 di Sanggar Tari Bayu Badjra.

Pemain mengenakan kostum lengkap tanpa sanggul dan *make up* pada saat gladi kotor. Penari melakukan dari cerita awal sampai akhir sesuai dengan peran masing-masing. Pada saat melakukan peran terasa tidak nyaman antara kostum dan gerakan, maka akan dicari solusi terbaik sehingga pada saat pagelaran nanti akan terasa lebih nyaman untuk bergerak.

d. Gladi Bersih

Saat gladi bersih pemain mengenakan kostum lengkap serta rias wajah. Tujuan gladi bersih ini selain mencoba kostum dan rias wajah, juga agar pemain mengetahui tatanan panggung dan menyesuaikan dengan *lighting*. Gladi bersih dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 16 April 2011 jam 16.00 sehari sebelum pagelaran di Auditorim UNY.

Gladi bersih juga bertujuan untuk melihat kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada riasan, penataan rambut dan busana agar

dapat disempurnakan pada saat pagelaran. Selain itu mencoba kekuatan panggung, untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan.

Pada saat gladi bersih penampilan Hanoman kurang memuaskan, karena teknik pemasangan telinga Hanoman masih kurang sempurna sehingga saat tampil terlepas, sehingga perlu ada solusi untuk mengatasi masalah ini.

## 2. Konsep Rancangan Pagelaran

Pagelaran yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Tata rias dan Kecantikan pada hari Minggu, tanggal 17 April 2011 di Auditorium UNY pada pukul 13.00 WIB. Pagelaran ini dilaksanakan untuk memenuhi Proyek Akhir syarat kelulusan mahasiswa.

Pagelaran ini mengangkat tema yang berjudul *The futuristic of Ramayana* dan disuguhkan dalam bentuk dramaturgi yang menyatukan antara kesenian Jawa yang berupa tari, drama dan musik dengan mengkolaborasikan dengan alat musik modern sehingga menjadi suatu pertunjukan yang sangat menarik.

Selain menyuguhkan cerita Ramayana dengan versi yang berbeda, juga diselingi dengan hiburan-hiburan yang menghindari rasa bosan, antara lain menyuguhkan group band yang personilnya terdiri dari mahasiswa UNY sendiri, musik angklung, musik stupa dan tidak lupa dengan memberikan *doorprize* kepada penonton.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### A. Hasil dan Pembahasan Kostum dan Aksesori Hanoman

##### 1. Kostum Utama

Hasil dari desain kostum yang telah dibuat terlihat gagah bernuansa warna putih dan silver untuk menyesuaikan tema *futuristic* dan mendukung karakter tokoh yang dimainkan. Dengan kostum ini tokoh Hanoman terlihat lebih berwibawa, karena kostumnya berbeda dengan kostum yang sudah ada.

Hasil kostum Hanoman, setelah dibuat sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh penulis. Namun ada sedikit yang dikurangi dan ditambahkan untuk menyempurkannya. Sampur warna merah tidak digunakan, karena agar tidak terlalu ramai.

Kostum bagian atas berbentuk rompi dengan warna silver dan lengannya berwarna putih. Warna ini diambil karena untuk menyesuaikan dengan tema dan ciri khas dari tokoh Hanoman itu sendiri. Selain itu warna tersebut juga memiliki arti tersendiri putih berarti suci dan silver bijaksana.

Kostum bagian bawah menggunakan kain kotak-kotak pada bagian sisi kiri dan kain bulu putih berlapis tiga, pada bagian tengah terdapat jabot yang menggunakan kain lame berwarna silver. Untuk dalamnya memakai celana warna hitam. Warna-warna yang digunakan menyesuaikan dengan

kostum bagian atas. Warna hitam yang digunakan pada kain memiliki arti kuat.



Gambar 26: Hasil Rancangan Kostum Hanoman  
(Sumber: Widosari)

## 2. Aksesoris

Dalam kostum Hanoman pelengkap yang terdiri dari kaos tangan, kaos kaki, klat bahu, ekor, telinga, aksesoris leher, mahkota digunakan untuk menyempurkan penampulan kostum. Pelengkap itu dibuat pada bagian tangan, kaki, lengan, leher, ekor, dan telinga.

### a. Kaos Tangan

Pelengkap untuk bagian tangan dibuat menggunakan kain bulu warna putih, yang diletakan pada punggung tangan. Pada bagian pergelangan tangan diberi hiasan renda berwarna silver untuk menyerasikan dengan

kostum. Kaos tangan dibentuk seperti ini untuk menyerupai kera pada umumnya.



