

**RIAS KARAKTER TOKOH KEN KEDHASIH  
PADA PERGELARAN MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATILTA**

**PROYEK AKHIR**

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



**YOLLA AFWIYANI ADITYA  
NIM. 15519134008**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**

**RIAS KARAKTER TOKOH KEN KEDHASIH  
PADA PERGELARAN MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh :  
**YOLLA AFWIYANI ADITYA**  
**NIM. 15519134008**

**ABSTRAK**

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) merancang kostum, asesoris, penataan rambut dan rias karakter tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 2) mengaplikasikan kostum, asesoris dan mengaplikasikan penataan rambut serta rias karakter tokoh Ken Kedhasih pada Pergelaran Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan tokoh Ken Kedhasih pada Pergelaran Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta;

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D yaitu 1) *define* (pendenifisian) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Ken Kedhasih, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) membahas tentang desain kostum, desain asesoris, desain rias karakter, desain penataan rambut dan desain pergelaran; 3) *develop* (pengembangan), membahas tentang validasi desain kostum dan asesoris, rias wajah, dan penataan rambut; 4) *disseminate* (penyebarluasan), tempat dan waktu dilaksanakannya pengembangan bertempat di laboraturium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017 sampai Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris menggunakan unsur desain garis, tekstur, arah, bentuk dan warna, serta prinsip desain keselarasan/harmoni, perbandingan/ proporsi, pusat perhatian, kesatuan dan keseimbangan, tata rias wajah karakter dan rias wajah panggung berdasarkan unsur desain garis, gelap terang dan warna, prinsip desain yang diguanakn yaitu prinsip desain keselarasan/harmoni, keseimbangan dan dominasi, penataan rambut berdasarkan unsur warna, arah dan tekstur dan menggunakan prinsip desain *balance*. 2) diwujudkan tatanan kostum berupa *kemben* dan rok serta selendang, asesoris berupa mahkota, kalung, tali bahu, ikat pinggang dan *kelat bahu*, rias karakter diwujudkan menggunakan warna merah dan coklat, penataan rambut dengan penataan *top mess*. 3) diselenggarakannya pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan penampilan Ken Kedhasih pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 281 penonton yang pelaksanaanya berjalan lancar dan sukses.

Kata Kunci : *rias karakter, tokoh ken kedhasih, mentari pagi di bumi wilwatikta.*

**MAKE UP CHARACTER KEN KEDHASIH  
ON MENTARI SCHOOL MORNING  
IN THE WILWATIKTA EARTH**

Oleh :

**YOLLA AFWIYANI ADITYA  
NIM. 15519134008**

**ABSTRACT**

*This final project aims to 1) design costume, accessories, hair styling and makeup character Ken Ken's character in Mentari Morning Performance at Earth Wilwatikta; 2) apply costume, asesoris and apply hair styling and character dressing Ken Kedhasih character at the performance of Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 3) displaying the character of Ken Kedhasih at Mentari Morning Performance at Earth Wilwatikta;*

*The methods used to achieve the goals with the 4D development model are 1) define (discussing) the story analysis, character analysis and characteristic of Ken Kedhasih character, the analysis of the source of ideas and the development of the source of ideas; 2) design (planning) to discuss about costume design, asesoris design, character dressing design, hair styling design and performance design; 3) develops, discusses the validation of costume design and asesoris, makeup, and hair styling; 4) disseminate, where and when the development takes place in the laboratory of the Make and Beauty Study Program, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from October 2017 to January 2018.*

*The results obtained from the final project, namely 1) the design of costumes and accessories using the elements of line design, texture, direction, shape and color, as well as the principle of harmony / harmony design, comparison / proportion, center of attention, unity and balance, makeup and character makeup on the basis of line design elements, darkness and color, the design principles used are the design of harmony, balance and dominance, hairstyling based on color elements, direction and texture and using balance design principles. 2) embodied the costume order in the form of kemben and skirt and scarf, asesoris in the form of crown, necklace, shoulder strap, belt and shoulder belt, makeup character realized using red and brown, arrangement of hair with top mess arrangement. 3) held the performance of Mentari Pagi traditional theater at Bumi Wilwatikta with the performance of Ken Kedhasih on January 18, 2018 at 13.00 at the Yogyakarta State University Auditorium with 281 spectators attending the event running smoothly and successfully.*

*Keywords: make up character, ken ken kedhasih, morning sun on earth wilwatikta.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolla Afwiyani Aditya

NIM : 15519134008

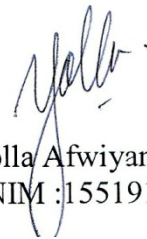
Program Studi : Tata Rias Dan Kecantikan

Judul Tugas Akhir : Rias Karakter Tokoh Ken Kedhasih Pada

Pergelaran Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Maret 2018  
Yang Menyatakan,



Yolla Afwiyani Aditya  
NIM :15519134008

**HALAMAN PENGESAHAN**




**RIAS KARAKTER TOKOH KEN KEDHASIH  
PADA PERGELARAN MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh :

**YOLLA AFWIYANI ADITYA  
15519134008**

Telah dipertahankan di depan penguji Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi  
Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal 28 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji		11 April '18
Sugiyem, M.Pd Penguji		11.4.2018
Ika Pranita, M.Pd Sekretaris Penguji		11-4.2018

Yogyakarta, 11 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



**Dr. Widarto, M.Pd**

**NIP. 19631230 198812 1001**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan sang Maha pemberi hidup atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan laporan penulisan Proyek Akhir dengan baik dan tepat waktu.

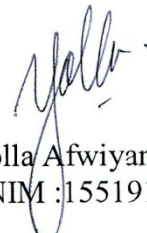
Selesainya laporan penulisan Proyek Akhir ini tentu saja tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh kaena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Asi Tritanti M,Pd selaku Ketua Penguji, Dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses laporan penulisan Proyek Akhir.
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
3. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd. selaku Sekertaris Penguji
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Orang Tua yang selalu meridhoi, mendoakan, serta membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi dan menjadi sumber semangat selama proses penyusunan laporan ini.

7. Sahabat dan rekan seperjuangan yang selalu memberi semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis.
8. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dorongan dalam laporan penulisan Proyek Akhir.

Penulisan laporan Proyek Akhir ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk memperbaiki laporan tersebut. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 28 Maret 2018  
Yang Menyatakan,



Yolla Afwiyani Aditya  
NIM :15519134008

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Balakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Indentifikasi Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan.....</b>	<b>7</b>
<b>F. Manfaat.....</b>	<b>7</b>
<b>G. Keaslian Gagasan .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Sinopsis .....</b>	<b>10</b>
<b>B. Sumber Ide .....</b>	<b>10</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	10
2. Pengembangan Sumber Ide.....	11
<b>C. Desain.....</b>	<b>13</b>
1. Pengertian Desain .....	13
2. Unsur-unsur desain .....	13
3. Prinsip-prinsip desain.....	27
<b>D. Kostum Dan Aksesoris .....</b>	<b>31</b>
1. Pengertian Kostum.....	31
2. Fungsi Kostum .....	31
3. Jenis-jenis Kostum .....	32
4. Pengertian Aseessoris .....	33
5. Batik Kontemporer.....	35
<b>E. Tata Rias Wajah .....</b>	<b>36</b>
1. Pengertian Tata Rias Wajah.....	36
2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah.....	36
3. Penggolongan Tata Rias .....	37
<b>F. Penataan Rambut .....</b>	<b>40</b>
<b>G. Pergelaran .....</b>	<b>42</b>
1. Pengertian Pergelaran .....	42
2. Pengertian Panggung .....	42
3. Pengertian Tata Cahaya .....	43
4. Pengertian Musik Pendukung .....	45

<b>BAB III KONSEP RANCANGAN .....</b>	<b>47</b>
<b>A. Define (Pendenifisian) .....</b>	<b>47</b>
1. Analisis Cerita.....	47
2. Analisis Karakter Dan Karakteristik Tokoh .....	48
3. Analisis Sumber Ide.....	48
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	49
<b>B. Design (Perencanaan) .....</b>	<b>50</b>
1. Desain Kostum.....	50
2. Bagian-Bagian Kostum.....	52
3. Desain Asessoris .....	57
4. Rias Wajah Karakter .....	63
5. Desain Penataan rambut.....	70
6. Desain Pergelaran .....	71
<b>C. Develop (Pengembangan) .....</b>	<b>73</b>
1. Validasi desain kostum dan asesoris .....	73
2. Validasi tata rias karakter.....	74
3. Validasi penataan rambut.....	74
4. Prototype.....	75
<b>D. Disseminate (Penyebarluasan).....</b>	<b>76</b>
1. Rancangan Pergelaran.....	76
2. Penilaian Ahli atau <i>Grand Juri</i> .....	76
3. Gladi Kotor .....	76
4. Gladi Bersih .....	77
5. Pergelaran Utama.....	77
 <b>BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	 <b>78</b>
<b>A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian).....</b>	<b>78</b>
<b>B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan) .....</b>	<b>79</b>
1. Kostum.....	79
2. Asessoris .....	81
3. Rias Wajah .....	89
4. Penataan Rambut .....	94
<b>C. Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan).....</b>	<b>95</b>
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	95
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	96
3. Pembuatan Kostum .....	97
4. Uji Coba Rias Wajah .....	98
5. Uji Coba Penataan Rambut.....	101
6. <i>Prototype</i> Tokoh .....	103
<b>D. Hasil dan Pembahasan Disseminate (Penyebarluasan) .....</b>	<b>105</b>
1. Penilaian ahli ( <i>Grand juri</i> ).....	106
2. Gladi Kotor .....	107
3. Gladi Bersih .....	107
4. Pergelaran Utama.....	108

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>110</b>
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>110</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>113</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>117</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Sumber Ide Drupadi .....	49
Gambar 2 . Desain Kostum Ken Kedhasih .....	52
Gambar 3 . Desain <i>Kemben</i> Ken Kedhasih.....	53
Gambar 4 . Desain Rok Ken Kedhasih .....	55
Gambar 5 . Desain Selendang Ken Kedhasih .....	56
Gambar 6. Desain Mahkota.....	58
Gambar 7. Desain Kalung .....	59
Gambar 8. Desain Tali Bahu .....	60
Gambar 9. Desain Ikat Pinggang .....	62
Gambar 10. Desain <i>Kelat Bahu</i> .....	63
Gambar 11. Desain Rias Wajah .....	64
Gambar 12. Desain Alis .....	65
Gambar 13. Desain Rias Mata .....	66
Gambar 14. Desain <i>Countur</i> Hidung .....	67
Gambar 15. Desain <i>Blush On</i> .....	68
Gambar 16. Desain <i>Lipstick</i> .....	69
Gambar 17. Desain Penataan Rambut.....	70
Gambar 18. <i>Layout Stage</i> , Kursi Dan Penataan Dekorasi .....	71
Gambar 19. Desain Panggung Utama Dan Desain Pintu Samping.....	72
Gambar 20. Desain Tiang Dan Desain Pintu Masuk .....	72
Gambar 21. Develop .....	75
Gambar 22. Disseminate .....	77
Gambar 23. Desain Kostum dan Hasil Kostum Ken Kedhasih .....	81
Gambar 24. Proses Pembuatan Mahkota .....	82
Gambar 25. Desain Mahkota dan Hasil Mahkota Ken Kedhasih .....	83
Gambar 26. Proses Pembuatan Kalung.....	84
Gambar 27. Desain Kalung dan Hasil Kalung Ken Kedhasih .....	84
Gambar 28. Proses Pembuatan Tali Bahu.....	85
Gambar 29. Desain Kalung dan Hasil Kalung Ken Kedhasih .....	86
Gambar 30. Proses Pembuatan Ikat Pinggang .....	87
Gambar 31. Desain Ikat Pinggang .....	87
Gambar 32. Hasil Ikat Pinggang Ken Kedhasih .....	87
Gambar 34. Desain Kelat Bahu.....	88
Gambar 35. Hasil Kelat bahu Ken Kedhasih .....	89
Gambar 36. Proses Pengaplikasian Foundation .....	89
Gambar 37. Proses Pengaplikasian Bedak .....	90
Gambar 38. Proses Pengaplikasian Eyeshadow .....	90
Gambar 39. Proses Pengaplikasian Alis.....	91
Gambar 40. Proses Pengaplikasian Eyeliner.....	91
Gambar 41. Proses Pengaplikasian Mascara.....	92
Gambar 42. Proses Pengaplikasian Blush on .....	92
Gambar 43. Proses Pengaplikasian Lipstick .....	93
Gambar 44. Penerapan Sanggul Ken Kedhasih .....	95

Gambar 45. Proses Pergantian Desain Kostum.....	96
Gambar 46. Proses Pergantian Desain Rias Wajah.....	97
Gambar 47. Proses Uji Coba Rias Pertama.....	99
Gambar 48. Proses Uji Coba Rias Kedua .....	100
Gambar 49. Proses Uji Coba Rias Ketiga .....	101
Gambar 50. Proses Uji Coba Penataan Rambut Pertama.....	102
Gambar 51. Proses Uji Coba Penataan Rambut Kedua .....	103
Gambar 52. Prototype Tokoh Ken Kedhasih .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain, Proses Dan Hasil Akhir Ken Kedhasih .....	118
Lampiran 2. Ken Kedhasih <i>On Stage</i> .....	118
Lampiran 3. Foto Bersama.....	120
Lampiran 4. Tiket dan Pamflet Pergelaran .....	121
Lampiran 5. Undangan dan Susunan Acara.....	122

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia terletak di antara Benua Asia dan Australia, serta di antara dua Samudra yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman budaya dan kekayaan alam yang melimpah. Keanekaragaman budaya Indonesia mampu memikat perhatian masyarakat nasional maupun internasional. Dengan potensi kebudayaan yang melimpah, masyarakat Indonesia diharapkan mampu menjaga, melestarikan, serta mengembangkan nilai-nilai luhur kebudayaan sebagai ciri khas suatu bangsa (Aulia, 2016).

Berbicara tentang kebudayaan Indonesia, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi yang memiliki banyak tempat wisata alam dan budaya. Mayoritas masyarakat DIY dikenal sangat ramah dan menjunjung tinggi nilai kebudayaan, serta mampu melestarikan budaya yang ada. Salah satu tempat wisata dan budaya yang ada di DIY yaitu Balai Budaya Minomartani (BBM). Di sana terdapat sebuah paguyuban warga desa Minomartani dan tempat berkumpulnya para seniman yang berada di daerah Condongcatur, Sleman, DIY.

Menurut hasil wawancara dengan Tristuti, sejak berdirinya BBM pada tahun 1990 hingga 2014 pementasan teater tradisi di Balai Budaya ini sangat ramai, namun dalam kurun waktu tiga tahun terakhir, pementasan tersebut mengalami penurunan. Penurunan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti

pergantian kepengurusan dan kurangnya publikasi. Selain itu, kebanyakan penonton berasal dari kalangan keluarga serta masyarakat awam yang belum bisa menerima keberadaan pertunjukan modern. Awalnya, teater tradisi digunakan sebagai upacara keagamaan dan sarana pendidikan yang mengajarkan unggah-ungguh, sehingga masyarakat berupaya untuk menjaga dan melestarikan tradisi tersebut. Namun, saat ini kesenian teater tradisi hanya sebagai hiburan semata. Hal ini disebabkan oleh pengaruh budaya luar yang dianggap lebih mengikuti perkembangan zaman.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan di Ramayana Ballet Prambanan, penonton yang datang untuk menonton pementasan Sendratari Rama dan Shinta lebih banyak hadir di hari Sabtu dibandingkan hari Selasa. Hal ini menunjukkan bahwa apresiasi masyarakat terhadap kesenian teater mulai bergeser dan mulai ditinggalkan. Namun, teater masih dinilai baik oleh masyarakat setempat maupun pendatang, seperti mahasiswa, pelajar, orang tua, bahkan anak-anak yang sangat antusias ketika pertunjukan teater berlangsung.

Berdasarkan uraian kondisi tersebut, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta akan menampilkan sebuah pargelaran kesenian teater tradisi yang bertema Kudeta Di Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Kisah ini bersumber dari cerita *The True History Of Majapahit* yang melibatkan tokoh-tokoh seperti Sang Prabu Jayanegara, Tribuana Tungadewi, Maha Dewi, Rakyat Nambi, Mahapati Halayudha, Gajah Mada, Rha Kuti, Rha Semi, Rha Wedheng, Rha Yuyu, Rha Tanca, Sagopa, Rha Banyak, Kebo Taruna, Kebo Anengah, Kuda Lawean, Ken Kedhasih, Ken Rukmini, Prajurit

Lumajang, serta Prajurit Majapahit. Cerita dan tokoh-tokoh tersebut akan dikembangkan dan akan ditampilkan dalam sebuah pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Berdasarkan uraian di atas, akan dikembangkan salah satu tokoh yaitu tokoh Ken Kedhasih yang merupakan seorang permaisuri, istri raja dan masih keturunan bangsawan yang memiliki watak yang baik, sabar dan bijaksana. Untuk menampilkan tokoh Ken Kedhasih yang sesuai dengan karakter dan karakteristik sesuai dengan yang telah disebutkan maka, penulis perlu memahami cerita, mengidentifikasi, serta menganalisis karakter dan karakteristik tokoh Ken Kedhasih. Dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, hasil *Prototype* tokoh Ken Kedhasih digambarkan melalui kostum dan aksesoris yang menekankan pada karakter dan karakteristik tokoh.

Karakter dan karakteristik tokoh Ken Kedhasih akan di tuangkan melalui kostum, asesoris, riasan wajah dan penataan rambut yang secara keseluruhan harus memperhatikan kenyamanan, membuat kesan yang berbeda dan dibuat lebih modern dari pertunjukan-pertunjukan teater tradisi pada umumnya. Pertunjukan teater tradisi pada umumnya hanya menggunakan kostum tradisional dengan menggunakan bahan bludru, yang tidak menyerap keringat, berat saat dipakai, asesoris biasanya terbuat dari bahan kuningan yang berat dan mudah berkarat, riasan wajah dengan alas bedak berwarna kekuning-kuningan dan penataan rambut yang hanya *dicepol* atau *digerai* ke belakang.

Berdasarkan uraian di atas, maka kostum tersebut harus dibuat dari bahan yang aman dan nyaman agar tidak mengganggu gerak *talent*. Desain kostum dan

aksesoris yang digunakan tidak boleh melebihi pemeran/ tokoh utama. Penataan rias karakter harus sesuai dengan karakter dan koreksi wajah agar dapat mempertegas ekspresi wajah tokoh Ken Kedhasih. Kosmetik seperti *foundation* yang digunakan juga harus berwarna kemerah-merahan dan bersifat *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur jika terkena keringat. Penataan rambut dengan teknik *top mess* juga harus sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh agar terlihat lebih dewasa dan mendukung karakter tokoh saat pementasan berlangsung.

Dalam menunjang pertunjukan teater tradisi menjadi lebih modern dan menarik, maka diperlukan adanya rancangan penataan panggung, *lighting*, *background* serta penataan musik pendukung agar tema teater tradisi ini muncul pada saat pertunjukan berlangsung. Dalam mewujudkan tema teater tradisi tersebut, maka perlu adanya tatanan panggung, tatanan panggung yang dipilih yaitu panggung *proscenium*, pemilihan *lighting* dengan menggunakan beberapa lampu dengan warna yang berbeda-beda, pemilihan *background* yang mencerminkan kerajaan Majapahit supaya mendukung dari tema dan judul yang telah dipilih, pemilihan tata musik berupa gamelan yang di pertunjukan secara *live* supaya lebih memunculkan dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia dengan menyesuaikan tema dan judul pertunjukan.

Dari pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang diselenggarakan oleh Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 diharapkan dapat menjadi sebuah pertunjukan yang menarik, sebagai bentuk hiburan dan

menjadi salah satu bentuk karya yang dapat melestarikan budaya dan seni tradisi di Indonesia, khususnya untuk generasi muda dan masyarakat umum.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Tokoh Ken Kedhasih pada Pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini terwujudnya Ken Kedhasih dengan karakter dan karakteristik yang mewakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Ken Kedhasih dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Kesenian teater tradisi di Indonesia mulai bergeser dan di tinggalkan oleh masyarakat sekarang ini.
2. Kesenian tradisi dahulu digunakan sebagai sarana pendidikan yang mengajarkan unggah-ungguh dan adat yang sangat di hormati, pada saat ini hanya diperuntukan sebagai hiburan semata. Tapi kesenian teater masih di nilai baik oleh penduduk asli maupun pendatang.
3. Menurunnya pertunjukan seni teater tradisi yang dipengaruhi dari berbagai faktor seperti pergantian kepengurusan dan kurangnya publikasi.
4. Merancang kostum, asesoris dan penataan rambut yang akan digunakan oleh Ken Kedhasih tidak mudah, maka harus melakukan uji coba supaya sesuai dengan karakter tokoh yang akan ditampilkan.

5. Mewujudkan tokoh Ken Kedhasih tidak mudah, karena perlu menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh sebagai seorang bangsawan, serta kostum tersebut dibuat dari bahan yang aman, nyaman supaya tidak mengganggu gerak *talent*.
6. Aplikasi tata rias karakter Ken Kedhasih perlu disesuaikan dengan karakter dan karakteristik dan koreksi rias wajah agar dapat mempertegas ekspresi wajah tokoh Ken Kedhasih.
7. Aplikasi penataan rambut tokoh Ken Kedhasih tidak mudah, harus sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh agar terlihat lebih dewasa dan mendukung karakter tokoh pada saat pementasan berlangsung

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian, dan penampilan tokoh secara keseluruhan. Penampilan yang meliputi tata rias karakter, kostum, asesoris, dan penataan rambut pada tokoh Ken Kedhasih dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* pada pergelaran proyek akhir tata rias dan kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaiman merancang kostum, asesoris, penataan rambut dan rias karakter tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

2. Bagaimana mengaplikasikan kostum, asesoris, penataan rambut dan rias karakter tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Ken Kedhasih secara keseluruhan dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, penataan rambut dan rias karakter tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Dapat mengaplikasikan kostum, asesoris dan mengaplikasikan penataan rambut serta rias karakter tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Berhasil menampilkan tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

#### **F. Manfaat**

Pergelaran proyek akhir yang di selenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi kepentingan teoritis serta praktis. Adapun manfaat dari penyelenggaraan pertunjukan ini, antara lain :

1. Kepentingan Teoritis
  - a. Menambah ilmu pengetahuan dalam cara membuat desain kostum, asesoris pelengkap kostum, tata rias wajah yang disesuaikan dengan karakter dan karakteristik dari tokoh, penempatan *setting* panggung, *lighting*, *property*, *music* serta cerita dalam teater tradisi dan seni tari.

- b. Menambah pengetahuan tentang beragam budaya Indonesia, dari adat budaya yang dimiliki Indonesia, serta pengetahuan tentang berbagai macam kesenian dan budaya yang ada di Indonesia kepada masyarakat.
- c. Memperkenalkan pada masyarakat bahwa Indonesia memiliki generasi yang dapat diunggulkan terutama pada bidang Tata Rias dan Kecantikan.
- d. Memperkenalkan sekaligus mempromosikan tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat.

## 2. Kepentingan Praktis

- a. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata.
- b. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif dan di terima dikalangan masyarakat.
- c. Media yang mewadahi mahasiswa untuk menyalurkan bakat dan potensi diri dalam mewujudkan ide-ide baru.
- d. Menghasilkan perias/make up artist yang dapat bersaing di dunia kerja.

## G. Keaslian Gagasan

Penulisan proyek akhir dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sebelumnya sudah pernah ditampilkan, namun dikemas dan dikembangkan lagi menurut sumber cerita dari lakon ketoprak panggung konvensional. Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, penulis mendapatkan tokoh Ken Kedhasih yang memiliki karakter baik, sabar dan bijaksana diwujudkan dengan kostum, asesoris, penataan rambut serta rias karakter.

Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya penulis sendiri, mulai dari kostum, asesoris, penataan rambut serta *make up* karakter Ken Kedhasih dalam pertunjukan “*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*”. Dalam pembuatan dan penyusunan Proyek Akhir ini sebelumnya belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Cerita**

Sinopsis cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 102) sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi. Nurhadi, Dawud dan Pratiwi (2006: 10) menyatakan bahwa sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel dan sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur instrinsik (tokoh dan watak, alur, latar, tema dan amanat).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan penjelasan singkat suatu karangan yang dibuat agar dapat lebih mudah dipahami sehingga dapat menjelaskan cerita secara keseluruhan dengan alur yang benar dan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik.

#### **B. Sumber Ide**

##### **1. Pengertian Sumber Ide**

Widarwati (2000: 58) mengatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan desain ide baru, dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik ditingkat nasional

maupun Internasional. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, Fitrihana, Zerusalem 2011: 22). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 172) Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru.

## **2. Pengembangan Sumber Ide**

Kartika (2004: 42) mengatakan bahwa sumber ide merupakan pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Sumber ide menurut Triyanto (2012: 34) adalah sesuatu yang telah di tentukan, selanjutnya dapat dituangkan dalam bentuk sketsa dua dimensi kertas sehingga ide desiner dapat terwujud melalui gambar sketsa. Pengolahan sumber ide dapat dilakukan dengan teknik *stilisasi*, *disformasi*, *transformasi*, dan *distorsi*. Berdasarkan pendapat Triyanto, Fitrihana, Zerusalem (2001: 23) terdapat beberapa teknik mengubah dan mengolah wujud pengembangannya, yaitu sebagai berikut :

### a) *Stilisasi*

Salah satu cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang telah di gambar. Cara yang tempuh adalah menggayakan di setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat *stilisasi* dengan menambah bentuk satu demi satu

dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Teknik pengayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas Timur. Visualisasi karya dengan teknik *stilisasi* memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b) *Distorsi*

*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang di gambar. Contoh karakter gatot kaca, topeng bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c) *Transformasi*

*Tranformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang di gambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d) *Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat *disformasi* dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide merupakan pengolahan objek yang telah di tentukan dan dituangkan dalam bentuk sketsa dua dimensi kertas, sehingga ide tersebut diwujudkan dalam

bentuk sketsa gambar. Pengolahan sumber ide dapat dilakukan dengan mengubah wujud pengembangannya dengan teknik *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan diformasi.

## **C. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Hestiworo (2013: 7) menyatakan bahwa desain adalah perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar atau rancangan yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata. Desain menurut Riyanto (2003: 1) desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, di lihat, didengar dan diraba.

Desain menurut Bestari (2011: 4) desain berasal dari Bahasa Inggris *design* yang berarti “gambar desain, rencana atau reka rupa”. Apabila dianggap sebagai kata benda, desain dapat diartikan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah perencanaan rancangan berupa gambar yang dibuat berdasarkan prinsip dan unsur desain diwujudkan pada benda nyata yang dapat dirasakan dan diraba.

### **2. Unsur-unsur desain**

Unsur-unsur desain menurut Widarwati (1993: 7) desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Riyanto (2003: 7) menyatakan bahwa unsur desain harus merupakan satu kesatuan. Unsur desain menurut Bestari (2011: 11) mengatakan bahwa unsur desain adalah unsur-unsur

yang dapat di lihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value* (nilai) dan warna. Unsur elemen seni atau desain menurut Sanyoto (2009: 7) meliputi bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, *value*, dan ruang.

Berdasarkan pengertian tentang unsur-unsur desain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dirancang, menjadi susunan yang seimbang, satu kesatuan yang padu dan utuh, sehingga mencapai kualitas serta dikombinasikan dengan garis, arah, bentuk, raut, ukuran, tekstur, *value* (nilai), warna dan ruang. Adapun unsur-unsur desain dijelaskan dalam uraian berikut :

a. Garis

Garis menurut Riyanto (2003: 7) garis merupakan penghubung dua buah titik. Widarwati (1993: 7) menyatakan bahwa garis merupakan bentuk yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang. Bestari (2011: 11) menyatakan bahwa garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

Kesimpulan garis menurut Bestari (2011: 11) terdiri dari dua jenis garis dan sifat menurut arahnya yaitu garis lurus dan garis lengkung, garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini. 1) garis lurus tegak memberi kesan keluhuran. 2) garis lurus mendatar memberikan kesan tenang. 3) garis lurus miring atau *diagonal* merupakan kombinasi sifat garis *vertikal* dan *horizontal* yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). Garis lurus merupakan dasar untuk

membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis dapat memberikan kesan yang berbeda.

Garis Lengkung memiliki sifat *luwes* atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut : membatasi bentuk struktur atau siluet, membagi bentuk struktur kedalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana, memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Garis menurut Sanyoto (2009: 87) secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung. Namun jika dirinci terdapat empat macam jenis garis sebagai berikut. 1) garis lurus yang terdiri dari garis *horizontal*, *diagonal* dan *vertikal*. 2) garis lengkung yang terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan garis lengkung mengapung. 3) garis majemuk yang terdiri dari garis zig-zag, dan garis berombak/ lengkung S. Garis zig-zag sebenarnya merupakan garis-garis lurus berbeda arah yang bersambung, dan garis berombak/ lengkung S adalah garis-garis lengkung yang bersambung. 4) garis gabungan, yaitu garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung dan garis majemuk.

Karakter dan simbolis garis/bahasa rupa garis menurut Sanyoto (2009: 95) adalah 1) garis *horizontal* memberi karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan. 2) garis *vertikal* memberi karakter seimbang (stabil), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan/ keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan,

kejujuran, dan kemasayhuran. 3) garis *diagonal* memberikan karakter gerakan (*movement*), gerak lari/ meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, dan menggetarkan. 4) garis *diagonal* melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan dan kekenesan. Garis lengkung ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan. Garis lengkung S merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, *luwes*, melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan. 5) garis zig-zag memberi karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya, dan kengerian. garis ini melambangkan semangat, kegairahan, dan bahaya.

Dapat disimpulkan bahwa garis merupakan penghubung yang menggambarkan emosi dan perasaan seseorang. Garis menurut sifatnya ada dua yaitu garis lurus dan garis lengkung. jika diperinci garis memiliki empat macam jenis yaitu garis lurus *horizontal* dan *vertikal*, garis *diagonal*, garis majemuk lengkung, lengkung S, dan zig-zag, serta garis gabungan antara garis lurus, garis lengkung dan garis mejemuk.

#### b. Arah

Himawan dan Patimah (2014:9) menyatakan bahwa arah pada busana berfungsi untuk memberikan kesan pada penampilan bentuk tubuh. Terdapat tiga macam arah dengan sifatnya masing-masing yaitu: arah mendatar (*horizontal*) memiliki sifat tenang, stabil, dan pasif. Arah membujur atau tegak (*vertikal*) memiliki sifat kuat, seimbang, formalitas, waspada, kokoh dan berwibawa. Sedangkan arah miring (*diagonal*) memiliki sifat pergerakan, perpindahan, serta

dinamis. Arah menurut Sanyoto (2009: 88) hanya ada tiga, yaitu *horizontal*, *diagonal* dan *vertikal*. Garis bisa lurus, melengkung, berlengkung-lengkung, atau bergerigi, namun arah gerakannya tetap terdiri dari tiga arah tersebut. Pada benda apapun, termasuk busana, dapat di lihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah ini dapat di lihat dan dirasakan keberadaannya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu, menurut Bestari (2011: 12).

Dapat disimpulkan bahwa setiap garis memiliki arah *horizontal*/ mendatar, *vertikal*/ tegak lurus, *diagonal*/ miring dan dapat berupa garis lurus, melengkung, berlengkung-lengkung, atau bergerigi, namun arah gerakannya tetap terdiri dari tiga arah tersebut dan dapat silihat serta dirasakan keberadaannya.

### c. Bentuk

Kartika (2004: 41) menyatakan bahwa bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh nilai gelap terang pada arsiran dan adanya tekstur. Bestari (2011: 12) berpendapat bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Widarwati (1993: 10) menyatakan bahwa unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan suatu bidang kecil yang dibatasi oleh garis, warna, gelap terang, dan tekstur yang berbentuk dua dimensi yang dibatasi dengan garis atau tiga dimensi yang di batasi oleh permukaan.

#### d. Ukuran

Widarwati (2000: 10) berpendapat bahwa garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Sanyoto (2009: 116) menyatakan bahwa setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) tentu memiliki ukuran, bisa besar kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dengan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran tersebut tidak mempunyai nilai mutlak atau tetap, yakni bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. Bestari (2011: 13) menyatakan bahwa ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan besar kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah suatu bentuk yang dapat disesuaikan untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian dalam membuat suatu desain.

e. Tekstur

Tekstur menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 204) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Kartika (2004: 47) berpendapat bahwa tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang perwajahan bentuk. Sanyoto (2009: 120) mengatakan bahwa tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Bestari (2011: 13) berpendapat bahwa tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah unsur yang menunjukkan rasa permukaan bahan dari garis, bidang maupun bentuk suatu benda yang dapat dirasakan dan di lihat permukannya.

f. Nilai gelap terang

Nilai gelap terang menurut Himawan dan Patimah (2014: 12) berkaitan dengan nada gelap terang pada permukaan benda. Saat suatu benda terkena cahaya, akan terdapat bagian permukaan benda yang tidak terkena cahaya secara merata. Akibatnya, ada bagian yang terang ataupun gelap, inilah yang disebut *value*. Widarwati (2000: 10) menyatakan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh *musell* bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan

warna putih. Di antara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan ke lima dari warna asli.

Bestari (2011: 14) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan *value* adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Sanyoto (2009: 51) menyatakan bahwa *value* adalah dimensi mengenai derajat tentang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *lightness* atau keterangan warna. *Value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang atau *value* adalah sifat yang menunjukkan derajat tentang tingkatan gelap atau tua muda suatu warna untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya yang dapat di lihat kasat mata.

#### g. Warna

Widarwati (2000: 12) berpendapat bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri. Walau busana yang digunakan sudah memiliki garis desain yang baik tetapi jika dalam pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan terlihat tidak serasi atau jatuhnya menjadi aneh. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Sanyoto (2009: 11) menyatakan bahwa warna merupakan getaran/ gelombang yang diterima indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getran/ gelombang yang diterima indra pendengaran. warna-warni adalah sama dengan not-not music atau tangga nada suara. Warna menurut Bestari

(2011: 14) menyatakan bahwa warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. dengan adanya warna, suatu benda dapat di lihat keindahannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa warna merupakan kombinasi yang dapat memberikan kesan menarik jika pemilihan kombinasinya tepat. Seperti getaran/ gelombang yang diterima indra penglihatan sama dengan not tangga nada suara yang dapat menghasilkan keindahan dan kombinasi yang tepat. Warna menurut Bestari (2011: 15) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diketahui berhubungan dengan warna, antara lain :

1) Pengelompokan warna

Pengelompokan warna menurut Bestari (2011: 15) dalam teori prang menyebutkan ada lima bagian warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier dan kuarter. Berikut penjelasannya :

- a) Warna primer, yaitu disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna (*hue*) lain. Warna primer terdiri atas warna merah, kuning, dan biru.
- b) Warna sekunder, warna hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri atas warna orange, hijau, dan ungu.
- c) Warna intermediet adalah warna yang diperoleh dengan dua cara, yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna dan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna yaitu, kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, dan kuning orange.

- d) Warna tersier adalah warna yang terbentuk oleh pencampuran dua warna sekunder. Warna tersier ada tiga, yaitu warna tersier biru, tersier merah, dan tersier kuning.
- e) Warna kuarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier. Warna kuarter ada tiga, yaitu warna kuarter hijau, kuarter orange dan kuarter ungu.

## 2) Pembagian Warna

Warna menurut Bestari (2011: 16) sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu warna yang bersifat panas dan dingin, warna yang bersifat terang dan gelap, dan warna yang bersifat terang dan kusam.

- a) Warna yang bersifat panas dan dingin atau *hie* dari suatu warna

Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian lingkaran warna. Warna panas dominan mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, dan ungu disebut warna dingin.

- b) Warna yang bersifat terang atau gelap atau *value* warna

*Value* warna terdiri dari beberapa tingkat dan dapat direkayasa atau diupayakan. Untuk mendapatkan *value* yang lebih tua dapat ditambahkan *shade* atau warna hitam. sedangkan, untuk mendapatkan warna yang lebih muda disebut dengan *tint* yang dapat dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) Warna yang bersifat terang dan kusam atau intensitas warna

Dari warna yang ada, dapat dikombinasikan untuk menemukan warna yang diinginkan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjajar, bersebelahan atau berdampingan.

3) Kombinasi Warna

Kombinasi warna menurut Bestari (2011: 17) dari berbagai warna yang ada, Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjajar, bersebelahan, atau berdampingan. Kombinasi warna menurut Widarwati (1993: 14) Ada empat kombinasi warna yaitu kombinasi warna *analogus*, *monochromatic*, *komplemen* dan segitiga, dijelaskan sebagai berikut : 1) kombinasi warna *analogus* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. 2) kombinasi warna *monochromatis* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. 3) kombinasi warna *komplemen* (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan di dalam lingkaran warna. 4) kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna.

4) Karakter dan simbolis warna/ bahasa rupa warna

Sanyoto (2009: 46) menyatakan bahwa karakter warna ini berlaku untuk warna-warna murni (warna pelangi). jika warna-warna itu telah berubah menjadi lebih muda, tua, atau redup, maka karakternya pun akan berubah. Berikut ini dijelaskan tentang bahasa rupa warna berupa karakter dan simbolisasi warna.

a) Kuning

Sanyoto (2009: 46) menyatakan bahwa warna kuning diibaratkan pada sinar matahari, bahkan pada matahari sendiri, karakter warna kuning yaitu terang, kemakmuran, kebahagiaan, gembira, ramah, supel, riang, cerah. Warna kuning melambangkan kecerahan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.

b) Jingga atau Orange

Sanyoto (2009: 47) menyatakan bahwa warna jingga atau orange menggambarkan karakter memberi dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya.

c) Merah

Sanyoto (2009: 47) menyatakan bahwa warna merah memiliki karakter kuat, energik, merah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas, kepemimpinan, hormat. Merah menurut Suryahadi (2008: 198) memiliki makna cinta, nafsu, kekuatan, semangat, tenaga, ketertarikan, bahaya dan kemarahan.

d) Merah Muda

Merah muda menurut Nugroho (2008: 36) memiliki arti positif yang berarti musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, juni, pernikahan, kewanitaan/feminine, dan keremajaan. Serta sifat negative yang berseksualitas, naif, kelemahan dan kekurangan.

e) Ungu

Warna Ungu menurut Nugroho (2008: 37) warna memiliki sifat positif dan negatif. warna ungu bermakna positif yaitu bangsawan, spiritual,

kebangsawanan, kebijaksanaan, kekayaan, romantisme dan kenikmatan. sedangkan dalam makna negatif yaitu sombong, angkuh, kejam, kasar, duka cita, iri, kebingungan dan homoseksualitas. Sanyoto (2009: 46) warna ungu merupakan simbol dari kebesaran, kejayaan, keningratan, kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan dan pencerahan. Suryahadi (2008: 198) ungu memiliki makna keajegan, keagungan, dramatis, dominan, misteri, formal, melankoli, dan tenang.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa warna ungu memiliki arti makna yang bersifat positif dan negatif. Ungu merupakan symbol dari kebangsawanan, kebijaksanaan, keagungan, kekayaan, tenang serta juga dapat bermakna sombong, angkuh, kejam, duka cita, iri dan kebingungan.

f) Biru

Warna biru menurut Sanyoto (2009: 48) warna biru disimbolkan dengan langit tempat tinggal para dewa/ yang maha tinggi/surga/khayangan. Biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan. Menurut Suryahadi (2008: 198) biru memiliki arti damai, setia, tertahan, hormat, kesedihan, dan kelembutan.