Gambar 27: Kaos Tangan  
(Sumber: Widosari)

b. Kaos Kaki

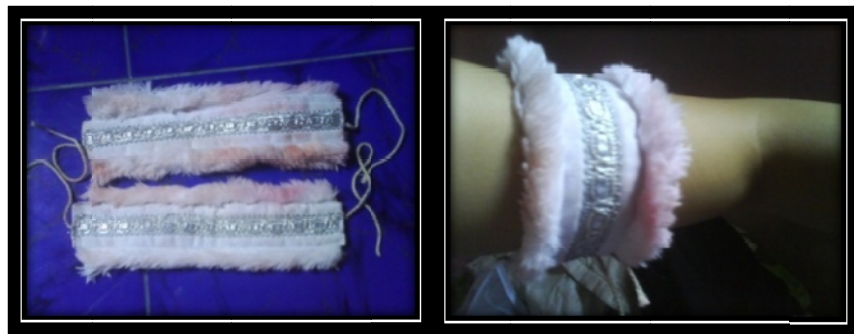
Pelengkap yang digunakan untuk kaki bentuknya sama seperti pelengkap tangan namun lebih panjang. Pada bagian renda juga ditambah dengan krincing sehingga berbunyi saat menari dipanggung. Kaos kaki dibentuk seperti ini agar menyerupai bulu kera pada umumnya.



Gambar 28: Kaos Kaki  
(Sumber: Widosari)

c. Klat Bahu

Pelengkap untuk bagian lengan berbentuk persegi panjang dengan kain bulu dan hiasan renda bagian tengahnya.



Gambar 29: Klat Bahu  
(Sumber: Widosari)

d. Ekor

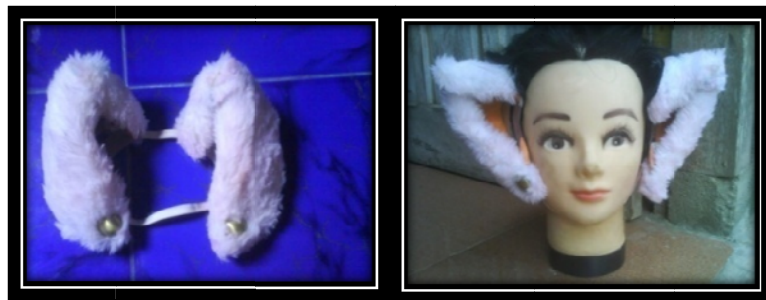
Ekor untuk tokoh Hanoman dibuat dari kain dijahit berbentuk panjang dan pada selanya diisi dengan sisa-sisa kain bagian luar dilapisi dengan kain bulu. Panjang ekor  $\pm 1$  meter.



Gambar 30: Ekor  
(Sumber: Widosari)

e. Telinga

Telinga ini dibuat menggunakan kain spon hati warna oranye dan dilapisi dengan kain bulu. Telinga kanan dan kiri di kaitkan dengan menggunakan tali elastis pada bagian atas dan bawah agar saat digunakan tidak lepas.



Gambar 31: Telingga  
(Sumber: Widosari)

f. Aksesori Leher

Pelengkap untuk bagian leher menggunakan bulu-bulu yang sudah berbentuk panjang hanya dengan cara melilitkan pada leher.



Gambar 32: Aksesori Leher  
(Sumber: Widosari)

g. Mahkota

Hasil mahkota juga sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Warna mahkota sesuai dengan tema *futuristic* yaitu warna silver. Pada bagian tepi mahkota diberikan hiasan untuk menyempurnakan dan menghidupkan warna mahkota.



Gambar 33: Hasil Mahkota Hanoman  
(Sumber: Widosari)

B. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah Karakter Hanoman

Proses rancangan rias wajah karakter yang sudah melakukan tes rias wajah sebanyak tiga kali terjadi perubahan untuk mendapatkan riasa wajah yang sesuai, maka diperoleh rancangan rias wajah yang sesuai dengan gerakan dan kostum.

Konsep riasan yang diubah pada saat pertunjukan bagian alis. Bentuk alis diganti lebih melengkung. Dirubah dikarenakan agar lebih sesuai dengan bentuk alis kera asli dan juga menggambarkan sifat Hanoman yang baik hati. Riasan untuk tokoh Hanoman pada dasarnya lebih banyak menggunakan warna

putih, karena Hanoman adalah sosok kera putih. Menghilangkan kesan datar pada wajah ditegaskan dengan warna hitam dan merah.

Pada saat Hanoman obong karakternya sangat terlihat, dengan konsep riasan yang diaplikasikan dengan didukung penjiwaan pemeran tokoh Hanoman. Dengan bantuan lighting juga mendukung terlihatnya katakter yang dimainkan.



Gambar 34: Hasil Rias Karakter Hanoman  
(Sumber: Widosari)

#### C. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Hanoman

Hasil penataan rambut Hanoman yang telah diterapkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Model penataan sederhana, berbentuk penataan rambut diarahkan keatas. Rambut diberikan warna putih dengan menggunakan kosmetik singwid agar menyesuaikan dengan warna rambut Hanoman.



Gambar 35: Hasil Penataan Rambut Hanoman  
(Sumber: Widosari)

#### D. Hasil dan Pembahasan Rias Raga Hanoman

Hasil rias raga yang diterapkan pada Hanoman sesuai dengan konsep rancangan yang sudah dipilih. Rias raga berbentuk tokoh Hanoman sendiri yang terlihat gagah dan sakti, Karena disekitarnya di kelilingi oleh api yang berkobar-kobar. Rias raga ini bertujuan untuk mendukung dari pengkarakteran dari seorang pemeran. Rias raga dipalikasikan pada bagian dada sampai perut pemeran tokoh Hanoman. Kosmetik yang digunakan untuk rias raga ini menggunakan “H” khusus digunakan untuk rias raga ataupun tato jadi aman untuk kulit.



Gambar 36: Hasil Rias Raga Hanoman  
(Sumber: Widosari)

Rias raga yang diaplikasikan pada Hanoman kurang sesuai dengan prinsip-prinsip rias karakter. Rias raga tidak terlihat jelas saat dilihat dari jarak penonton, karena bentuk gambarnya terlalu banyak ukir-ukiran kecil.

E. Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Pergelaran *The Futuristic of Ramayana*

Pergelaran Proyek Akhir mahasiswa Jurusan Tata rias dan Kecantikan Fakultas Teknik angkatan 2008 dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 17 April 2011 bertempat di Auditorium UNY. Acara dimulai sekitar jam 13.00 selesai jam 17.30. Di Proyek Akhir ini mengangkat tema yang berjudul "*The Futuristic of Ramayana*". Dimainkan oleh 45 orang penari dengan karakter tokoh masing-masing yang telah didapat oleh pengriasi. Acara ini berjalan lancar, jumlah tamu yang hadir lebih dari 800 orang.

Pada pertunjukan ini penulis mendapatkan bagian menjadi penata rias tokoh Hanoman. Hanoman termasuk salah satu tokoh utama dalam cerita Ramayana. Disini tokoh Hanoman keluar di beberapa adegan, namun penulis hanya membatasinya pada adegan Pasewakan dimana saat Hanoman dibakar oleh Rahwana. Dalam pertunjukan dengan tema *futuristic* Hanoman ditampilkan dengan penampilan yang berbeda, dengan mengubah warna keemasan dengan warna silver.

Acara dimulai dengan penampilan group band dan diselingi dengan pembagian *doorprize* sebelum cerita Ramayana *futuristic* dimulai. Setiap adegan sudah dilakukan, dalam akhir cerita diakhiri dengan menari bersama antara penari dan perias. Dengan kerjasama yang baik antara seluruh panitia dan pelaksanaan pagelaran maka acara berjalan dengan baik.



Gambar 37: Hasil Pertunjukan Dramatari *The Futuristic of Ramayana*  
(Sumber: Widosari)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Kesimpulan

Pembuatan Proyek Akhir dan pelaksanaan Rias Karakter pada tokoh Hanoman dalam pertunjukan yang bertema *The Futuristic of Ramayana* dari pembahasannya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan kostum dan untuk tokoh Hanoman terinspirasi kostum yang biasa digunakan pada penampilan di balet Ramayana di Prambanan, namun oleh penulis dikembangkan dan disesuaikan dengan tema *futuristic*. Setelah mempelajari tentang unsur dan prinsip merancang warna-warna yang digunakan dalam kostum ini putih, silver dan hitam. Kostum ini menggambarkan Hanoman adalah seorang panglima kera seperti dalam cerita. Kain motif kotak-kotak sengaja tidak diganti karena itu sebagai ciri khas tokoh Hanoman itu sendiri. Aksesori dibuat untuk melengkapi kostum dan warna yang digunakan menyesuaikan dengan kostum.
2. Penerapan rias wajah karakter tokoh Hanoman dikaji dari karakteristik tokoh. Rias wajah bersumber ide dari riasan yang biasa diterapkan di sendratari Ramayana Ballet Prambanan. Rias wajah menggunakan kosmetik painting yang lebih dikenal dengan singwid warna putih, merah dan hitam agar sesuai dengan karakteristik tokoh. Pengembangan dilakukan pada bagian bulu wajah. Bulu dibentuk sesuai dengan bulu wajah kera pada umumnya. Warna putih

merupakan ciri tokoh Hanoman yaitu kera putih. Warna hitam menegaskan garis wajah pada riasan dan warna merah melambangkan sifat yang pemberani.