Nugroho (2008: 36) warna biru memiliki makna positif yaitu kepercayaan, setia, damai, kelembutan, kebijaksanaan, kebangsawanan, persahabatan dan perdamaian. Serta arti dalam makna negatif yaitu sedih, dingin dan depresi.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa warna biru disimbolkan sebagai langit yang memiliki makna kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kelembutan, kebijaksanaan dan kebangsawanan.

g) Hijau

Warna hijau menurut Sanyoto (2009: 49) makna warna hijau tersebut adalah kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keyakinan, kepercayaan, alam, lingkungan, santai, alami, dermawan, keberuntungan, kemakmuran.

h) Putih

Warna putih menurut Sanyoto (2009: 49) warna putih melambangkan sinar kesucian, kemakmuran, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentrangan, kebenaran, kesopanan, kehalusan, kelembutan.

i) Hitam

Warna hitam menurut Sanyoto (2009: 46) karakter dari warna hitam adalah menekan, tegas, misteri. Warna hitam melambangkan kesedihan, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan, ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, dan sebagainya.

j) Abu-abu

Warna abu-abu menurut Sanyoto (2009: 46) warna abu-abu melambangkan ketenangan, cerdas, kokoh, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati.

### k) Coklat

Warna coklat menurut Sanyoto (2009: 46) warna coklat memiliki karakter tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan tenang, kekayaan, kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa warna dapat dikelompokkan menjadi lima bagian yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier dan kuartier. Warna juga dapat dibagi lagi menjadi tiga sesuai dengan sifatnya yaitu bersifat panas dan dingin, terang dan gelap serta terang dan kusam. Warna dapat dikombinasikan dengan empat kombinasi warna yaitu dengan *analogus*, *monochromatic*, *komplemen* dan segitiga. Warna juga memiliki karakter dan arti simbolis di setiap warnanya.

### 3. Prinsip-prinsip desain

Prinsip desain menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 91) adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah harmoni/ kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan aksent/ pusat perhatian. Widarwati (1993: 15) menyatakan bahwa prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sanyoto (2011: 147) mengatakan bahwa prinsip-prinsip dasar seni dan desain ini dapat dikatakan merupakan alat untuk menciptakan sekaligus menganalisis karya seni dan desain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau metode yang digunakan untuk menyusun,

menciptakan, menggunakan sekaligus menganalisis unsur-unsur, supaya memberi perpaduan efek tertentu pada desain. Prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah harmoni/ kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan aksent/ pusat perhatian. Adapun metode untuk menciptakan karya seni dan desain yang penting dalam pembuatan desain adalah :

a. Harmoni/ keselarasan/ kesatuan

Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 91) menyatakan bahwa harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema. Bestari (2011: 17) menyatakan bahwa harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Suryahadi (2008: 228) berpendapat bahwa harmoni merupakan suatu perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam beberapa unsurnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Harmoni/ keselarasan/ kesatuan adalah prinsip desain yang menggambarkan kesatuan melalui pemilihan unsur, ide, dan tema.

b. Keseimbangan

Sipahelut dan Petrussumadi (1991: 23) menyatakan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain yang banyak menuntut kepekaan perasaan. Bestari (2011: 17) menyatakan bahwa keseimbangan (*balance*) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu, keseimbangan simetris dan

asimetris. Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 91) menyatakan bahwa keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris adalah keseimbangan jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan ini memberi kesan rapi.
- 2) Keseimbangan asimetri terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetri lebih terlihat lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut.

c. Perbandingan/ Proporsi

Perbandingan/ proporsi menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 92) proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil yang dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang. Bestari (2011: 17) menyatakan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Sanyoto (2008: 249) berpendapat bahwa dengan demikian proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesebandingan yakni dalam suatu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya sebanding.

d. Irama

Irama menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 92) dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Pergerakan yang berirama ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu dengan teratur atau berselingan sehingga

tidak membosankan. Irama menurut Sipahelut dan Petrussumadi (1991: 20) adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Irama menurut Sanyoto (2008: 157) dalam hal ini dapat diartikan sebagai gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir.

e. Pusat perhatian/ Dominasi

Pusat perhatian menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 93) desain yang dibuat harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Bestari (2011: 18) menyatakan bahwa pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu terpenting dalam suatu desain busana. Sanyoto (2008: 225) berpendapat bahwa dominasi dalam karya seni bisa disebut penjajah atau yang menguasai. jadi, dominasi bertugas sebagai pusat perhatian dan daya tarik.

f. Kesatuan

Bestari (2011: 18) mengatakan bahwa kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Sanyoto (2008: 213) berpendapat bahwa kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh yang tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Suryahadi (2008: 229) menyatakan bahwa kesatuan merupakan perasaan adanya kelengkapan, menyeluruh, integrasi total, kualitas yang menyatu dan selesai.

## **D. Kostum Dan Aksesoris**

### **1. Pengertian Kostum**

Santosa, Subagiyo, Mardianto dkk (2008: 310) mengatakan bahwa kostum adalah seni pakaian segala perlengkapan yang menyertai bentuk untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, *syal*, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Bandem dan Mugiyanto (1996: 62) menyatakan bahwa kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan, yakni pertama membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, kedua membantu memperlihatkan adanya hubungan antarperan di dalam sebuah lakon, misalnya antara raja dan bawahannya, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang di gunakan untuk menggambarkan tokoh dalam suatu pertunjukan yang bertujuan untuk membantu penonton untuk mempermudah mendeskripsikan ciri-ciri pemeran tersebut.

### **2. Fungsi Kostum**

Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 310) menyatakan bahwa fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain yang lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pemain, memberikan efek *dramatic*. fungsi kostum

menurut Bandem dan Murgiyanto (1996: 63) kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan, yakni membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan dan membantu memperlihatkan hubungan antar peran di dalam sebuah lakon.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala perlengkapan yang digunakan tubuh untuk menggambarkan karakter tokoh untuk mendapatkan ciri dan hubungan antar peran yang dimainkan dimainkan sebuah lakon.

### **3. Jenis-jenis Kostum**

Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 314) membagi jenis-jenis kostum karakter dalam beberapa jenis, yaitu:

#### **a. Busana Sehari-hari**

Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari dapat menunjukkan tingkat sosial dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari.

#### **b. Busana Tradisional**

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan masing-masing kebudayaan daerahnya, dengan busana tradisional dapat mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan kelompok masyarakat lain.

#### **c. Busana Sejarah**

Busana sejarah mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa, busana yang bisa digunakan dalam teater untuk menggambarkan bahwa busana tersebut sering

digunakan ketika akan mengangkat pertunjukan dengan lakon-lakon sejarah dan terikat dengan masa tertentu.

#### **4. Pengertian Asessoris**

Triyanto (2012: 6) menyatakan bahwa aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Tata busana merupakan pengaturan segala sandang dan perlengkapan-perengkapannya (asessoris) yang dikenakan di atas pentas. Pengertian tiap-tiap asessoris dapat diuraikan sebagai berikut :

##### a) Ikat pinggang

Aprilia (2014: 125) menyatakan bahwa ikat pinggang adalah pita fleksibel yang di gunakan di sekitar pinggang. Fungsinya untuk mengikat celana, rok, atau bahan pakaian lain agar tidak melorot. Selain itu juga dikenakan sebagai hiasan untuk melengkapi penampilan agar terlihat lebih gaya.

##### b) Gelang

Aprilia (2014: 127) menyatakan bahwa gelang adalah perhiasan yang melingkar dipergelangan tangan. Cara memakainya adalah diselipkan atau di kaitkan pada pergelangan tangan. Secara tradisional, gelang terbuat dari logam mulia, seperti emas, perak, platina atau logam. Adapula gelang yang diukir dari logam mulia utuh, seperti batu giok serta da pula yang terbuat dari serat tumbuhan kayu atau akar dengan cara dianyam dan dijalin. Triyanto (2012: 7) menyatakan bahwa gelang merupakan perhiasan yang melingkar di pergelangan tangan. gelang terdiri atas bermacam-macam ukuran, ada yang besar, kecil, tebal, dan tipis.

### c) Kalung

Aprilia (2014: 128) menyatakan bahwa kalung adalah perhiasan yang melingkar dan digantungkan dileher. Bahan yang digunakan untuk pembuatan kalung cukup beragam, mulai dari besi, perunggu, tembaga, keramik, kaca, hingga kayu dan plastik. Biasanya kalung berbentuk rantai dan ditambah dengan liontin, pendaan atau bandul sebagai pemanis. Kalung merupakan perhiasan yang dipakai melingkar di leher. Kalung pada umumnya dikenakan pada wanita, tapi sekarang banyak pula pria yang mengenakan kalung untuk memperindah penampilannya. Agar tampilan lebih indah biasanya ditambah liontin.

### d) Cincin

Aprilia (2014: 129) menyatakan bahwa cincin adalah perhiasan yang melingkar di jari. Biasanya cincin terbuat dari logam mulia seperti emas, perak dan platina. Logam lainnya yang lazim digunakan adalah baja antikarat, krom, besi, perunggu dan tembaga. Cincin dapat berbentuk polos, berukir atau bertatahkan batu yang cantik. Kini cincin banyak terbuat dari banyak bahan, seperti plastik, kayu, tulang, giok, kaca, bahkan karet. Triyanto (2012: 7) menyatakan bahwa cincin merupakan perhiasan berupa lingkaran kecil yang dipakai di jari. Agar lebih indah biasanya cincin diberi tambahan permata, baik permata asli maupun permata tiruan.

### e) Anting-anting

Triyanto (2012: 7) menyatakan bahwa anting-anting merupakan perhiasan yang dipakai di telinga dengan cara digantungkan pada cuping telinga. Selain anting-anting, perhiasan di telinga dapat berupa subang. Subang merupakan

perhiasan cuping telinga seseorang yang biasanya berbentuk bundar pipih dan biasanya bermata berlian, baik berlian asli maupun berlian buatan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kostum dan aksesoris merupakan suatu pelengkap yang menunjang penampilan, kenyamanan dan memperindah tampilan seseorang yang menggunakannya.

## **5. Batik Kontemporer**

Batik kontemporer menurut Wulandari (2011: 98) merupakan batik yang tidak lazim untuk disebut batik, tetapi proses pembuatannya sama dengan membuat batik warna dan coraknya cenderung seperti kain khas Bali atau kadang warna dan coraknya seperti kain sasirangan. Batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan-terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang di desain. Batik kontemporer menurut Thahjani (2013: 08) dibuat dengan menggunakan teknik membatik canting dan malam, namun hanya saja ragam hiasan yang ada dalam batik kontemporer tidak menggunakan ragam hiasan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer merupakan batik yang tidak lazim bila disebut batik, tetapi untuk proses pembuatannya sama dengan pembuatan batik biasa yaitu dengan menggunakan malam dan canting.

## **E. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian Tata Rias Wajah**

Pengertian tata rias menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto dkk (2008: 273) mengatakan bahwa tata rias secara umum dapat di artikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Sulastianto (2006: 185) mengatakan bahwa tata rias biasanya berkaitan dengan kegiatan merias untuk membuat orang lain menarik, cantik atau lebih tampan.

Mayrawati Turyani (2012: 8) mengatakan bahwa merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Rias wajah dapat memberikan nilai-nilai seni yang dapat memberikan makna tertentu yang ingin di sampaikan dari goresan kuas dan warna.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa merias wajah adalah seni yang merubah penampilan khususnya pada wajah menjadi lebih sempurna serta memberi keindahan.

### **2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah**

Tujuan dan fungsi rias menurut Santosa (2008: 273) bahwa tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 273) menyatakan bahwa fungsi tata rias wajah dalam teater untuk menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan

menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh dan menambahkan aspek *dramatic*.

### **3. Penggolongan Tata Rias**

#### **a. Tata Rias Korektif**

Tata rias korektif menurut Riantiarno (2011: 167) merupakan rias wajah yang digunakan untuk sehari-hari dan bertujuan untuk mempercantik diri dan memperjelas wajah pemain dari atas panggung dengan penonton. Tata rias korektif menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 275) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal menarik dari wajah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias wajah korektif merupakan rias wajah yang digunakan untuk menyempurnakan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna.

#### **b. Tata Rias Karakter**

Tata rias karakter menurut Riantiarno (2011: 167) merupakan rias wajah yang bertujuan untuk lebih memperjelas karakter pemain. Thowok (2012: 01) menyatakan bahwa rias karakter merupakan rias wajah yang membantu para pemeran berakting dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan. Rias karakter menurut Sophia dan Karnasih (2012: 11) adalah tata rias yang mengubah penampilan tokoh seseorang tersebut yang karakter wajah pemeran beda dengan karakter yang akan diperankan dan tidak hanya menyempurnakan tetapi mengubah tampilan wajah seseorang tersebut. Rias

karakter mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : a) Rias wajah tajam b) Warna warna yang digunakan adalah warna-warna mencolok dan kontras c) Alas bedak yang digunakan tebal.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter merupakan rias wajah yang bertujuan untuk memperjelas karakter yang diaplikasikan sesuai umur, karakter, karakteristik, dan bentuk wajah yang disesuaikan dengan tokoh yang akan diperankan. Ciri-ciri rias karakter yang tajam, warna yang digunakan adalah warna-warna yang mencolok dan kontras serta alas bedak yang tebal.

#### c. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung menurut Thowok (2012: 13) adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang peran di panggung. Kusantati Prihatin, dan Wiana (2008: 487) menyatakan bahwa tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir dan alis, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata dan menumbulkan garis-garis kontras yang menarik perhatian. Tujuan rias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

Kategori tata rias wajah panggung menurut Kusantati Prihatin, dan Wiana (2008: 488-489) pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori yaitu :

a. *Prosthetic*

*Prosthetic* merupakan tata rias untuk meniru karakter-karakter lain. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wajang orang.

b. *Straight Make-up*

*Straight make-up* atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, modern dance, modal, *master of ceremony* atau presenter.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah seni merias yang ditampilkan di atas panggung dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir dan alis, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah dan diaplikasikan dengan cukup tebal dan mengkilat.

## F. Penataan Rambut

Bariqina dan Ideawati (2001:105) menyatakan bahwa penataan rambut (*hair styling*) merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku. Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 178) menyatakan bahwa dalam penataan rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam dua pengertian, yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit.

Penataan dalam arti luas yaitu semua tahapan dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan berbagai proses seperti, penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Pengertian dalam arti sempit sebuah tahapan akhir proses penataan rambut dalam arti luas, seperti penyisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

Macam penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 181) macam pola penataan rambut sebagai berikut a) penataan *simetris* adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. b) penataan *asimetris* dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tatanan rambut. Penataan *asimetris* akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan. Dari ketidakseimbangan tersebut lahir impresi akan adanya

gerak yang cenderung kepada pencapaian suatu keseimbangan. Hal ini menimbulkan efek dinamis bagi tata rambut yang bersangkutan.

Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 182) berpendapat bahwa selain efek dinamis penataan *asimetris* juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model. Juga banyak digunakan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak *simetris*. c) penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. d) penataan belakang penataan belakang menitikberatkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala.

Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 182) berpendapat bahwa pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminin dan anggun. e) penataan depan penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan depan memberikan kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. Kecuali itu juga dapat digunakan sebagai penataan *korektif* bagi dahi yang terlampau menonjol.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan proses terakhir dalam penanganan rambut yang mengubah penampilan seseorang yang memberi kesan keanggunan dan menunjang

penampilan dengan macam-macam pola penataan rambut simetris, asimetris, puncak, belakang dan penataan depan.

## **G. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran**

Pramazoya (2013: 65) menyatakan bahwa pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang menyajikan sebuah peristiwa-peristiwa yang tidak biasa. Soetedja, Gustina, Milasari (2014: 304) menyatakan bahwa pertunjukan merupakan tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang disajikan melalui pentas. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah sebuah tontonan yang merupakan bagian tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang diwujudkan melalui pementasan.

### **2. Pengertian Panggung**

Soetedja, Gustina, Milasari, dkk (2014: 408) menyatakan bahwa tata panggung berfungsi sebagai *setting* dan dekorasi panggung pertunjukan mengungkapkan; tempat, waktu dan kejadian peristiwa pertunjukan, biasanya dilakukan perubahan tata panggung setiap pergantian babak dalam cerita. Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 387) menyatakan bahwa tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataannya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Panggung yang sering digunakan dalam sebuah pementasan biasanya hanya menggunakan tiga jenis panggung yaitu sebagai :

a. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya duduk secara melingkar atau mengelilingi panggung. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari panggung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasangi layar atau gordena inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah.

c. Panggung *Trust*

Panggung *trust* seperti panggung *proscenium* tapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. *Proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan tempat sebuah pementasan di adakan dengan setting dan dekorasi yang dibuat berdasarkan alur cerita, kehendak sutradara, dan area panggung yang ada. Panggung yang biasanya digunakan dalam pementasan ada tiga jenis yaitu, panggung arena, *proscenium*, dan *trust*.

### 3. Pengertian Tata Cahaya

Riantiarno (2011: 191) menyatakan bahwa tata cahaya dalam suatu pementasan panggung adalah hasil dari penggabungan dari rasa keindahan dengan

penjelasan secara langsung melalui adegan pemain. Martono (2010: 01) menyatakan bahwa tata cahaya memiliki arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan dengan tujuan menunjang kebutuhan pertunjukan dan penonton. Martono (2010: 11) menyatakan bahwa tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (*mood*), memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi. Tanpa adanya cahaya, maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Jenis-jenis lampu panggung menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto dkk (2008: 341) adalah:

- a. Lampu *spot lekolites* yaitu sebagai lampu yang memberikan tekanan cahaya ke daerah pemeran dengan kualitas cahaya yang tajam.
- b. Lampu *spot fresnelites* yaitu lampu yang berfungsi untuk memberikan tekanan cahaya ke arah pemeran dengan kualitas cahaya kirang tajam atau cahaya jarak dekat.
- c. Lampu *spot follow* berfungsi sebagai lampu untuk memberi tekanan cahaya yang mengikuti gerak pemeran.
- d. Lampu *flood* berfungsi sebagai lampu yang memberikan dasar cahaya penerangan dan meratakan cahaya atau menghilangkan batas-batas tajam cahaya lampu spot.
- e. Lampu *strip* berfungsi sebagai lampu yang memberika nada atau warna cahaya untuk menghilangka bayangan atau daerah yang tidak diperlukan.
- f. *Floodlight* berfungsi sebagai pengatur jalurnya cahaya.

- g. *Cyc light* merupakan lampu *flood* yang menggunakan watt besar dan dikhususkan untuk menyinari *backdrop*.
- h. *Scoop* adalah lampu *flood* yang menggunakan *reflector ellipsoidal* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan.
- i. *Profil* termasuk lampu *spot* yang menggunakan lensa *plan convex* sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas.
- j. *Pebble convex*, garis yang dihasilkan berada diantara *Fresnel* yang berkarakter dan *profile* yang berkarakter tegas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan suatu metode dari hasil penggabungan dari rasa keindahan dan penjelasan yang memberikan daya tarik untuk menjiwai dan memperhatikan pertunjukan yang akan ditonton.

#### **4. Pengertian Musik Pendukung**

Muttaqin, Kustap, dan Martopo (2008: 03) menyatakan bahwa musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Muttaqin, Kustap, dan Martopo (2008: 03) menyatakan bahwa musik merupakan salah satu cabang kesenian yang pengungkapannya dilakukan melalui suara atau bunyi-bunyian. Muttaqin, Kustap, dan Martopo (2008: 04) menyatakan bahwa musik juga dapat dipahami sebagai bahasa karena memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan bahasa yaitu untuk mengkomunikasikan pemahaman dari pencipta.

Menurut beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa musik merupakan salah satu cabang seni yang penyampaiannya melalui suara dan digunakan penciptanya untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan.

### **BAB III**

#### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas dalam bab ini adalah metode 4D yaitu *define* (*pendenifisian*), *desain* (*perencanaan*), *develop* (*pengembangan*) dan *disseminante* (*penyebarluasan*).

#### **A. Define (Pendenifisian)**

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-*analisis* yang mengenai analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide.

##### **1. Analisis Cerita**

Pergelaran teater tradisi bertema Kudeta Di Majapahit yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menceritakan tentang sebuah kerajaan Majapahit yang dalam pemerintahannya diambang kehancuran, karena perebutan gelar dan kedudukan Patih Hamangkubumi oleh Rakyat Nambi dan Patih Halayudha. Dalam hal ini, tokoh Ken Kedhasih diceritakan sebagai Istri dari Patih Halayudha yang sangat memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi.

Ken Kedhasih pada saat itu sedang berbincang-bincang bersama suami dan putrinya Ken Rukmini. Kemudian Ken Kedhasih memulai percakapan dengan bertanya kepada Patih Halayudha dengan suara yang lembut, berbicara tentang masalah yang sedang dialaminya di kerajaan Majapahit. Ken Kedhasih berusaha untuk menenangkan hati Patih Halayudha agar tidak melaksanakan taktik dan politik hitam yang telah direncanakannya untuk menjatuhkan Rakyat Nambi.

Namun usaha Ken Kedhasih sia-sia karena dibantah dan dihiraukan oleh Patih Halayudha. Ken Kedhasih memiliki karakter sabar, baik dan bijaksana dalam menghadapi Patih Halayudha. Karakter sabar yang tidak mudah terpancing emosi, baik dalam bertutur kata dalam berbicara kepada Patih Halayudha walaupun dibalas dengan nada suara yang tinggi dan bijaksana dalam memberi saran terbaik untuk Patih Halayudha namun tetap saja tidak dihiraukan.

## **2. Analisis Karakter Dan Karakteristik Tokoh**

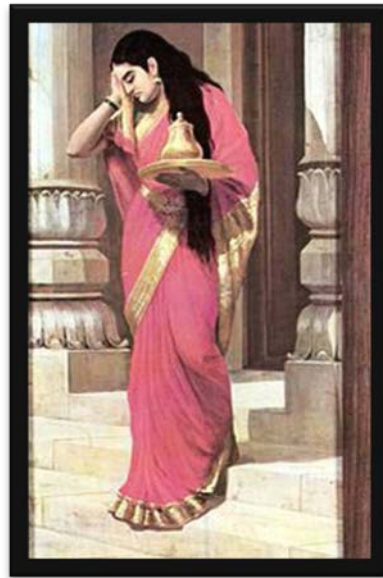
Tokoh Ken Kedhasih dalam cerita ini memiliki watak atau karakter baik hati, sabar dan bijaksana. Karakteristik yang digambarkan dari bentuk wajah yang sangat cantik, berambut hitam, lurus dan panjang.

## **3. Analisis Sumber Ide**

Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Ken Kedhasih yaitu Dewi Drupadi. Sumber ide yang digunakan adalah tokoh dari cerita Mahabarata yaitu Dewi Kresna atau dengan sebutan Drupadi, merupakan putri Prabu Drupada dari Panchala. Awalnya Arjuna adalah orang yang berhasil memenangkan sayembara demi mendapatkan Drupadi. Sebelum mengikuti sayembara, Ibunya berkata kalau diantara pandawa lima ini mendapatkan sesuatu maka berbagilah dan akhirnya Drupadi menikah dengan semua anggota Pandawa.

Setelah menikah dengan Pandawa Lima, Ia selalu mendampingi Pandawa Lima dengan bijaksana sabar dan setia. Namun lingkungan yang melatar belakangi pernikahan Drupadi dan Ken Kedhasih sangat berbeda karena Ken Kedhasih hanya menikah dengan satu orang pria yang bernama Patih Halayudha. Maka sumber ide yang diambil dari Drupada hanya karakternya saja.

Sikap karakter yang dimiliki Drupadi hampir mendekati dengan tokoh Ken Kedhasih. Dimana, Ken Kedhasih dan Drupadi adalah sama-sama seorang permaisuri, istri raja, tinggal di kerajaan, wanita cantik berambut panjang, sabar dalam menghadapi cobaan yang menimpanya dan bijaksana dalam mengambil keputusan yang dipilih, kemudian penulis memilih sumber ide tersebut.



Gambar 1. Referensi Sumber Ide Drupadi  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Ken Kedhasih yaitu, menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi*, dimana penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter Tokoh Ken Kedhasih yang dari segi penampilan sederhana di buat menjadi lebih bagus tanpa mengurangi sifat atau karakter yang ada pada tokoh, yaitu baik, sabar dan bijaksana.

## **B. Design (Perencanaan)**

Pada bagian *design* atau perencanaan yang akan dibahas yaitu mengenai desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah, desain penataan rambut dan desain pergelaran.

### **1. Desain Kostum**

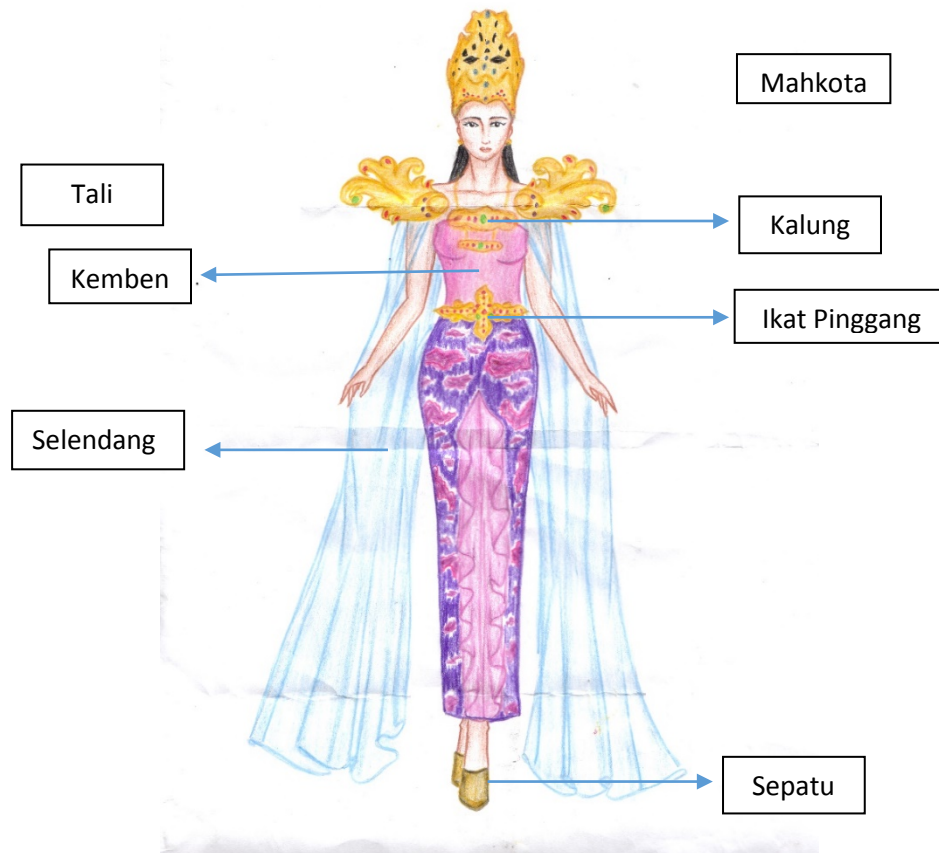
Desain kostum Ken Kedhasih dirancang dengan teknik pengembangan sumber ide *stilisasi* yang diterapkan pada kostum dan asesoris pelengkap kostum. Bahan dan ukuran kostum serta asesoris harus diperhatikan dan disesuaikan dengan bentuk tubuh *talent*. Unsur dan prinsip desain yang diterapkan dalam desain kostum keseluruhan yaitu :

#### **a. Unsur desain**

- 1) Unsur desain garis lengkung, karena garis lengkung memiliki arti luwes, ringan, gembira, memiliki kekuatan serta melambangkan kemegahan. Unsur garis lengkung diterapkan pada seluruh bagian kostum dan asesoris.
- 2) Unsur desain ukuran yang diterapkan pada tokoh Ken Kedhasih yaitu ukuran besar, kecil, panjang dan pendek dari desain menyesuaikan dengan bentuk tubuh *talent*.
- 3) Unsur desain warna yang diterapkan dalam kostum Ken Kedhasih yaitu warna ungu, merah muda dan biru. Ungu memiliki arti kebesaran, keningratan, kebijaksanaan dan kebangsawanan. Merah muda memiliki arti positif, kuat, energik, dan kepemimpinan. Sedangkan biru memiliki arti kelembutan, kesetiaan, kesejukan dan perdamaian.

b. Prinsip desain

- 1) Prinsip desain keselarasan/harmoni dengan menyatukan unsur-unsur desain pada kostum agar mencerminkan watak/karakter yang baik, sabar dan bijaksana.
- 2) Prinsip desain keseimbangan simetris yang memberi kesan indah dan rapih pada kostum.
- 3) Prinsip desain perbandingan/ proporsi yang diterapkan pada bagian kostum sebelah kiri dengan sebelah kanan sama atau sebanding.
- 4) Prinsip desain irama suatu pergerakan pada bagian *wiru* yang memberi kesan mengalir dan bergerak sesuai dengan irama kaki melangkah.
- 5) Prinsip desain pusat perhatian/dominasi pada kostum terletak pada hiasan kepala dan kalung yang digunakan.
- 6) Prinsip desain kesatuan diterapkan pada seluruh bagian kostum agar selaras dengan kelengkapan yang digunakan.



Gambar 2 . Desain Kostum Ken Kedhasih  
(Sumber : Luthfi Andira, 2017)

## 2. Bagian-Bagian Kostum

Desain bagian-bagian kostum yang digunakan oleh Ken Kedhasih meliputi desain baju, desain rok yang dibuat menyatu dan desain selendang.

### a. Desain *Kemben*

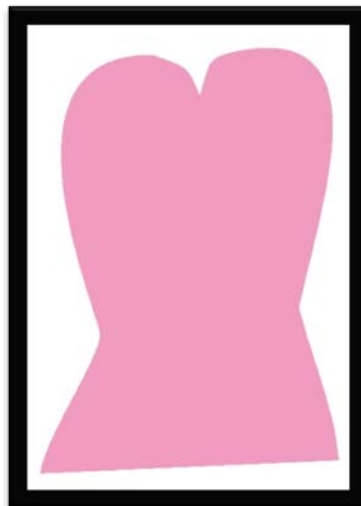
Desain Baju yang akan digunakan oleh Ken Kedhasih berupa *bastie* atau *kemben* untuk menutupi bagian tubuh. Bahan yang digunakan terbuat dari kain *taffeta bridal* berwarna merah muda dengan dijahit dan di beri kawat penyangga untuk membentuk *body*. Unsur prinsip desain yang diterapkan yaitu :

### 1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis lengkung, karena garis lengkung memiliki arti luwes, ringan, gembira, memiliki kekuatan serta melambangkan kemegahan. Unsur garis lengkung diterapkan pada seluruh bagian kostum dan asesoris.
- b) Unsur tekstur yang digunakan dalam baju Ken Kedhasih yaitu memiliki bahan yang halus permukaannya, tidak terlalu tebal dan sedikit mengkilap untuk memberi kenyamanan pada *talent* dan memberi kesan mewah namun tidak berlebihan.
- c) Unsur warna yang digunakan yaitu warna merah muda atau pink yang memiliki arti positif, kuat, energik, dan kepemimpinan.

### 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, garis dan bentuk tubuh Ken Kedhasih.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk *kemben* yang seimbang.



Gambar 3 . Desain *Kemben* Ken Kedhasih  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

## b. Desain Rok

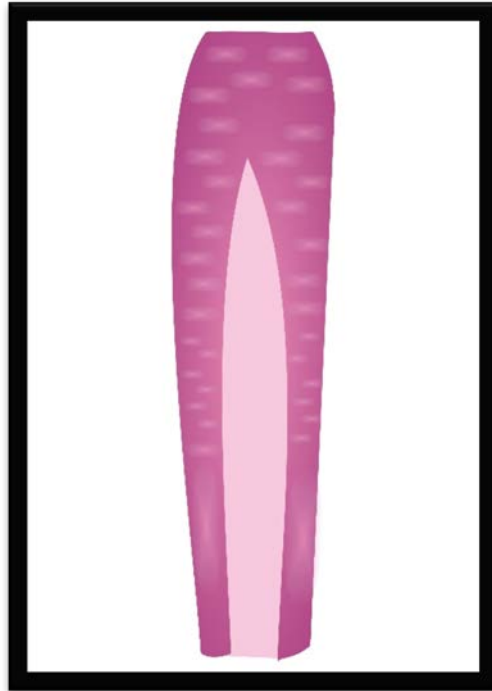
Desain rok yang digunakan oleh Ken Kedhasih merupakan jenis rok yang di *wiru* dengan teknik *plisket* sehingga memberi kesan *modern* dan bergelombang ketika berjalan. Bahan yang digunakan yaitu dari bahan mori dengan corak batik kontemporer berwarna ungu, hitam dan untuk *pisket* menggunakan bahan *satın Roberto cavalli* berwarna ungu polos.

### 1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis gabungan antara garis lurus, garis lengkung dan garis berombak yang memberi karakter seimbang, kemegahan, dinamis, dan indah yang terdapat pada corak batik cap kontemporer.
- b) Unsur desain tekstur pada bahan yang digunakan yaitu halus permukaannya, dan ada sedikit perbedaan antara kain batik dengan kain polos yang dijadikan sebagai *wiru*. Kain batik sedikit kasar namun masih tetap nyaman untuk dipakai sedangkan kain *wiru* memiliki tekstur yang sangat halus, lentur dan jatuh sehingga ketika dikenakan akan memberi kesan bergelombang ketika berjalan.
- c) Unsur warna yang digunakan yaitu warna ungu dan hitam. Ungu memiliki arti kebesaran, keningratan, kebijaksanaan dan kebangsawanan sedangkan hitam memberi karakter tegas, keanggunan dan kekuatan.

### 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, garis dan bentuk tubuh Ken Kedhasih.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk *wiru*.



Gambar 4 . Desain Rok Ken Kedhasih  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### c. Desain Selendang

Selendang berwarna biru di letakan di bahu sebelah kiri dan kanan menyerupai jubah sebagai pengganti atau modifikasi dari selendang yang digunakan di pinggang. Slendang yang digunakan memiliki tekstur seperti jaring, bahannya tipis transparan dan lentur. Bahan yang digunakan adalah bahan berwarna biru.

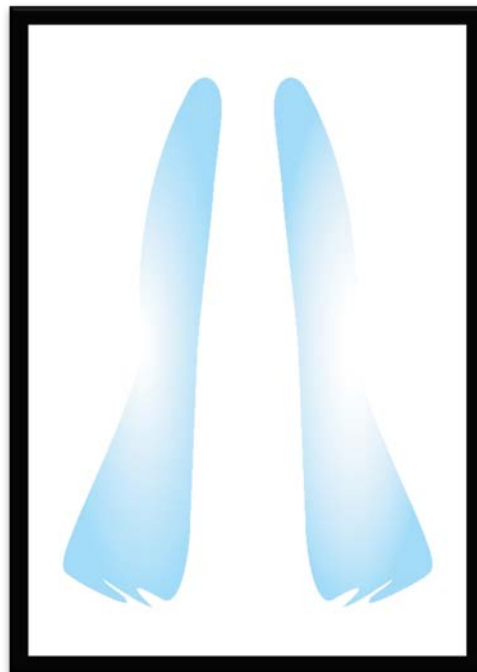
##### 1) Unsur desain

- a) Unsur desain arah yang digunakan pada selendang dengan arah kebawah dibiarkan menjuntai.
- b) Unsur bentuk panjang hingga menyentuh mata kaki. arar *talent* merasa nyaman dan tidak menggangguketika berjalan.

- c) Unsur tekstur permukaan bahan selendang kasar, seperti jaring namun lentur dan tipis.
- d) Unsur warna biru memiliki simbol kesetiaan, baik, kemurahan hati, kelembutan dan perdamaian.

## 2) Prinsip desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni, dengan menyelaraskan warna, garis dan bentuk.
- b) Prinsip desain keseimbangan semetris diterapkan pada bagian kiri dan kanan selendang yang digunakan sama panjang.



Gambar 5 . Desain Selendang Ken Kedhasih  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

### 3. Desain Aessoris

Desain asesoris Ken Kedhasih dibuat dari busa ati dan kain keras. Aessoris diberi pelengkap manik-manik, permata dan rantai yang dikombinasikan sebagai pelengkap kostum. Bahan dan ukuran asesoris harus diperhatikan, disesuaikan dengan bentuk tubuh *talent*. Aessoris yang digunakan oleh Ken Kedhasih yaitu mahkota, kalung, perhiasan pundak, ikat pinggang, dan *kelat bahu*. Unsur dan prinsip desain yang diterapkan yaitu :

#### a. Desain Mahkota

Mahkota di buat dari busa ati yang dibentuk dan di ukir menyerupai bentuk daun pokok dari motif kerajaan majapahit yang telah dimodifikasi.

#### 1) Unsur Desain

- a) Unsur desain warna dan garis yaitu yaitu warna kuning emas, yang memiliki arti kemakmuran, kebahagiaan, gembira dan warna kuning melambangkan kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.
- b) Unsur garis lengkung yang memberikan kesan dan luwes.

#### 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni dengan menyelaraskan warna, garis dan bentuk dengan menyesuaikan dengan asesoris pelengkap.



Gambar 6. Desain Mahkota  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018)

#### b. Desain Kalung

Desain kalung dibuat dari bahan kain keras, dibentuk, diberi permata berwarna merah, ungu dan hijau kemudian dikaitkan dengan rantai. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu sebagai berikut :

##### 1) Unsur Desain

- a) Unsur desain warna kuning emas, yang memiliki arti kemakmuran, kebahagiaan, gembira dan warna kuning melambangkan kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.
- b) Unsur desain garis lengkung yang memberikan kesan dan luwes.

##### 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain Perbandingan/ proporsi untuk memberi kesan terlihat lebih besar dan lebih kecil dari bagian yang lain.

- b) Prinsip desain pusat perhatian diletakkan ditengah-tengah antara permata yang berwarna ungu dan merah diberi warna hijau sebagai pusat perhatian.



Gambar 7. Desain Kalung  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018)

c. Desain Tali Bahu

Desain tali bahu dibuat dari busaati yang dibentuk dan diukir seperti daun pokok dalam simbol kerajaan Majapahit. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu sebagai berikut :

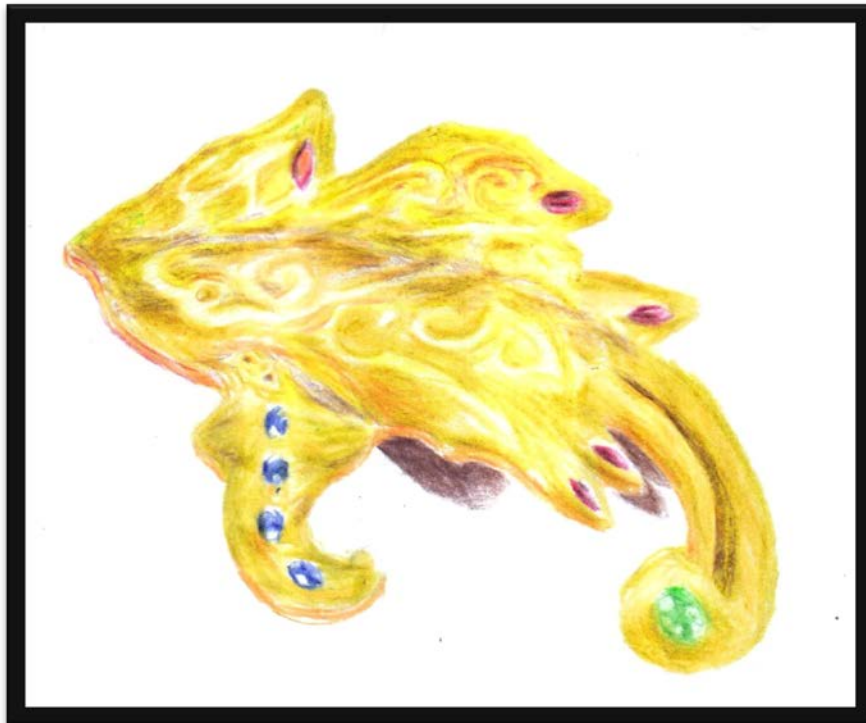
1) Unsur Desain

- a) Unsur desain garis lengkung yang memberi kesan ringan, dinamis dan kuat.