3. Penerapan penataan rambut bersumber ide dari Ramayana di balet Prambanan, namun dikembangkan sesuai dengan tema *futuristic* dengan menghilangkan warna emas diganti dengan warna silver. Penataan rambut menggunakan model arah keatas disesuaikan dengan bentuk rambut kera pada umumnya.
4. Penerapan rias raga pada tokoh Hanoman dengan motif tokoh sendiri dan dikelilingi api yang berkobar-kobar. Rias raga ini menggambarkan betapa saktinya Hanoman sehingga tidak mempan saat dibakar oleh Rahwana.
5. Pergelaran Proyek Akhir yang di adakan oleh mahasiswa UNY jurusan Tata Rias dan Kecantikan mengambil tema *The Futuristik of Ramayana*. Didalam pembuatan pagelaran dibutuhkan pendukung-pendukung agar berjalan dengan lancar, misalnya panggung, *lighting*, *sound*, dekorasi dan lain-lain. Dengan kerjasama yang baik antara seluruh panitia dan pelaksanaan pagelaran maka acara berjalan dengan baik.

#### B. Saran

Penulis sadar, dalam mengadakan suatu pagelaran dibutuhkan konsep yang sangat matang. Setelah melakukan rias wajah tokoh Hanoman maka saran dari penulis sebagai berikut:

1. Mempunyai konsep yang matang dalam membuat konsep rancangan kostum untuk tokoh yang didapatkan. Memahami tentang sumber ide dan pengembangan yang akan dilakukan, agar lebih mudah untuk merancang. Kenyamanan kostum juga sangat penting, disesuaikan dengan gerak yang akan dilakukan dipanggung.
2. Konsep rancangan rias wajah harus sesuai dengan karakteristik tokoh dan mencari sumber ide yang matang. Memilih dan mencoba kosmetik yang tepat sebelum dipakai, agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
3. Penataan rambut harus ditata dengan matang, disesuaikan dengan gerakan yang akan dilakukan diatas panggung.
4. Konsep rancangan rias raga harus sesuai dengan karakteristik tokoh, sehingga dapat membantu penjiwaan yang dilakukan oleh pemeran dan menyesuaikan dengan prinsip-prinsip rias panggung sehingga terlihat jelas jika dilihat dari jarak penonton.
5. Dalam pertunjukan dibutuhkan alat-alat pendukung yang membuat acara berjalan dengan lancar, misal panggung, dekorasi, *lighting*, *sound system*, dan lain-lain. Maka harus jeli dalam memilih tempat untuk penyewaanya. Kepanitian yang telah dibuat bersama harus adanya komunikasi yang baik dan terbuka agar permasalahan yang ada dapat dipecahkan bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asi Tritanti, S. Pd. 2007. *Modul Tata Rias Wajah Dasar*. Yogyakarta.
- Eko Santoso, Dkk. 2008. *Seni Teater*. Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Enny Zuhni. 2009. *Materi Kuliah Aksesories Busana*. Hand Uot
- Drs. Arifah A. Riyanto, M.Pd. 2003. *Desain Busana*. Bandung: Lembaga Penerbitan Yayasan Pembangunan Indonesia (Yapemdo).
- Drs. Moehkardi. 1993. *Sendratari Ramayana Prambanan Segi Seni dan Sejarah*. Yogyakarta: PT Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan & Ratu Boko.
- M. C. Ari Sri Hermawati, S. Pd. 2004. *Hand Out Tata Rias Wajah dan Rambut, Kecerahan Busana*. Yogyakarta: AKS Tarakanita.
- Padmodarmaya Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Raharjo, Dkk. 1999. *Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Modern*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Vincen j-r kohoe. 1992. *Teknik Make-up Profesional untuk Artis Film, Televisi, dan Panggung*. MMTC.
- Yoedarminingsih. 2001. *Merias Karakter Fantasi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- \_\_\_\_\_ 23 April 2011. Singwid. <http://www.pengertian-singwid-pewarna.htm>.

# LAMPIRAN



Gambar 1: Foto saat proses rias wajah  
(Sumber: Widosari)



Gambar 2: Foto saat rias raga  
(Sumber: Widosari)



Gambar 3: Foto latihan  
(Sumber: Widosari)



Gambar 4: Foto bersama  
(Sumber: Widosari)



Gambar 5: Foto penata rias dengan Tokoh Hanoman  
(Sumber: Widosari)



Gambar 6: Foto tokoh Hanoman saat dipanggung  
(Sumber: Widosari)