- b) unsur desain warna kuning emas, yang memiliki arti kemakmuran, kebahagiaan, gembira dan warna kuning melambangkan kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.

## 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan yang digunakan pada perhiasan pundak untuk memberi kesan satu kesatuan antara unsur dan prinsip yang berbeda pada masing-masing asesoris pendukung.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris di bagian kiri dan kanan untuk menunjukkan pangkat atau kedudukan tokoh.
- c) Prinsip desain kesatuan memberi kesan keutuhan, kesatuan atau merupakan pasangan yang tidak dapat dipisahkan.



Gambar 8. Desain Tali Bahu  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018)

#### d. Desain Ikat Pinggang

Desain ikat pinggang dibuat dari busaati yang dibentuk dan diukir seperti daun pokok dalam simbol kerajaan Majapahit. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu sebagai berikut :

##### 1) Unsur Desain

- a) Unsur desain garis lengkung yang memberi kesan ringan, dinamis dan kuat.
- b) unsur desain warna kuning emas, yang memiliki arti kemakmuran, kebahagiaan, gembira dan warna kuning melambangkan kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.

##### 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan yang digunakan pada ikat pinggang untuk memberi kesan satu kesatuan antara unsur dan prinsip yang berbeda pada masing-masing asesoris pendukung.
- b) Prinsip desain pusat perhatian di bagian tengah ikat pinggang memberi kesan lebih menarik dari bagian lainnya.
- c) Prinsip desain irama pada ikat pinggang dipadukan dengan irama warna-warni permata yang digunakan secara berselingan agar tidak membosankan.
- d) Prinsip desain perbandingan permata yang digunakan pada ikat pinggang agar memberi pengaruh besar dan kecil dari penglihatan.



Gambar 9. Desain Ikat Pinggang  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018)

e. Desain *Kelat bahu*

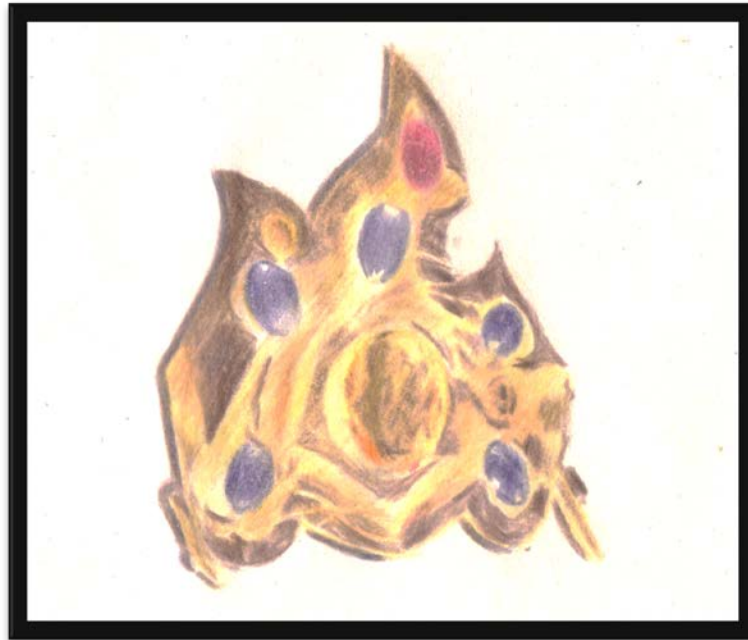
Desain *kelat bahu* dibuat dari busaati yang dibentuk dan diukir seperti daun pokok dalam simbol kerajaan Majapahit. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1) Unsur Desain

- a) Unsur desain garis lengkung yang memberi kesan ringan, dinamis dan kuat.
- b) unsur desain warna kuning emas, yang memiliki arti kemakmuran, kebahagiaan, gembira dan warna kuning melambangkan kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.

2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan yang digunakan pada perhiasan pundak untuk memberi kesan satu kesatuan antara unsur dan prinsip yang berbeda pada masing-masing asesoris pendukung.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris di bagian kiri dan kanan untuk menunjukkan pangkat atau kedudukan tokoh.



Gambar 10. Desain *Kelat bahu*  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018)

#### 4. Rias Wajah Karakter

Desain rias wajah pada Ken Kedhasih menggunakan teknik rias wajah karakter untuk menggambarkan karakter dan efek ekspresi pada tokoh Ken Kedhasih supaya penonton dapat memahami karakter tokoh yang akan ditampilkan. Bagian wajah Ken Kedhasih menggunakan *foundation* berwarna kemerahan, *blush on* berwarna merah muda, dan *lipstick* berwarna merah untuk mempertegas ekspresi ketika di panggung supaya terlihat oleh penonton. Berikut rincian desain rias wajah yang diterapkan pada tokoh Ken Kedhasih.



Gambar 11. Desain Rias Wajah  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

a. Desain Alis

Desain alis berbentuk garis lurus dan melengkung dibagian ujung alis yang dibuat tegas namun tetap luwes dan diaplikasikan dengan menggunakan pensil alis berwarna hitam yang pekat dibagian ujung alis dan memudar di bagian depan alis. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu :

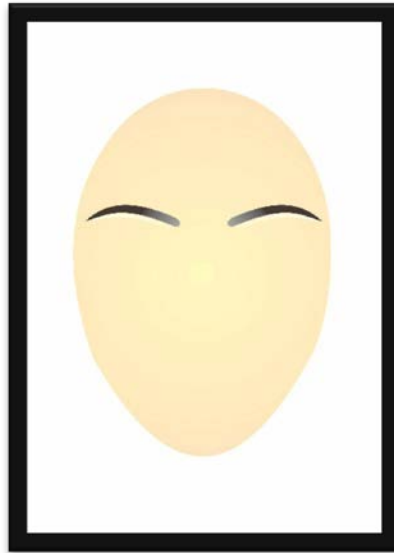
1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis gabungan antara garis lurus dan garis lengkung yang memberi karakter seimbang, baik, kemegahan, dinamis, dan indah.
- b) Unsur desain gelap terang yang menggambarkan alis natural dan tegas.
- c) Unsur warna yang digunakan yaitu warna hitam memberi karakter tegas, keanggunan dan kekuatan.

2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, garis dan bentuk alis yang akan dibuat.

- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk alis kiri dan alis kanan seimbang dan sama persis.



Gambar 12. Desain alis  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### b. Desain Rias Mata

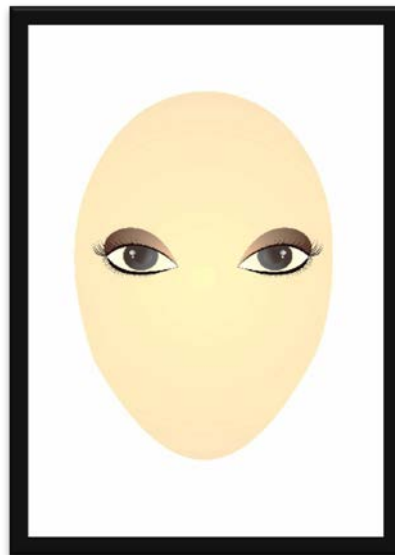
Desain rias mata Ken Kedhasih dibuat dengan menggunakan *eyeshadow* berwarna coklat dan hitam. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu :

##### 1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis lengkung yang memberi karakter seimbang, kemegahan, dinamis, dan indah.
- b) Unsur desain gelap terang yang menggambarkan *eyeshadow* bergradasi dengan pemakaian warna yang digunakan.
- c) Unsur warna yang digunakan yaitu warna coklat dan hitam memberi karakter tenang, kesopanan, kearifan, kebijaksanaan sedangkan warna hitam melambangkan tegas, keanggunan dan kekuatan.

## 2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, garis dan bentuk *eyeshadow* yang akan dibuat.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk *eyeshadow* yang digunakan pada kelopak mata.
- c) Prinsip desain dominasi yang diterapkan pada pangkal kelopak mata dengan menggunakan *eyeshadow* yang berkilap sehingga menjadi pusat perhatian mata yang melihatnya.



Gambar 13. Desain Rias Mata  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

### c. Desain *Countur* hidung

Desain *countur* hidung menggunakan *foundation stick* yang diaplikasikan dengan menggunakan warna putih dan coklat untuk menampakkan hidung supaya lebih terlihat mancung. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu :

1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis lurus dan garis lengkung yang memberi karakter seimbang, kemegahan, dinamis, dan indah.
- b) Unsur desain gelap terang yang bergradasi dengan pemakaian warna yang digunakan agar terlihat hidung mancung natural.
- c) Unsur warna yang digunakan yaitu warna coklat memberi karakter tenang, kesopanan, kearifan dan kebijaksanaan.

2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, garis dan bentuk gelap terang yang akan dibuat.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk *cuping* hidung bagian kiri dan kanan.
- c) Prinsip desain dominasi yang diterapkan pada garis tengah hidung supaya terlihat menonjol dan membuat efek hidung terlihat mancung.



Gambar 14. Desain *Countur* Hidung  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

d. Desain *Blush on*

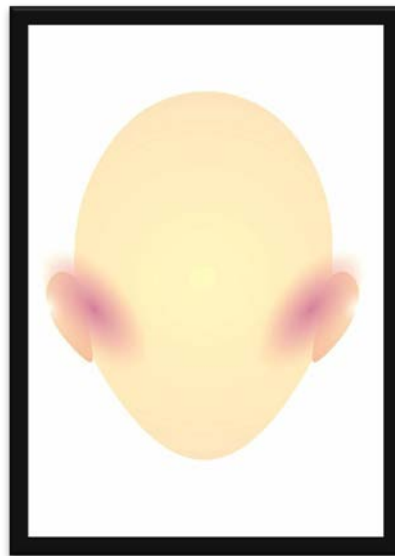
*Blush on* menggunakan warna merah muda supaya terlihat lebih *fresh* dan bergairah. Unsur dan prinsip desain yang digunakan yaitu :

1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis lurus dan garis lengkung yang memberi karakter seimbang, kemegahan, dinamis, dan indah.
- b) Unsur warna yang digunakan yaitu warna merah muda yang memberi karakter tenang, keaguman, simpati, kewanitaan, pernikahan dan kelemahan.

2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan warna, dan garis yang akan dibuat.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk *blush on* bagian kiri dan kanan.



Gambar 15. Desain *Blush on*  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

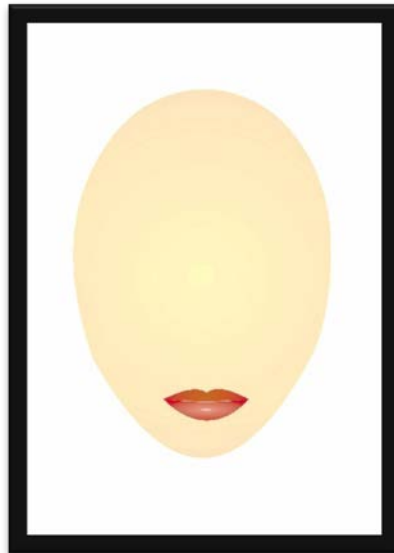
e. Desain *Lipstick*

1) Unsur desain

- a) Unsur desain garis lurus dan garis lengkung yang memberi karakter seimbang, kemegahan, dinamis, dan indah.
- d) Unsur warna yang digunakan yaitu warna merah memberi karakter berani, bahaya, panas, positif dan ketertarikan.

2) Prinsip Desain

- a) Prinsip desain keselarasan/harmoni diterapkan untuk menyelaraskan antara bentuk dan warna yang digunakan.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk bibir yang akan diberi *lipstick* berwarna merah.



Gambar 16. Desain *Lipstick*  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

## 5. Desain Penataan Rambut

Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan tatanan yang akan dimunculkan dan menunjang penampilan pada tokoh Ken Kedhasih.. Desain penataan rambut Ken Kedhasih menggunakan unsur dan prinsip desain sebagai berikut :

- 1) Unsur desain
  - a) Unsur bentuk geometris yang menghasilkan bentuk teratur dan volume pada penataan rambut.
  - b) Unsur tekstur yang menunjukkan rasa permukaan akibat tekstur rambut yang timbul dan kasar.
- 2) Prinsip desain
  - a) Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan *simetris*.



Gambar 17. Desain Penataan Rambut  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

## 6. Pergelaran

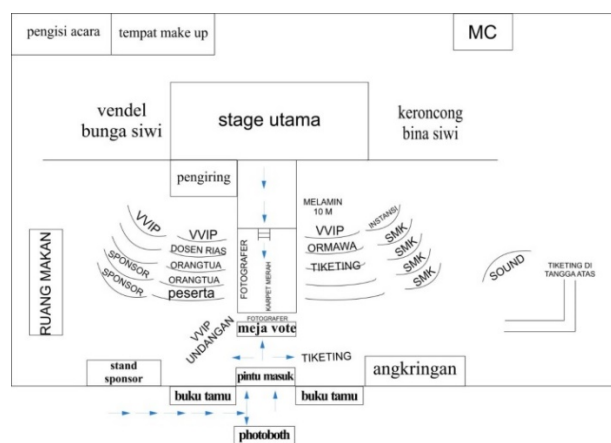
Hal yang harus diperhatikan dalam membuat desain pergelaran adalah menentukan konsep dan rancangan pergelaran yang akan dilaksanakan.

### a. Konsep Pergelaran

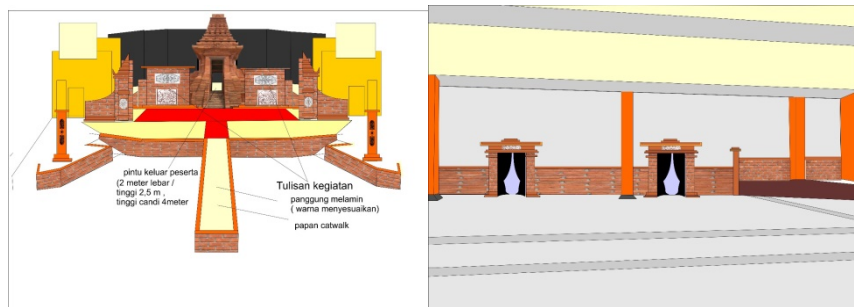
Pergelaran yang akan di pentaskan yaitu sebuah pergelaran yang bertema Kudeta Di Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pergelaran ini menampilkan pertunjukan teater tradisi kerajaan Majapahit. Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menampilkan sebuah tokoh dengan kostum dan rias karakter yang mendukung peran serta penampilan masing-masing tokoh. Dekorasi panggung dibuat seperti suasana kerajaan dengan adanya pure peninggalan kerajaan Majapahit.

### b. Konsep Penataan Panggung

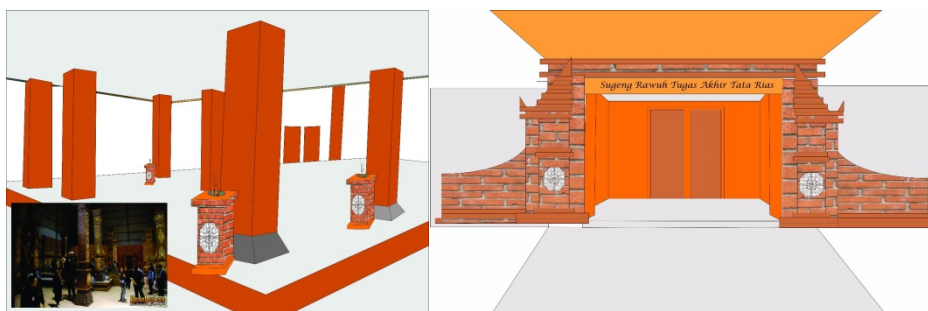
Konsep penataan panggung yang akan digunakan pada pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan penataan panggung *proscenium*, yaitu panggung yang arahnya hanya satu ke penonton saja sehingga penonton dapat fokus menonton pertunjukan yang akan ditampilkan



Gambar 18. *Layout stage, Kursi dan Penataan Dekorasi*  
(Sumber: Sie Acara *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2017)



Gambar 19. Desain Panggung Utama dan Desain Pintu Samping  
(Sumber: Baharudin, 2017)



Gambar 20. Desain tiang dan Desain Pintu Masuk  
(Sumber: Baharudin, 2017)

#### c. Konsep Penataan *Lighting*

Pencahayaan merupakan *factor* terpenting dalam sebuah pertunjukan. Pada penataan *lighting* yang di terapkan pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu menggunakan tata *lighting* yang sesuai dengan skenario dan konsep oleh sutradara.

#### d. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yang digunakan pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah konsep musik *live* dengan menggunakan alat musik tradisional gamelan. Alat musik yang dimainkan langsung oleh pengrawit akan menambah hidup suasana dan dapat menyesuaikan dengan pemain pada saat pertunjukan berlangsung.

### **C. Develop (Pengembangan)**

Tahap *develop* atau pengembangan menjelaskan tentang tahapan desain validasi kostum, asesoris, rias karakter, penataan rambut hingga menghasilkan *Prototype* tokoh.

#### **1. Validasi desain kostum dan asesoris**

Desain kostum, asesoris, rias karakter dan penatan rambut pada tokoh Ken Kedhasih di validasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris dibidangnya yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Pada validasi pertama, ahli memberikan beberapa komentar dan masukan pada desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap perbaikan atau revisi yang kemudian melakukan validasi lagi hingga validasi di setuju oleh ahli dan dosen pembimbing yaitu Ibu Asi Tritanti, M.Pd pada hari Kamis, tanggal 7 Desember 2017.

Tahap yang dilakukan setelah mendapatkan persetujuan, maka bisa dilakukan tahap pembuatan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang telah didesain dengan mengacu pada desain yang telah di validasi oleh ahli dan dosen pembimbing. Pembuatan kostum dan asesoris pelengkap lainnya dibuat dengan menyesuaikan bentuk dan ukuran tubuh *talent* yang akan memerankan tokoh Ken Kedhasih dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Tahap selanjutnya setelah kostum selesai di buat yaitu melakukan *fitting*. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah kostum yang telah dibuat telah sesuai dengan bentuk badan, pas dibadan, tidak sempit dan harus dipastikan tidak mengganggu gerak *talent* pada saat pertunjukan berlangsung. Kesesuaian dilakukan

supaya *talent* merasa nyaman dalam penampilannya, karena sangat berkaitan dengan hasil akhir yang akan ditampilkan pada tokoh Ken Kedhasih.

Setelah melakukan tahap *fitting*, maka akan mendapatkan masukan-masukan serta saran yang membangun untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada hasil desain kostum dan asesoris pelengkap kostum. Tujuan dari melakukan perbaikan yaitu untuk mengetahui kekurangan atau penambahan pada kostum dan asesoris supaya yang telah dibuat agar mendapatkan hasil yang maksimal.

## **2. Validasi tata rias karakter**

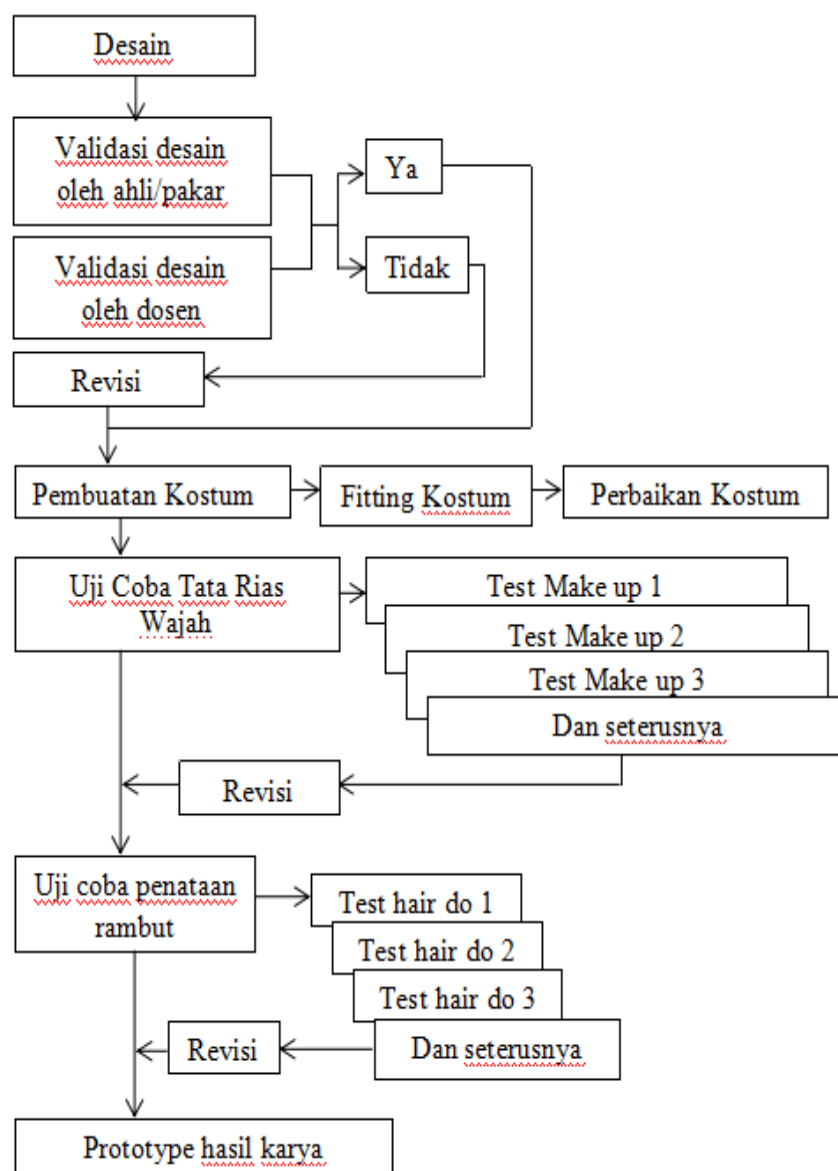
Pada tahap validasi desain tata rias karakter dilakukan oleh ahli sekaligus merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Ibu Asi Tritanti, M,Pd sebanyak 3 (tiga) kali, yaitu pada 28 Desember 2017, 29 Desember 2017 dan pada tanggal 4 Januari 2018. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap rias karakter yang telah dibuat yang kemudian disesuaikan dengan kostum yang akan digunakan. Tahap ini dilakukan 3 kali uji coba hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan karakter tokoh yang diinginkan.

## **3. Validasi penataan rambut**

Validasi pada desain penataan rambut dilakukan oleh ahli sekaligus sebagai dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti M,Pd. Pada tahap ini dilakukan validasi serta perbaikan pada saat uji coba bersama rias karakter pada tanggal 28 Desember dan 29 Desember 2017 sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan karakter tokoh yang ingin ditonjolkan pada tokoh Ken Kedhasih.

#### 4. Prototype

Tahap terakhir dari proses *develop* (pengembangan) adalah ditampilkannya *Prototype* hasil karya pengembangan yang telah dilakukan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang sudah dibuat dan sudah dikembangkan.



Gambar 21. Develop  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### **D. Disseminate (Penyebarluasan)**

Pada tahap *disseminate* dilakukan penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan yang bertema Kudeta Di Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Tahap ini membahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian ahli atau *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan utama.

##### **1. Rancangan Pertunjukan**

Rancangan pertunjukan yaitu akan diadakan dalam bentuk teater tradisi dengan tema Kudeta Di Majapahit yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 18 Januari 2018.

##### **2. Penilaian Ahli atau Grand Juri**

Sebelum dilaksanakannya acara pertunjukan yang sesungguhnya, maka akan dilaksanakan proses penilaian oleh para ahli atau *grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan yaitu pada tanggal 6 Januari 2018 bertempat di gedung KPLT lantai 3 FT UNY. *Grand juri* melibatkan 3 juri yaitu, Dra. Yuswati, M.Pd., Drs. Agus Prasetia, M.Sn dan Dra. Esti Susilarti, M.Pd.

##### **3. Gladi Kotor**

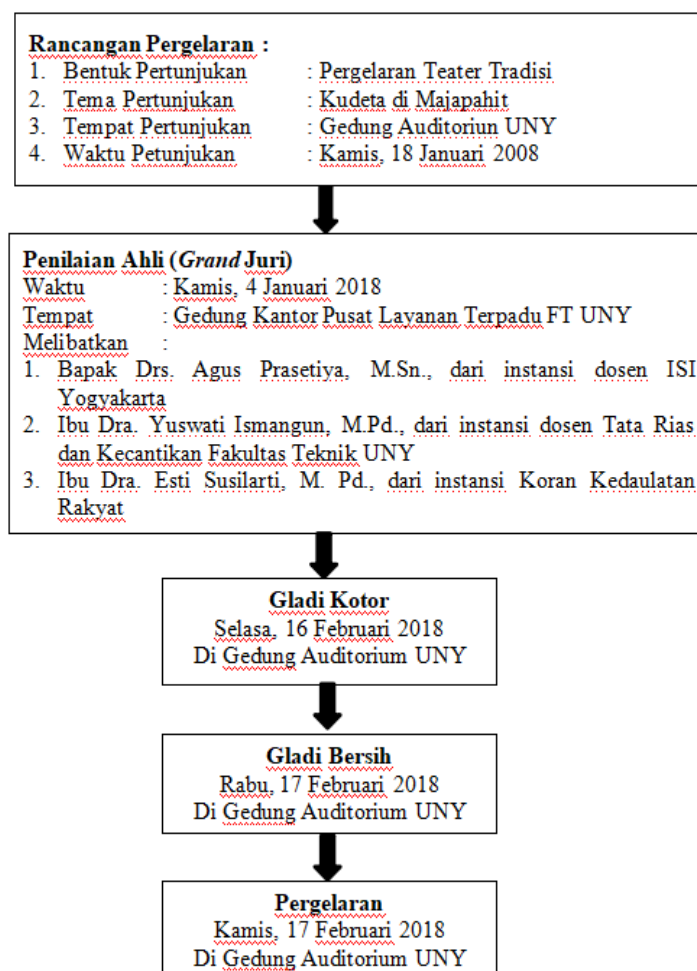
Pada tanggal 6 Januari setelah pelaksanaan *grand juri* maka akan dilaksanakan gladi kotor akan dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

#### 4. Gladi Bersih

Setelah melaksanakan gladi kotor, maka dilakukan gladi bersih yang dilaksanakan satu hari sebelum pertunjukan utama yang akan dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

#### 5. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* akan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 22. Disseminate  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

## BAB IV

### PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan berisi uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir dari rancangan yang telah dibuat dan dikembangkan dalam wujud nyata, dilengkapi dengan gambar, foto dan uraian pembahasan, yaitu :

#### **A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian)**

Pada tahap hasil dan pembahasan define yang dibahas yaitu hasil analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide sebagai berikut.

Pergelaran teater tradisi bertema Kudeta Di Majapahit yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menceritakan tentang sebuah kerajaan Majapahit yang dalam pemerintahannya diambang kehancuran karena perebutan gelar dan kedudukan Patih Hamangkubumi oleh Rakyat Nambi dan Patih Halayudha. Dalam menciptakan tokoh Ken Kedhasih dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang diceritakan sebagai Istri dari Patih Halayudha yang sangat memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi.

Dalam cerita ini Ken Kedhasih bertanya kepada Patih Halayudha dengan suara yang lembut, berbicara tentang masalah yang sedang dialaminya di kerajaan Majapahit. Ken Kedhasih berusaha untuk menenangkan hati Patih Halayudha agar tidak melaksanakan taktik dan politik hitam yang telah direncanakannya untuk menjatuhkan Rakyat Nambu. Namun usaha Ken Kedhasih sia-sia karena dibantah dan dihiraukan oleh Patih Halayudha. Dalam cerita ini Ken Kedhasih memiliki

karakter sabar, baik dan bijaksana sesuai dengan sumber ide yang diambil yaitu dari tokoh Drupadi dalam cerita Mahabarata. Sumber ide ini dikembangkan dengan teknik pengembangan *disformasi* yang menekankan pada karakter tokoh dan dibuat menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga mencapai karakter yang diinginkan pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

### **B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)**

Pada tahap hasil dan pembahasan desain akan membahas tentang kostum, asesoris, rias wajah, dan penataan rambut. Dalam menciptakan tokoh Ken Kedhasih dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang diceritakan sebagai Istri dari Patih Halayudha yang sangat memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi. Dalam hal ini Ken Kedhasih Dalam cerita ini Ken Kedhasih memiliki karakter sabar, baik dan bijaksana sesuai dengan sumber ide yang diambil yaitu dari tokoh Drupadi dalam cerita Mahabarata. Sumber ide ini dikembangkan dengan teknik pengembangan *disformasi* yang menekankan pada karakter tokoh dan dibuat menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga mencapai karakter yang diinginkan.

Pembuatan kostum melalui beberapa proses, yaitu pembuatan desain kostum, asesoris, rias wajah karakter hingga validasi desain kostum, asesoris dan rias wajah karakter sampai mendapat persetujuan oleh ahli kostum serta dosen pembimbing serta pengukuran talen dan penjahitan kostum.

#### **1. Kostum**

Proses pembuatan kostum Ken Kedhasih melalui beberapa tahap, yaitu pengukuran *talent*, kemudian mencari bahan dan penjahit untuk pembuatan

kostum. Pembuatan kostum Ken Kedhasih menggunakan jenis kain *taffeta bridal* dan *satin roberto cavalli* serta kain mori bercorak batik. Masing-masing bahan tersebut digunakan untuk pembuatan kostum mulai dari *kemben*, dengan menggunakan kain *taffeta bridal*, kain mori bercorak batik digunakan sebagai bawahan dari *kemben* dan kain *satin roberto cavalli* digunakan sebagai tambahan dari rok yang digunakan untuk mempermudah gerak tokoh.

Hasil desain kostum yang telah dibuat dan dicoba saat fitting mendapatkan kendala dan kesalahan serta harus melakukan perbaikan. Kendala yang dihadapi yaitu pada bagian rok yang digunakan, *wiru* yang dihasilkan tidak sesuai dengan keinginan dan *kemben* ketika dipakai oleh talen sedikit longgar, sehingga *kemben* dan *wiru* rok harus melakukan tahap perbaikan. Supaya mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh.

Secara keseluruhan, analisis desain kostum berhasil diwujudkan dengan unsur desain dan prinsip desain yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga kostum yang akan digunakan Ken Kedhasih ini layak untuk digunakan pada saat pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Berikut adalah gambar desain kostum dan hasil akhir kostum Ken Kedhasih.

Desain Kostum Ken Kedhasih



Hasil Akhir Kostum Ken Kedhasih



Gambar 23. Desain Kostum dan Hasil Kostum Ken Kedhasih  
(Sumber: Luthfiandira,2017 dan Pelangi,2018)

## 2. Asessoris

Pada asesoris kostum terdapat beberapa bagian yaitu mahkota, kalung, tali bahu, ikat pinggang dan *kelat bahu* akan dijelaskan sebagai berikut :

### a. Mahkota

Asessoris mahkota dibuat dengan menggunakan bahan busa ati dengan proses pembuatan sebagai berikut :

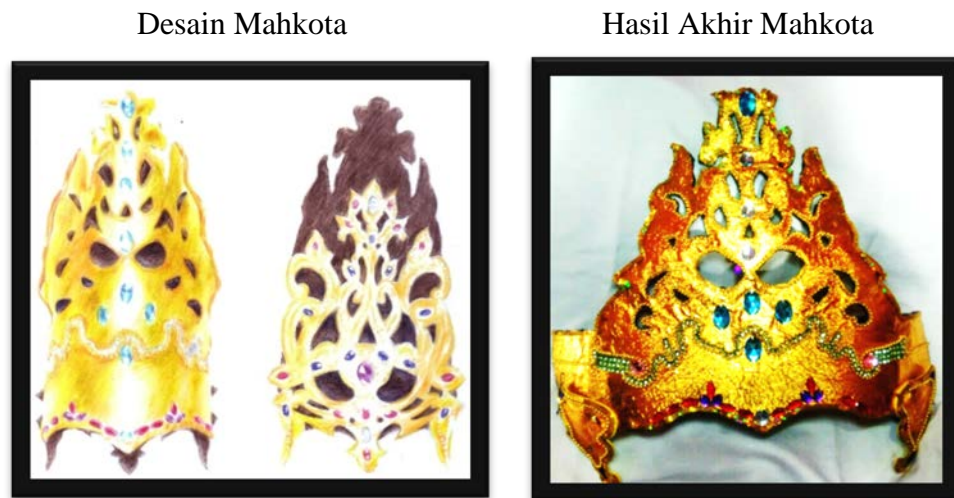
- 1) siapkan alat dan bahan :
  - a) Alat : gunting, cutter, kuas, lem tembak, pensil.
  - b) Bahan : busa ati, plasmin dan manik-manik.
- 2) Langkah pembuatan mahkota
  - a) Membuat pola di atas busa ati menggunakan pensil, kemudian potong menggunakan gunting sesuai dengan pola yang telah di buat.

- b) Lubangi bagian tengah pola mahkota menggunakan cutter agar rapih.
- c) Kemudian beri lem fox di atas bagian busa ati kemudian tunggu hingga setengah kering.
- d) Lalu rekatkan bahan plasmen dan ditekan-tekan, dan lubangi kembali bagian yang telah tertutup plasmen.
- e) Kemudian rapihkan dan beri pernak-pernik dengan ditempel menggunakan lem tembak.



Gambar 24. Proses Pembuatan Mahkota  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2017)

Hasil akhir mahkota Ken Kedhasih tidak sesuai dengan desain awal, karena masih terlalu pendek sehingga karakter yang ditampilkan kurang mencerminkan seorang ibu yang berumur 35 tahun. Sehingga perlu adanya perbaikan dan membuat lagi supaya mahkota yang dipakai Ken Kedhasih lebih tinggi dan menggambarkan karakter dan karakteristik seorang ibu yang berumur 35 tahun.

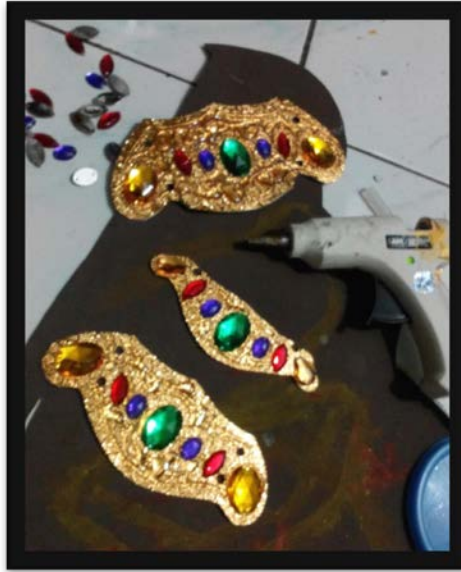


Gambar 25. Desain Mahkota dan Hasil Mahkota Ken Kedhasih  
(Sumber: Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018 dan Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### b. Kalung

Asesoris kalung dibuat dengan menggunakan bahan busa ati dengan proses pembuatan sebagai berikut :

- 1) Siapkan alat dan bahan :
  - a) Alat : gunting, cutter, kuas, lem tembak, pensil.
  - b) Bahan : kain keras, plasmen, rantai dan manik-manik.
- 2) Langkah pembuatan kalung
  - a) Membuat pola di atas kain keras menggunakan pensil, kemudian potong menggunakan gunting sesuai dengan pola yang telah di buat.
  - b) Kemudian beri lem fox di atas bagian busa ati kemudian tunggu hingga setengah kering.
  - c) Lalu rekatkan bahan plasmen dan ditekan-tekan, dan rapikan.
  - d) Kemudian beri pernak-pernik dengan ditempel menggunakan lem tembak.

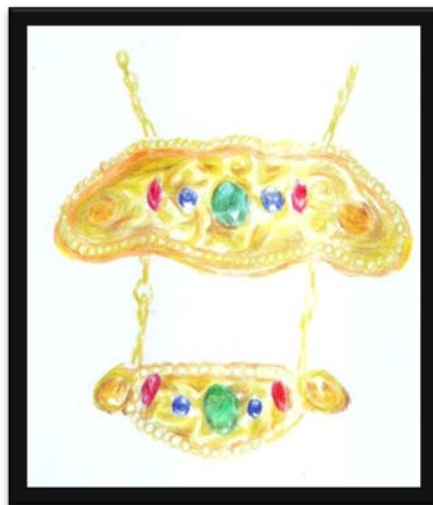


Gambar 26. Proses Pembuatan Kalung  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2017)

- e) Setelah selesai, beri rantai yang disesuaikan sehingga dapat dikalungkan.

Hasil akhir kalung Ken Kedhasih tidak sesuai dengan desain awal, karena masih terlalu panjang sehingga bagian kalung dihilangkan satu supaya tidak menutupi bagian ikat pinggang.

Desain Kalung



Hasil Akhir Kalung



Gambar 27. Desain Kalung dan Hasil Kalung Ken Kedhasih  
(Sumber: Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018 dan Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

c. Tali bahu

Asessoris tali bahu dibuat dengan menggunakan bahan busa ati dengan proses pembuatan sebagai berikut :

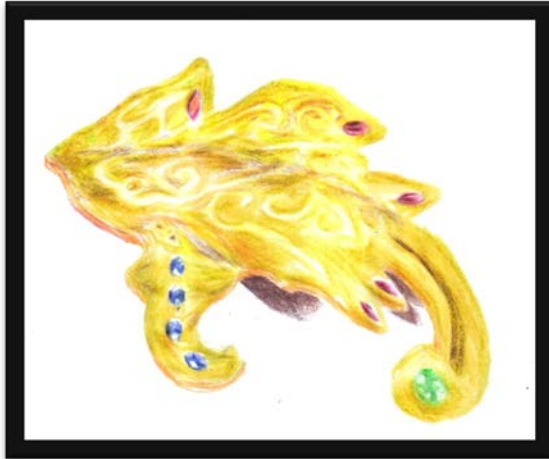
- 1) siapkan alat dan bahan :
  - a) Alat : gunting, cutter, kuas, lem tembak, pensil.
  - b) Bahan : busa ati, plasmin dan manik-manik.
- 2) Langkah pembuatan tali bahu
  - a) Membuat pola di atas busa ati menggunakan pensil, kemudian potong menggunakan gunting sesuai dengan pola yang telah di buat.
  - b) Kemudian beri lem fox di atas bagian busa ati kemudian tunggu hingga setengah kering.
  - c) Lalu rekatkan bahan plasmen dan ditekan-tekan, kemudian rapihkan.
  - d) Setelah itu beru pernak-pernik dengan ditempel menggunakan lem tembak.



Gambar 28. Proses Pembuatan Tali Bahu  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2017)

Hasil akhir tali bahu sesuai dengan desain yang telah dibuat, hanya saja mengganti tali karet pada setiap pemakaian.

Desain Tali Bahu



Hasil Akhir Tali Bahu



Gambar 29. Desain Kalung dan Hasil Kalung Ken Kedhasih  
(Sumber: Fizrul Syafrilyan Fakhri, 2018 dan Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### d. Ikat Pinggang

Asesoris ikat pinggang dibuat dengan menggunakan bahan busa ati dengan proses pembuatan sebagai berikut :

- 1) siapkan alat dan bahan :
  - a) Alat : gunting, cutter, kuas, lem tembak, pensil.
  - b) Bahan : busa ati, plasmin dan manik-manik.
- 2) Langkah pembuatan Ikat Pinggang
  - a) Membuat pola di atas busa ati menggunakan pensil, kemudian potong menggunakan gunting sesuai dengan pola yang telah di buat.
  - b) Kemudian beri lem fox di atas bagian busa ati kemudian tunggu hingga setengah kering.
  - c) Lalu rekatkan bahan plasmin dan ditekan-tekan, kemudian rapihkan.

- d) Setelah itu beru pernik-pernik dengan ditempel menggunakan lem tembak.



Gambar 30. Proses Pembuatan Ikat Pinggang  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2017)

Hasil akhir tali bahu sesuai dengan desain yang telah dibuat, hanya saja mengganti tali karet pada setiap pemakaian.

#### Desain Ikat Pinggang



Gambar 31. Desain Ikat Pinggang  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakih, 2018)

#### Hasil Akhir Ikat Pinggang



Gambar 32. Hasil Ikat Pinggang Ken Kedhasih  
(Sumber:Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

e. *Kelat bahu*

Asessoris *kelat bahu* dibuat dengan menggunakan bahan busa ati dengan proses pembuatan sebagai berikut :

- 1) siapkan alat dan bahan :
  - a) Alat : gunting, cutter, kuas, lem tembak, pensil.
  - b) Bahan : kain keras, plasmen, rantai dan manik-manik.
- 2) Langkah pembuatan *kelat bahu*
  - a) Membuat pola di atas kain keras menggunakan pensil, kemudian potong menggunakan gunting sesuai dengan pola yang telah di buat.
  - b) Kemudian beri lem fox di atas bagian busa ati kemudian tunggu hingga setengah kering.
  - c) Lalu rekatkan bahan plasmen dan ditekan-tekan, dan rapikan.
  - d) Kemudian beri pernak-pernik dengan ditempel menggunakan lem tembak.



Gambar 33. Proses Pembuatan Ikat Pinggang  
(Sumber : Yolla Afwiyani Aditya, 2017)

### Desain *Kelat bahu*



Gambar 34. Desain *Kelat Bahu*  
(Sumber : Fizrul Syafrilyan Fakih, 2018)

### Hasil Akhir *Kelat bahu*



Gambar 35. Hasil *Kelat bahu* Ken Kedhasih  
(Sumber: Fizrul Syafrilyan Fakih, 2018 dan Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

### 3. Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dengan alasan agar lebih dapat mendekati bentuk karakter tokoh yang diinginkan. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah karakter yaitu dengan membuat warna *foundation* menjadi kemerahan, dan mempertegas garis wajah agar terlihat karakter yang akan di tonjolkan. Supaya lebih jelasnya, perhatikan tahapan merias wajah Ken Kedhasih berikut ini :

a. Langkah 1

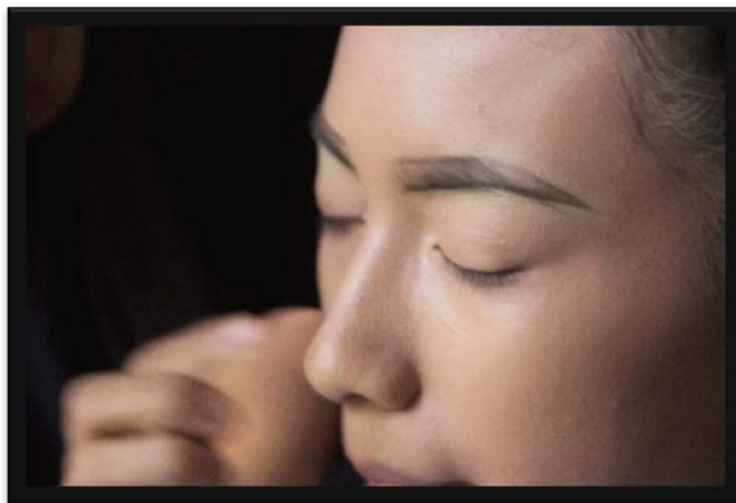
Bersihkan wajah menggunakan tisu basah, kemudian aplikasikan *foundation* keseluruh bagian wajah hingga leher.



Gambar 36. Proses Pengaplikasian *Foundation*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

b. Langkah 2

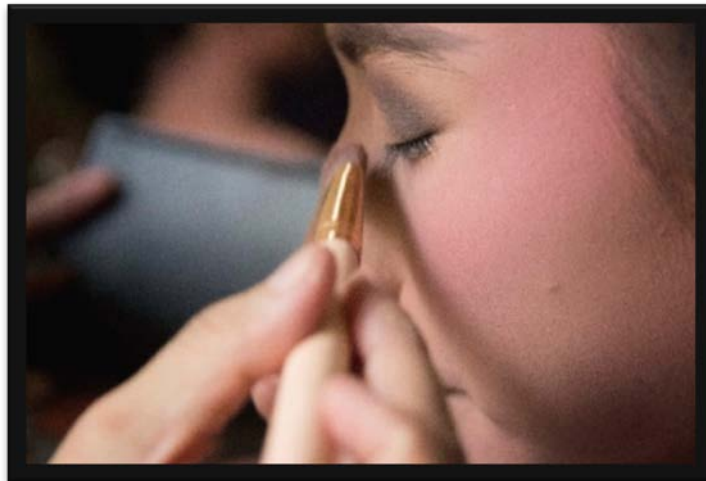
Aplikasikan bedak tabur dan bedak padat pada seluruh bagian wajah hingga leher agar *foundation* halus.



Gambar 37. Proses Pengaplikasian Bedak  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

c. Langkah 3

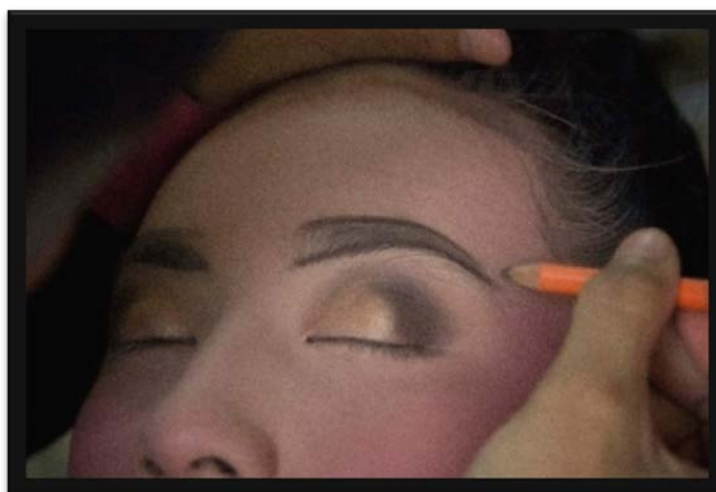
Kemudian aplikasikan *eyeshadow* berwarna coklat muda, coklat tua, coklat pekat dan warna hitam dibagian ujung mata untuk mempertegasnya.



Gambar 38. Proses Pengaplikasian *Eyeshadow*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

d. Langkah 4

Aplikasikan *eyeshadow* shimmer warna coklat keemasan dibagian kelopak mata dan dibaurkan kemudian membentuk alis.



Gambar 39. Proses Pengaplikasian Alis  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

e. Langkah 5

Setelah itu, isi alis menggunakan pensil alis kemudian aplikasikan eyeliner.



Gambar 40. Proses Pengaplikasian *Eyeliner*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

f. Langkah 6

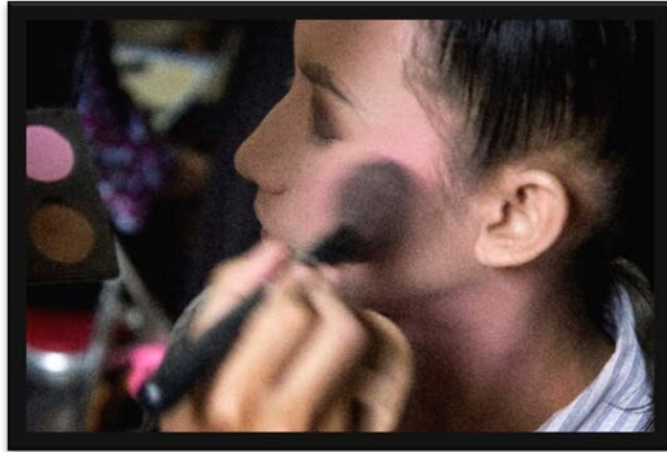
Setelah itu jepit bulu mata dan aplikasikan *mascara*.



Gambar 41. Proses Pengaplikasian *Mascara*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

g. Langkah 7

Aplikasikan *shading* luar dan *blush on* dibagian tulang pipi.



Gambar 42. Proses Pengaplikasian *Blush on*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

h. Langkah 8

Dan tahap terakhir yaitu pengaplikasian *lipstick*.



Gambar 43. Proses Pengaplikasian *Lipstick*  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### 4. Penataan Rambut

Proses pembuatan tatanan rambut untuk tokoh Ken Kedhasih melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain penataan rambut tokoh Ken Kedhasih. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap uji coba penataan rambut untuk melihat kecocokan dari desain dengan pengaplikasian secara langsung ke *talent*.

Penataan rambut yang digunakan pada tokoh Ken Kedhasih adalah penataan sanggul gala *top mess*. Dengan fokus penataan pada puncak kepala bertujuan agar menggambarkan seorang istri kerajaan, kebangsawanan dan sanggul dibuat lebih tinggi yang mencerminkan dewasa dan keibuan dengan penambahan aksesoris pada bagian rambut. Hal ini ditujukan agar dapat lebih membantu penyampaian karakter dan karakteristik yang dimiliki oleh Ken Kedhasih.

Proses pembuatan sanggul gala *top mess* menggunakan 2 buah sanggul jadi yang digabung menjadi satu bagian, jepit lidi untuk mengkaitkan sanggul dan *uren* (rambut palsu) yang akan digunakan dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- 1) Membagi rambut menjadi dua bagian lalu keping rambut bagian atas dan bawah (dijadikan satu kepingan)
- 2) Lipat *uren* menjadi dua bagian (agar terlihat rapi) lalu pasang *uren* pada bagian puncak kepala lalu kuatkan dengan jepit lidi pada beberapa tempat.

- 3) Pasang sanggul tepat pada bagian puncak kepala lalu sematkan jepit lidi agar lebih kuat.
- 4) Kemudian aplikasikan rambut palsu yang panjang menjuntai kebelakang dan di jepit dengan menggunakan jepit lidi.
- 5) Pasang aksesoris kepala yang sudah disiapkan.



Gambar 44. Penerapan Sanggul Ken Kedhasih  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

### **C. Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)**

#### **1. Validasi Desain Oleh Ahli I**

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris Afif Ghurub Bestari M,Pd. Validasi dilakukan pada 14 Desember 2017. Tahap validasi desain melalui revisi sebanyak tiga kali yaitu pada tanggal 7 Desember, 9 Desember dan 13 Desember 2017. Karena desain awal masih teralu tradisional, kemudian desain kedua tidak sesuai karena terlalu berbentuk gaun modern sehingga mendapatkan masukan, saran dan desain ketiga baru mendapatkan persetujuan. berikut tahapan merancang desain kostum tokoh Ken Kedhasih.

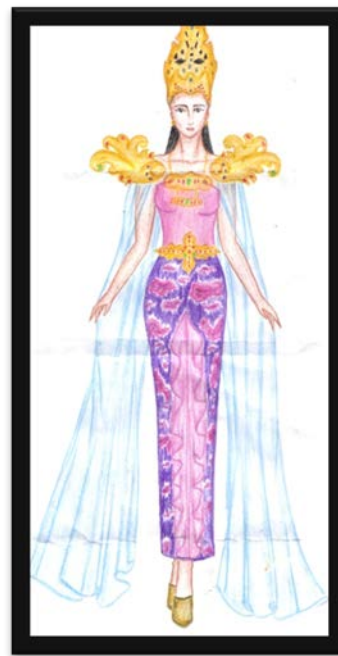
Desain Kostum 1



Desain Kostum 2



Desain Kostum 3

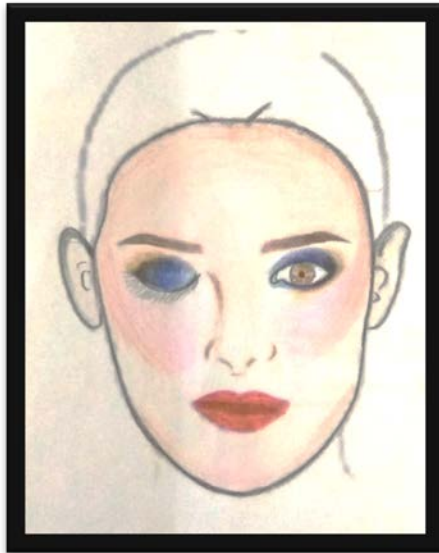


Gambar 45. Proses Pergantian Desain Kostum  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

## 2. Validasi Desain Oleh Ahli II

Validasi desain rias karakter dan penataan rambut oleh Asi Tritanti, M.Pd. Validasi dilakukan pada 4 Januari 2018. Pada validasi ini dilakukan dua kali perubahan pada rias wajah serta penataan rambut yang digunakan. Pada rias wajah pertama menggunakan warna *eyeshadow* warna biru dan shading terlalu tajam kemudian mengganti riasan mata menjadi warna coklat. Kemudian pada bagian penataan rambut pertama sanggul yang dibuat kurang tinggi sehingga masih terlihat lebih muda seakan Ken Kedhasih yang menjadi anak dari Ken Rukmini, maka dari itu sanggul Ken Kedhasih dibuat lebih tinggi lagi supaya karakter yang sebagai seorang ibu lebih menonjol.

Desain Rias Wajah 1



Desain Rias Wajah 2



Gambar 46. Proses Pergantian Desain Rias Wajah  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

### 3. Pembuatan Kostum

Kostum dibuat dan dijahit oleh Mba In dan Aseessoris dibuat oleh Mas Didi sesuai dengan arahan desainer. Untuk Kostum sendiri menggunakan bahan tille halus, taffeta bridal, satin roberto cavalli dan kain primis bercorak batik yang menghabiskan dana sebesar Rp 561.000 dan biaya penjahitnya sebesar Rp 500.000 serta aseessoris menghabiskan biaya Rp 315.000 dengan ongkos jasa pembuatannya Rp 200.000. Biaya tersebut sudah termasuk ongkos revisi.

Fitting kostum dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada hari Kamis, 28 Desember 2017, Jum'at, 29 Desember 2017 4 Januari 2018. Hasil fitting kostum yaitu pada bagian *wiru* rok yang akan digunakan oleh Ken Kedhasih dibuat lebih jatuh dengan teknik plisket. Supaya tidak mengganggu gerak ketika berjalan. Perbaikan juga dilakukan pada selendang yang dikenakan pada bahu, karena selendang yang digunakan terlalu panjang, maka sisa bahan selendang

diaplikasikan pada bagian pinggang. Namun, pada saat pertunjukkan selendang itu tidak digunakan. karena akan membuat kesan gendut pada tokoh karena terlalu banyak kain yang menjuntai.

#### 4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak tiga kali oleh Asi Tritanti, M.Pd., yaitu pada Kamis, 28 Desember 2017, Jum'at, 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018.

##### a. Hasil uji coba rias wajah pertama

Hasil uji coba rias wajah yang pertama Kamis, 28 Desember 2017 yaitu rias wajah dengan menggunakan *foundation* yang sesuai dengan warna kulit wajah *talent*, mengaplikasikan alis yang dibentuk lebih naik dari alis aslinya. Kemudian menggunakan warna *eyeshadow* biru dan hitam dengan di bingkai dengan eyeliner hitam dulu dibagian atas dan bawah mata. Kemudian menggunakan kontur luar dan dalam agar hasil semakin maksimal karena memper tegas bentuk wajah. selanjutnya menggunakan bedak tabur, bedak padat serta *blush on* berwarna orange, dan diberi sedikit highlight dibagian pipi dan hidung. Serta *lipstick* berwarna merah kecoklatan.

Pada saat melakukan validasi pertama ini mendapatkan koreksi dibagian alis kurang tinggi dan kurang tegas dibagian ujung alis. Kemudian *foundation* yang digunakan masih terlalu putih untuk digunakan sebagai rias panggung. Pada bagian *lipstick* kalau menggunakan warna kecokelatan tidak akan terlihat ketika di panggung akan menjadi pucet dan contour wajah kurang tegas. Serta pengaplikasian *eyeshadow* kurang membaaur dan antara kiri dan kanan tidak sama.

Maka untuk validasi kedua harus lebih baik lagi, dan apa yang kurang dibenahi lagi.



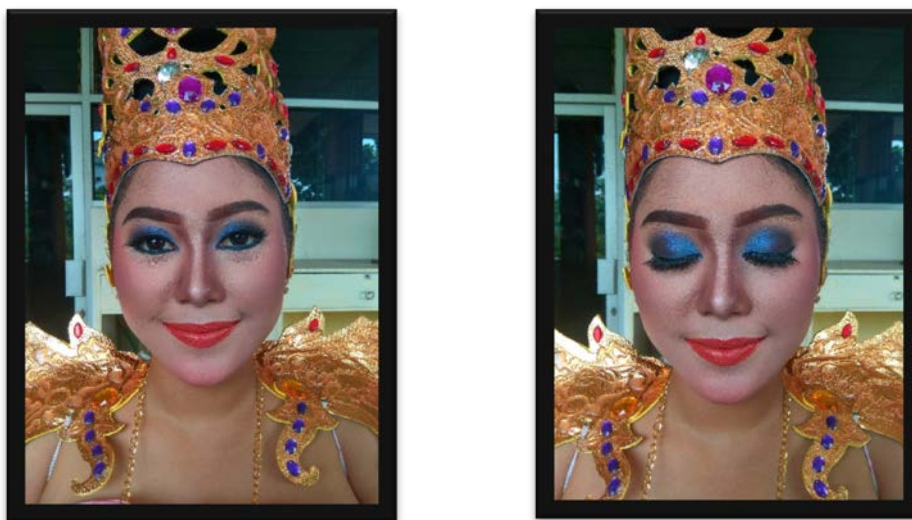
Gambar 47. Proses Uji Coba Rias Pertama  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

b. Hasil uji coba rias wajah kedua

Hasil uji coba rias wajah kedua pada hari Jum'at, 29 Desember 2017 yaitu melakukan perbaikan pada validasi rias wajah pertama. *Foundation* yang digunakan masih menggunakan *foundation* yang sesuai dengan warna kulit *talent*. Alis dibuat lebih naik lagi dari alis aslinya. kemudian riasan mata tetap masih menggunakan warna biru dan hitam, dan *lipstick* menggunakan warna merah bata. Penggunaan contour pada wajah dipertegas dan menggunakan *blush on* warna orange kemerahan. Setelah itu, juga ditambahkan *highliter* pada bagian pipi dan hidung supaya terlihat fresh.

Pada validasi kedua ini penulis mendapatkan masukan, karena makup yang diaplikasikan pada wajah masih terlalu keputihan seharusnya menggunakan *foundation* yang sedikit kemerahan supaya ketika terkena lampu tampilan wajahnya tidak seram, dan untuk countur di bagian hidung terlalu tebal tapi kalau

untuk dipanggung sudah pas. Kemudian di bagian rias mata lebih baik menggunakan warna coklat saja warna yang paling aman supaya *talent* terlihat lebih dewasa sesuai dengan karakter yang akan di perankan. Maka penulis perlu mengganti bagian rias wajah pada tokoh Ken Kedhasih.



Gambar 48. Proses Uji Coba Rias Kedua  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

c. Hasil uji coba rias wajah ketiga

Hasil uji coba rias wajah ketiga dilakukan pada hari dan Kamis 4 Januari 2018. Rias wajah ketiga ini menggunakan *foundation* yang dimixsing dengan warna merah dari sriwedari. racikan terdiri dari *foundation* cryolan 5W, *foundation* cair wardah dan sedikit sriwedari warna merah kemudian di mixsing hingga rata sesuai dengan kebutuhan. Kemudian riasan mata diganti dengan menggunakan warna coklat dan hitam serta



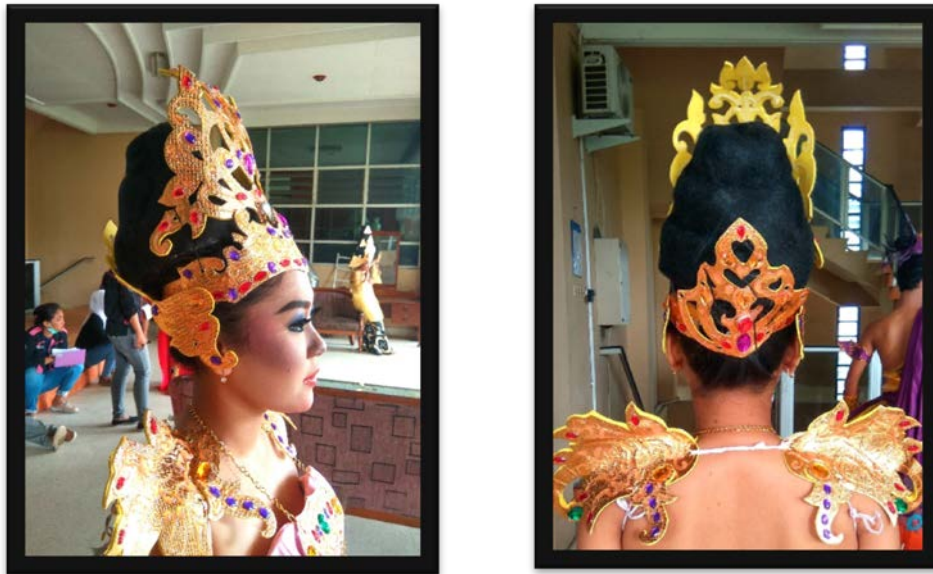
Gambar 49. Proses Uji Coba Rias Ketiga  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### 5. Uji coba penataan rambut

Uji coba penataan rambut sebanyak dua kali oleh Asi Tritanti, M.Pd., yaitu pada hari Jum'at, 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018.

##### a. Uji coba penataan rambut pertama

Uji coba penataan rambut pertama terbuat dari strimin yang dilapisi oleh rambut cemara. Bentuk penataan rambut diletakan dipaling atas bagian kepala atau dengan menggunakan penataan rambut top mess. dimana, rambut dijepit dan rekatkan dengan rambut tambahan yang panjang menjuntai sebagai bentuk kedewasaannya. Karena sanggul yang dibuat kurang tinggi jadi penulis harus membuat kembali sanggul.



Gambar 50. Proses Uji Coba Penataan Rambut Pertama  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

b. Uji coba penataan rambut kedua

Uji coba pada penataan rambut dilakukan dengan pemasangan sanggul yang lebih tinggi, kali ini penulis tidak membuat sendiri tetapi beli sanggul yang sudah jadi karena keterbatasan waktu dan tenaga. kemudian sanggul tersebut diposisikan dengan pengaplikasian sanggul top mess yang dijepit dan direkatkan dengan rambut aslinya. kemudian ditutup dengan pemasangan mahkota. Penjepitan sanggul dengan rambut asli harus kencang dan kuat, agar sanggul tidak jatuh.



Gambar 51. Proses Uji Coba Penataan Rambut Kedua  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### 6. *Prototype* Tokoh

*Prototype* tokoh Ken Kedhasih yang dikembangkan, sudah melewati tahap desain kostum, asesoris, rias wajah dan penataan rambut dilanjutkan dengan *fitting* kostum, asesoris, uji coba rias wajah dan uji coba penataan rambut. Maka dapat dihasilkan *Prototype* Ken Kedhasih dengan menggunakan kostum yang terdiri dari kemben, rok, selendang, asesoris terdiri dari mahkota, kalung, perhiasan pundak, ikat pinggang, *kelat bahu* dan penerapan rias karakter serta penerapan penataan rambut.

Pada kostum Ken Kedhasih menggunakan unsur garis lurus, garis lengkung dan garis berombak, tekstur, arah, bentuk, warna ungu, merah muda, biru dan hitam. Prinsip desain keselarasan/harmoni dan keseimbangan simetris. Kostum yang dihasilkan berupa *kemben*, rok dan selendang. Hasil penataan kostum yang digunakan Ken Kedhasih dibuat *press body*, bagian rok dan kemben menyatu

serta selendang yang di tempelkan pada pundak membuat hasil keseluruhan kostum menjadi lebih sederhana namun tetap anggun.

Pada asesoris yang menggunakan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain warna dan garis lengkung serta prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip desain keselarasan/harmoni, perbandingan/ proporsi, desain pusat perhatian, kesatuan dan keseimbangan. Asesoris diberi pelengkap manik-manik, permata dan rantai yang dikombinasikan sebagai pelengkap kostum yang di gunakan oleh Ken Kedhasih. Asesoris yang dihasilkan yaitu berupa mahkota, kalung, perhiasan pundak, ikat pinggang, dan kelat bahu. Hasil penataan asesoris Ken Kedhasih terlalu simple dan saat pengaplikasiannya dengan menggunakan tali karet yang membuat asesoris kurang praktis dan sedikit rumit ketika terburu-buru.

Pada rias wajah menggunakan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain garis, unsur gelap terang dan unsur warna. Prinsip desain yang diguanakn yaitu prinsip desain keselarasan/harmoni, keseimbangan dan dominasi. Hasil dari rias wajah karakter yaitu *Alis*, *Rias Mata*, *Countur* hidung, *Blush on* dan *Lipstick*. Penampilan rias wajah pada saat di panggung menunjukkan bahwa riasan yang diterapkan sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Namun, *blush on* yang di gunakan kurang membaaur dan warna *foundation* kemerahan yang sangat pas, tidak terlalu merah dan tidak terlalu kekuningan.

Pada penataan rambut menggunakan prinsip desain *balance* atau keseimbangan. Hasil pengaplikasian sudah sesuai dengan ukuran dan bentuk yang di harapan. Berikut adalah hasil *prototype* Ken Kedhasih dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.



Gambar 52. *Prototype* Tokoh Ken Kedhasih  
(Sumber: Yolla Afwiyani Aditya, 2018)

#### **D. Hasil dan Pembahasan Disseminate (Penyebarluasan)**

*Disseminate* (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan ini dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Gedung Auditorium UNY ditujukan untuk civitas akademik UNY dan di luar UNY, siswa SMK/SMA, masyarakat umum, seniman, dan industri di bidang tata rias. Diselenggarakannya pertunjukan ini bertujuan untuk memperkenalkan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik UNY kepada masyarakat, dapat mengembangkan potensi diri agar siap bersaing, dan memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat bahwa sangat penting menjaga kebudayaan yang ada saat ini.

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

### **1. Penilaian ahli (*Grand juri*)**

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan ke masyarakat luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Bapak Drs. Agus Prasetya, M.Sn., dari instansi dosen di ISI Yogyakarta, ahli rias fantasi diwakili oleh Ibu Dra. Yuswati Ismangun, M.Pd., dari instansi dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, dan pemerhati seni diwakili oleh Ibu Dra. Esti Susilarti, M. Pd., dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup tata rias (*make up*), serta kostum (kostum, aksesoris), dan total keseluruhan yaitu keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan di pilih menjadi 12 kategori pemenang. Penampilan terbaik di capai oleh Rha Wedheng karya dari mahasiswa Asrifa Sakinah.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya dari Asrifa Sakinah sebagai *best of the best*, tokoh Tribuwana Tungga dewi hasil karya dari Putri Anggita Dewi sebagai *best favorite*, dan tokoh Mahapati Halayudha sebagai *best talent*. Untuk kategori grup di bagi menjadi tiga bagian yaitu Narapraja, Dharmaputra, dan Prajurit.

Kategori Narapraja yaitu tokoh Mahapati Halayudha hasil karya Teresa Valentina sebagai juara 1, juara 2 di dapat oleh tokoh Tribuwana Tungadewi hasil karya Putri Anggita Dewi, dan juara 3 adalah tokoh Prabu Jayanegara hasil karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Kategori Dharmaputra yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah sebagai juara 1, juara 2 yaitu tokoh Rha Banyak hasil karya Frida Pratiwi, dan yang mendapatkan juara 3 adalah tokoh Kudo Lawean hasil karya Zalma Nur Chasanah. Serta kategori prajurit yaitu Prajurit Lumajang Tiga karya Siska Widyah Fitriani sebagai juara 1, juara 2 dimenangkan oleh tokoh Prajurit Majapahit Empat karya Nita Apriliana, dan yang mendapatkan juara 3 adalah tokoh Prajurit Majapahit Satu karya Poppy Romadhoni Larasati.

## **2. Gladi Kotor**

Gladi kotor pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada proses latihan para *talent* karena waktu yang digunakan sudah semakin sedikit.

## **3. Gladi Bersih**

Gladi bersih pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diselenggarakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk lebih mematangkan segala hal yang terkait dalam pertunjukan. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu penyelesaian dekorasi gedung, persiapan segala hal yang dibutuhkan, latihan untuk para *talent*, *test sound* dan *lighting*, dan latihan untuk para bintang tamu

yang akan mengisi acara untuk pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Hasil yang di peroleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah persiapan akhir sebelum hari pementasan. Segala hal yang menyangkut pergelaran sudah harus siap dan selesai.

#### **4. Pergelaran Utama**

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada hari kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini di hadiri oleh civitas akademik UNY dan di luar UNY, orang tua mahasiswa, tamu undangan, siswa SMK/SMA, dan masyarakat.

Tiket pertunjukan yang disediakan sebanyak 360 tiket dan terjual sebanyak 281 tiket dan 200 undangan yang di hadiri oleh orang tua mahasiswa, civitas akademik UNY maupun luar UNY, ormawa Fakultas Teknik dan alumni, dan sponsor. Dengan durasi pergelaran satu jam yang menampilkan keseluruhan dari teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Acara Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan iringan musik Jawa timuran, Jawa Tengahan dan Bali. Kostum yang digunakan Hasil pengaplikasian kostum berupa *kemben* dan rok serta selendang. Dengan menggunakan asesoris berupa mahkota, kalung, tali bahu, ikat pinggang dan *kelat bahu* dan rias karakter menggunakan kosmetik khusus yang digunakan pada *foundation* dan menggunakan kosmetik dekoratif untuk mengubah wajah *talent* menjadi karakter yang di harapkan serta penataan rambut

yaitu dengan teknik penataan rambut *top mess*, sehingga sanggul diletakkan dipuncak kepala.

Cahaya yang digunakan adalah putih dan merah. Kostum yang digunakan Ken Kedhasih secara keseluruhan kurang sesuai karena banyak kekurangan seperti, *kemben* yang di gunakan sedikit longgar saat digunakan, serta penampilan Ken Kedhasih yang selalu memegang selendang membuat *wiru rok* yang telah di *plisket* kurang begitu terlihat. Aksesoris yang digunakan secara keseluruhan terlalu sederhana, sehingga saat ditampilkan dan dibandingkan dengan tokoh narapraja lainnya masih terlihat sederhana. Tata rias yang digunakan oleh Ken Kedhasih secara keseluruhan kurang tajam dan tebal sehingga masih terlihat pucat saat terkena *lighting*. Penatanan rambut yang digunakan oleh Ken Kedhasih saat di atas panggung sudah sesuai dengan proporsi yang diharapkan. Namun pada saat tampil di atas panggung terjadi kesalahan teknis yang diakibatkan oleh *mic* yang digunakan oleh *talent* Ken Kedhasih tidak menyala, namun masih terdengar cukup jelas. Karena *talent* Ken Kedhasih berbicara sangat kencang dan dibantu oleh *mic* yang digunakan oleh *talent* Patih Halayudha.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut tokoh Ken Kedhasih dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dapat disimpulkan sebagai berikut.
  - a. Hasil rancangan kostum Ken kedhasih dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang telah dilakukan adalah mengkaji, menganalisa cerita, memahami karakter dan karakteristik tokoh pada Ken Kedhasih mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Ken Kedhasih. Dengan menerapkan unsur garis, tekstur, arah, bentuk dan warna serta prinsip desain keselarasan/harmoni dan keseimbangan tanpa menghilangkan karakter dan karakteristik dari tokoh tersebut.
  - b. Hasil rancangan asesoris menggunakan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain warna dan garis serta prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip desain keselarasan/harmoni, perbandingan/ proporsi, desain pusat perhatian, kesatuan dan keseimbangan.
  - c. Hasil rancangan rias wajah karakter Ken Kedhasih dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan unsur dan prinsip desain yaitu unsur desain garis, unsur gelap terang dan unsur warna. Prinsip desain

- yang digunakan yaitu prinsip desain keselarasan/harmoni, keseimbangan dan dominasi.
- d. Hasil rancangan penataan rambut untuk Ken Kedhasih dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan unsur warna, arah dan tekstur dan menggunakan prinsip desain *balance*.
2. Hasil penataan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut tokoh Ken Kedhasih dengan sumber ide Drupadi yang dikembangkan menggunakan teori *stilisasi*.
    - a. Hasil pengaplikasian kostum berupa *kemben* dan rok serta selendang
    - b. Hasil pengaplikasian asesoris yaitu berupa mahkota, kalung, tali bahu, ikat pinggang dan *kelat bahu*.
    - c. Hasil pengaplikasian rias karakter menggunakan kosmetik khusus yang digunakan pada *foundation* dan menggunakan kosmetik dekoratif untuk mengubah wajah *talent* menjadi karakter yang diharapkan.
    - d. Hasil pengaplikasian penataan rambut yaitu dengan teknik penataan rambut *top mess*, sehingga sanggul diletakkan dipuncak kepala.
  3. Menampilkan tokoh Ken Kedhasih dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13:30 WIB dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan dihadiri kurang lebih 281 tiket dan 200 undangan dan pertunjukan ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* berserta *property* pendukung dengan penampilan yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan

iringan musik Jawa timuran, Jawa Tengah dan Bali. Kostum yang digunakan Hasil pengaplikasian kostum berupa *kemben* dan rok serta selendang. Dengan menggunakan asesoris berupa mahkota, kalung, tali bahu, ikat pinggang dan *kelat bahu* dan rias karakter menggunakan kosmetik khusus yang digunakan pada *foundation* dan menggunakan kosmetik dekoratif untuk mengubah wajah *talent* menjadi karakter yang di harapkan serta penataan rambut yaitu dengan teknik penataan rambut *top mess*, sehingga sanggul diletakkan dipuncak kepala.

Cahaya yang digunakan adalah putih dan merah. Kostum yang digunakan Ken Kedhasih secara keseluruhan kurang sesuai karena banyak kekurangan seperti, *kemben* yang di gunakan sedikit longgar saat digunakan, serta penampilan Ken Kedhasih yang selalu memegang selendang membuat *wiru* rok yang telah di *plisket* kurang begitu terlihat. Aksesoris yang digunakan secara keseluruhan terlalu sederhana, sehingga saat ditampilkan dan dibandingkan dengan tokoh narapraja lainnya masih terlihat sederhana. Tata rias yang digunakan oleh Ken Kedhasih secara keseluruhan kurang tajam dan tebal sehingga masih terlihat pucat saat terkena *lighting*. Penataan rambut yang digunakan oleh Ken Kedhasih saat di atas panggung sudah sesuai dengan proporsi yang diharapkan. Namun pada saat tampil di atas panggung terdapat kesalahan teknis yang diakibatkan dari *mic* yang digunakan oleh *talent* Ken Kedhasih tidak menyala.

Acara Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 dapat diselenggarakan dengan lancar dengan adanya dukungan dari berbagai pihak

dan apresiasi penonton terhadap acara teater tradisi. Secara teknis pada tugas akhir yaitu mengasah kemampuan *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* yang diperoleh dalam tugas akhir ini adalah hubungan dengan ilmu, sedangkan *soft skill* yang diperoleh dalam pertunjukan ini adalah keterampilan berhubungan dengan orang lain atau dengan pihak lain.

## **B. SARAN**

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut dalam suatu pertunjukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang kostum hendaknya dilakukan setelah mengetahui karakter tokoh dan karakteristik tokoh yang akan di pertunjukan.
- b. Validasi harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tokoh yang diharapkan.
- c. Pembuatan kostum harus mempertimbangkan ukuran, letak dan bahan yang akan digunakan pada *talent*, supaya nyaman, bebas bergerak dan tidak mengganggu pada saat memerankan tokoh tersebut.
- d. Dalam mengukur kostum harus benar-benar akurat supaya kostum yang telah dibuat pas dengan ukuran badan *talent* supaya tidak menghambat proses yang lainnya karena membutuhkan waktu untuk perbaikannya.
- e. Sebaiknya proses persiapan pertunjukan dilakukan matang-matang dan dengan persetujuan dari pihak yang bersangkutan.
- f. Komunikasi dengan sutradara, dosen dan mahasiswa harus tetap terjalin supaya tidak ada miss komunikasi.

- g. Untuk pemilihan panitia sebaiknya lebih ditekankan untuk yang benar-benar ingin dan mau membantu saja, supaya kerjasama tetap terjalin dengan baik untuk mensukseskan acara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia A. (2014). *Brain, beauty, belief dian pelangi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bariqina E dan Ideawati Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Bestari A.G. (2011). *Menggambar busana dengan teknik kering*. Sleman : PT Intan Sejati Klaten.
- Gunawan P. (2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya : Pustaka Gama.
- Hasanah U, Prabawati M, dan Noerharyono M. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- I Made Bandem dan Murgiyanto S. (1996). *Teater daerah indonesia*. Bali: Kanisius.
- Kartika D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Martono H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Mutaqqin M dan Kustap. (2008). *Seni musik klasik*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Nugroho E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.
- Nurhadi, Dawud dan Pratiwi Y. (2006). *Bahasa indonesia untuk smp kelas viii*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Riantiarno N. (2011). *Kitab teater*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Riyanto A.A.. (3003). *Desain busana*. Bandung: Yapemdo.
- Santosa E, Subagiyo, Mardianto dkk.(2008). *Seni teater jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

- Sanyoto S.E. (2009). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta : Jalasuta.
- Simatupang L. (2013). *Pergelaran sebuah mozaik penelitian seni budaya*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sipahelut A. dan Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar desain*. Jakarta: CV. Gravik Indah.
- Soetedja Z, Gustina S, Milasari dkk. (2014). *Buku guru seni budaya*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryahadi A.A. (2008). *Seni rupa untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Thowok D.N. (2012). *Stage makeup*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Tjahjani I. (2013). *Yuk, mbatik*. Jakarta : Erlangga.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: PT Intan Sejati Klaten.
- Triyanto, Fitrihana N dan Jerusalem M.A. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macana Jaya Cemerlang.
- Widarwati S. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari A. (2011). *Batik Nusantara*. Yogyakarta : CV Andi Offset.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain, Proses Dan Hasil Akhir Ken Kedhasih



Lampiran 2. Ken Kedhasih *On Stage*



Lampiran 3. Foto Bersama



## Lampiran 4. Tiket dan Pamflet Pergelaran

PROGRAM STUDI TEKNIK TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2015			DOOR PRIZE		
 <p>PEGELARAN TEATER TRADISI <b>MENTARI PAGI</b> DIBUMI WILWATIKTA</p> <p><b>18 JAN 18</b> <b>KAMIS</b> AT AUDITORIUM UNY</p> <p>CP : RAHMA "0895 3901 2447" PO 25K / OTS 30K</p>			<p>PEGELARAN TEATER TRADISI</p> <p><b>MENTARI PAGI</b> <b>DIBUMI</b> <b>WILWATIKTA</b></p> <p>AT AUDITORIUM UNY</p> <p><b>GUEST STAR DALAKIR</b> (Daljo Angkring TVRI &amp; Sukir)</p>		
<p>GOLD</p>			<p>SILVER</p>		
<p>NORMAL</p>			<p>NO. TIKET : ..... - .....</p>		

PROGRAM STUDI TEKNIK TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2015  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEMPERSEVAKAN



**PERGELARAN TEATER TRADISI**  
**MENTARI PAGI DI BUMI**  
**WILWATIKTA**

KAMIS **18 JANUARI 2018**  
AT AUDITORIUM UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
HTM PRE ORDER "RP 25.000,-" / ON THE SPOT "RP 30.000,-"  
CP : RAHMA "0895-3901-24447"  
GUEST STAR "DALJO ANGKRING CS | KERONGKONGKEROCO | PANTI ASUHAN BINA SIWI"

Sponsored by:

