

**RIAS KARAKTER RHA TANCA DALAM PERGELARAN  
TEATER TRADISI MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKTA**

**PROYEK AKHIR**

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



**FRIDA MARGARINA DEWI  
NIM. 15519134021**



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

# **RIAS KARAKTER RHA TANCA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Oleh :

**FRIDA MARGARINA DEWI  
NIM. 15519134021**

## **ABSTRAK**

Proyek akhir bertujuan 1) merancang kostum dan aksesoris serta tata rias karakter Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan adalah metode 4D, yaitu 1) *Define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *Design* meliputi kostum dan aksesoris, tata rias wajah serta pertunjukan; 3) *Develop* (pengembangan) meliputi mendesain kostum dan aksesoris kemudian melakukan validasi dan revisi selama 3 kali, mendesain tata rias karakter kemudian melakukan validasi dan revisi selama 3 kali, membuat kostum, *fitting* kostum, validasi dan revisi tata rias karakter selama 3 kali, *prototype* tokoh Rha Tanca; dan 4) *Disseminate* (penyebarluasan) meliputi gladi kotor bersamaan dengan *fitting* kostum, *grand juri*, gladi bersih dan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pelaksanaan pengembangan dilakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu, 1) rancangan kostum dan aksesoris serta tata rias wajah karakter dengan unsur garis, bentuk, ukuran, warna, arah serta menggunakan prinsip keseimbangan dan kesatuan; 2) diwujudkan tatanan kostum terdiri dari mahkota, kelat bahu, kalung, sabuk dan pangkat bahu, tata rias karakter tokoh Rha Tanca dengan penambahan kumis buatan; 3) diselenggarakannya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan tokoh Rha Tanca pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 281 penonton dan 200 undangan yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias karakter, rha tanca, pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

# **RIAS CHARACTER OF RHA TANCA STORE ON RECRUITMENT TRADITION TEATER MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

By:

**FRIDA MARGARINA DEWI  
NIM. 15519134021**

## **ABSTRACT**

*The final project aims 1) designing costumes and accessories and makeup of Rha Tanca character in the performance of Mentari Pagi tradition at Bumi Wilwatikta; 2) arranging costumes and accessories and applying makeup character Rha Tanca in performances theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) featuring Rha Tanca in the performance of Mentari Pagi tradition in Bumi Wilwatikta*

*The concepts and methods of development used are 4D methods, namely 1) Define includes story analysis, character analysis and characteristic characteristics, idea source analysis and idea source development; 2) Design includes costumes and accessories, makeup and performances; 3) Develop includes designing costumes and accessories and then validating and revising for 3 times, designing character makeup and then validating and revising for 3 times, making costume, fitting costumes, validation and character makeup revisions for 3 times, prototype the character of Rha Tanca; and 4) Disseminate includes gross slugs along with costume fittings, grand jury, rehearsal and performance of Mentari Pagi tradition at Bumi Wilwatikta. The implementation of the development is done in the building of Culinary and Clothing Engineering Education, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months starting from October 2017-January 2018.*

*The results obtained from the final project are, 1) the design of the costume and accessories and makeup of the character's face with line, shape, size, color, direction and using the principle of balance and unity; 2) the realization of the costume order consists of crown, shoulder shoulder, necklace, belt and shoulder ranks, makeup character character Rha Tanca with the addition of an artificial mustache; 3) held the performance of Mentari Pagi traditional theater at Bumi Wilwatikta featuring Rha Tanca figures on January 18, 2018 at 13.30 WIB at the Auditorium of Yogyakarta State University, attended by approximately 281 spectators and 200 invitees whose implementation was smooth and successful.*

**Keywords:** *character makeup, Rha Tanca, performance of Mentari Pagi tradition in Bumi Wilwatikta*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Frida Margarina Dewi

NPM : 15519134021

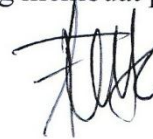
Program Studi : Tata Rias Dan Kecantikan

Fakultas : Fakultas Teknik

Judul Skripsi : Rias Karakter Rha Tanca Dalam Pergelaran Teater Tradisi  
Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau orang lain yang dituliskan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kaidah penulisan yang telah lazim.

Yogyakarta, 19 Maret 2018  
Yang membuat pernyataan,



**Frida Margarina Dewi**  
**NIM. 15519134021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir




### RIAS KARAKTER RHA TANCA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh :

**Frida Margarina Dewi**  
**NIM. 15519134021**

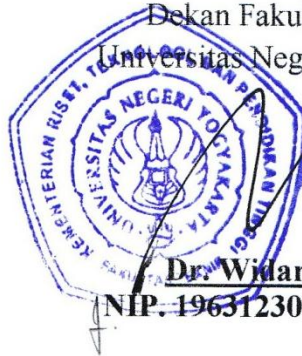
Proyek Akhir yang berjudul Rias Karakter Rha Tanca Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Maret 2018

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		10 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F., M.Pd Sekretaris		9 April 2018
Dra. Yuswati, M.Pd Penguji		9 April 2018

Yogyakarta, 09 April 2018.

Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



**Dr. Widarto, M.Pd.**

**NIP. 19631230 198812 1 001**

## MOTTO

*“ Jadilah baik, karena kapanpun kebaikan menjadi bagian sesuatu, ia akan membuatnya tampak semakin cantik. Tapi saat kebaikan itu hilang, ia hanya menyisakan noda “*

(Nabi Muhammad)

*“ Impianku bukanlah untuk menjadi yang terbaik. Tapi menjadi seseorang yang tidak akan membuat diriku sendiri malu “*

(Key Shinee)

*“ Nikmatilah prosesnya, karena semua akan indah pada waktunya. Apapun yang terjadi hidup harus terus berjalan “*

(Frida Margarina Dewi)

*“ Boleh jadi kamu membenci sesuatu namun ia amat baik bagimu dan boleh jadi engkau mencintai sesuatu namun ia amat buruk bagimu, Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui “*

(Qur'an surat Al Baqarah: 216)

*“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya “*

(Qur'an surat Al Baqarah: 286)

*“ Saat kita memperbaiki hubungan dengan Allah, niscaya Allah akan memperbaiki segala sesuatunya untuk kita “*

(Dr. Bilal Phillips)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur di panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan baik. Laporan ini disusun guna memenuhi pemenuhan persyaratan guna mendapatkan gelar Ahli Madya (D3).

Selesainya laporan penulisan Proyek Akhir ini tentu saja tidak terlepas dari dorongan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Eni Juniastuti, M.Pd, selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir dan pembuatan laporan proyek akhir ini.
2. Yuswati, M.Pd, selaku Dosen penguji Proyek Akhir
3. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus dosen pembimbing akademik.
4. Dra. Zahida Ideawati, selaku sekretaris ujian Proyek Akhir.
5. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Afif Grurub Bestari, M.Pd, selaku dosen pembimbing kostum dan aksesoris yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir.

7. Orang tua yang selalu mendoakan, serta membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi dan sumber semangat selama penyusunan laporan ini.
8. Teman berjuang yang selalu memberi semangat dan secara nyata selalu menemani berjuang setiap saat.
9. Semua teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 yang selalu memberikan cinta dan semangatnya serta kebersamaan dan doanya.
10. Teman-teman panitia pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas dan sabar meluangkan waktunya membantu mensukseskan acara.
11. Teman-teman KAMASETRA UNY yang telah membantu kami dalam melaksanakan pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
12. Semua crew produksi yang membantu mempersiapkan dan menggelar pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritiknya dari segala pihak. Penulis memohon maaf untuk segala kekurangan dan kesalahan yang ada dalam laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 13 Maret 2018

Penulis



Frida Margarina Dewi

15519134021



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>E. Tujuan .....</b>	<b>7</b>
<b>F. Manfaat .....</b>	<b>8</b>
<b>G. Keaslian Gagasan .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
<b>A. Sinopsis Cerita.....</b>	<b>11</b>
<b>B. Sumber Ide.....</b>	<b>14</b>
1. Pengertian Sumber Ide.....	14
2. Pengembangan Sumber Ide .....	14
a. <i>Stilisasi</i> .....	15
b. <i>Distorsi</i> .....	15
c. <i>Transformasi</i> .....	15
d. <i>Disformasi</i> .....	15
<b>C. Desain .....</b>	<b>15</b>
1. Pengertian Desain .....	15
2. Prinsip-Prinsip Desain .....	16
a. Prinsip Proporsi.....	17
b. Prinsip Keseimbangan .....	17
c. Prinsip Irama.....	17
d. Prinsip Aksen.....	17
3. Unsur-Unsur Desain .....	18
a. Unsur Garis .....	18
b. Unsur Bidang .....	19
c. Unsur Bentuk .....	19
4. Unsur Warna.....	21
<b>D. Kostum dan Aksesoris .....</b>	<b>24</b>
1. Pengertian Kostum .....	24
2. Fungsi dan Tujuan .....	25

3. Pengertian Batik .....	25
4. Pengertian Aksesoris .....	26
<b>E. Tata Rias Wajah .....</b>	<b>26</b>
1. Pengertian .....	26
2. Tata Rias Panggung .....	27
3. Tata Rias Karakter .....	28
4. <i>Body Painting</i> .....	29
<b>F. Pergelaran .....</b>	<b>30</b>
1. Pengertian Pergelaran .....	30
2. Tata Panggung ( <i>Stage</i> ).....	30
a. Panggung Arena.....	30
b. Panggung <i>Proscenium</i> .....	31
c. Panggung <i>Trust</i> .....	31
3. Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ).....	32
4. Tata Suara atau Musik .....	32
5. Teater .....	34
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>36</b>
<b>A. Define (Pendefinisian) .....</b>	<b>36</b>
1. Analisis Naskah Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta .....	36
2. Analisis Tokoh Rha Tanca .....	37
a. Analisis Karakter Rha Tanca .....	37
b. Analisis Karakteristik Rha Tanca .....	38
3. Analisis Sumber Ide .....	38
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	39
<b>B. Design (Perencanaan) .....</b>	<b>39</b>
1. Desain Kostum dan Aksesoris .....	39
2. Desain Tata Rias Karakter .....	42
3. Desain Aksesoris .....	43
4. Desain Pergelaran.....	48
<b>C. Develop ( Pengembangan) .....</b>	<b>50</b>
<b>D. Dessiminate (Penyebaran) .....</b>	<b>52</b>
<b>BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
<b>A. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian) .....</b>	<b>54</b>
<b>B. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan).....</b>	<b>55</b>
1. Kostum .....	55
2. Aksesori .....	58
3. Rias Karakter.....	66
<b>C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan) .....</b>	<b>73</b>
1. Validasi Desain Kostum .....	73
2. Validasi Desain Tata Rias Karakter .....	76
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris .....	77
4. Validasi Tata Rias Karakter Dan <i>Body Painting</i> .....	78
5. Prototype Tokoh Rha Tanca .....	81
<b>D. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penybarluasan).....</b>	<b>82</b>

1. Penilaian Ahli (Grand Juri) .....	82
2. Gladi Kotor.....	83
3. Gladi Bersih .....	83
4. Pergelaran Utama .....	84
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>86</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>86</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Nakula .....	38
Gambar 2. Desain Tokoh Rha Tanca .....	40
Gambar 3. Desain Sarung Tokoh Rha Tanca .....	41
Gambar 4. Desain Selendang .....	42
Gambar 5. Desan Rias Karakter .....	43
Gambar 6. Desain Aksesoris Mahkota .....	44
Gambar 7. Desain Pangkat Bahu .....	44
Gambar 8. Desain Kelat Bahu .....	45
Gambar 9. Desain Kalung .....	45
Gambar 10. Desain Sabuk .....	45
Gambar 11. Desain Panggung .....	48
Gambar 12. Desain pintu samping .....	48
Gambar 13. Desain Pintu Depan .....	49
Gambar 14. Desain layout .....	49
Gambar 15. Desain Sarung .....	56
Gambar 16. Hasil Akhir Sarung Rha Tanca .....	56
Gambar 17. Desain Selendang Rha Tanca .....	57
Gambar 18. Hasil Akhir Selendang .....	57
Gambar 19. Hasil Keseluruhan .....	58
Gambar 20. Desain Hiasan Kepala .....	59
Gambar 21. Hasil Akhir Hiasan Kepala .....	59
Gambar 22. Desain Hiasan Bahu .....	60
Gambar 23. Hasil Akhir Hiasan Bahu .....	61
Gambar 24. Desain Kalung .....	61
Gambar 25. Hasil Akhir kalung .....	62
Gambar 26. Desain Kelat Bahu .....	63
Gambar 27. Hasil Akhir kelat Bahu .....	63
Gambar 28. Desan sabuk .....	64
Gambar 29. Hasil Akhir sabuk .....	64
Gambar 30. Hasil Akhir .....	65
Gambar 31. Pembersihan muka .....	66
Gambar 32. Penyegaran wajah .....	67
Gambar 33. Aplikasi pelembab .....	67
Gambar 34. Aplikasi <i>Fondation</i> .....	68
Gambar 35. Aplikasi bedak tabur .....	68
Gambar 36. Aplikasi bedak padat .....	69
Gambar 37. Membentuk alis .....	69
Gambar 38. Aplikasi eye shadow .....	70
Gambar 39. Aplikasi <i>eyeliner</i> pensil .....	70
Gambar 40. Aplikasi <i>eyeliner</i> cair .....	71
Gambar 41. Aplikasi <i>Blush on</i> .....	71
Gambar 42. Aplikasi lipstick .....	72
Gambar 43. Validasi 1 desain kostum .....	73
Gambar 44. Validasi 2 desain kostum .....	74

Gambar 45. Validasi 3 desaim kostum .....	74
Gambar 46. Validasi desain tata rias karakter.....	76
Gambar 47. Validasi rias karakter 1.....	79
Gambar 48. Validasi rias karakter 2.....	80
Gambar 40. Validasi rias karakter 3.....	81
Gambar 50. Hasil Prototype Rha Tanca.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pamflet dan Tiket pergelaran.....	93
Lampiran 2. Rha Tanca .....	94
Lampiran 3. Penghargaan.....	95
Lampiran 4. Pengiring gamelan & Tata Rias 2015.....	96

i.

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi tentu membawa perubahan yang begitu besar dan pesat dalam kehidupan manusia. Perkembangan itu baik adanya jika sesuai dengan apa yang diharapkan. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan berbudaya. Teknologi sendiri dapat muncul dari zaman ke zaman. Namun, pengaruh ilmu pengetahuannya dan teknologi dalam pembentukan budaya mempunyai dampak positif maupun negatif. Dari dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi adalah terciptanya sifat ketergantungan kepada teknologi yang semakin canggih sehingga banyak masyarakat yang mulai kehilangan rasa bangganya terhadap kebudayaan Indonesia dikarenakan banyak perilaku konsumtif terhadap gadget. Sebagai salah satu contoh, anak-anak zaman sekarang lebih senang bermain dengan gadget canggih dibandingkan dengan permainan tradisional yang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia

Kebudayaan Indonesia sudah melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu. Rasa bangga dan minat masyarakat tentang kebudayaan yang ada di Indonesia dulu sangatlah kuat akan tetapi kini rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar budaya asing. Salah satu faktor penyebabnya

adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia (Kompas, 2011).

Kurangnya informasi tentang kekayaan kebudayaan yang ada di Indonesia menyebabkan terjadinya beberapa insiden diklaimnya kesenian Indonesia seperti kesenian reog, wayang, serta batik yang diklaim oleh negara tetangga menjadi bukti masih minimnya pemahaman dan kesadaran masyarakat serta kurangnya tingkat perlindungan hak kekayaan intelektual (Kompas, 2015).

Minimnya pemahaman dan kesadaran masyarakat Indonesia tentang kebudayaan sudah bukan rahasia lagi apabila kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda negeri ini, dan masuknya berbagai kebudayaan luar melalui media terutama televisi, tidak sedikit ikut mempengaruhi kelunturan apresiasi terhadap kesenian tradisional. Terlebih lagi saat ini, budaya barat dan modernisasi merupakan konsumsi sehari-hari anak muda. Akibatnya kesenian dan budaya sendiri dianggap tidak nge-trend dan terkesan kuno, sehingga generasi penerus tidak mau mengelutinya bahkan mereka sudah tidak lagi mengenal budaya sendiri. Hal ini terbukti dengan semakin menurunnya minat generasi muda khususnya di Jawa untuk melihat pertunjukan kesenian Jawa (Kompas.com, 2008).

Berdasarkan keprihatinan akan permasalahan yang telah dipaparkan di atas yang menjadi dasar alasan mengapa mahasiswa studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 menyelenggarakan pertunjukan dengan tema “Kudeta di Majapahit”. Kudeta Majapahit adalah



sebuah demonstrasi di kerajaan Majapahit yang berarti perebutan kekuasaan di Majapahit yang menceritakan perebutan tahta kerajaan untuk mendapatkan tahta lebih tinggi yang diwarnai dengan peperangan dikemas dalam teater tradisi yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta“. Pergelaran ini menceritakan tentang kerajaan Majapahit yang sarat akan pesan moral. Pergelaran dengan tema Kudeta di Majapahit akan menampilkan beberapa tokoh yang menarik, maka mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan tertantang untuk menampilkan setiap tokoh dengan sajian yang menarik agar diminati oleh semua kalangan (Susanto, 2017: 214).

Tokoh – tokoh dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta“ antara lain Prabu Jayanegara, Tribuwana Tunggaladewi, Maha Dewi, Rakyana Nambi, Mahapati Halayudha, Gajah Mada dan masih banyak lagi. Dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat tokoh yang bernama Rha Tanca yang merupakan anggota Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta yang mempunyai keahlian dalam hal pengobatan maka diamanahi menjadi tabib kerajaan yang berumur 30 tahun dengan watak rendah hati, pendiam dan cakap.

Penampilan Rha Tanca akan lebih maksimal dengan faktor pendukung berupa kostum dan *accessoris*. Faktor ini dapat memperindah serta memperkuat karakter sesuai sifat yang dimiliki yang akan diperankan oleh *talent*. Meskipun faktor-faktor tersebut memiliki banyak kelebihan dalam pemakaiannya harus memperhatikan pula kenyamanan *talent* saat mengenakan agar tidak mengganggu gerakan *talent*. Pemilihan kosmetik untuk *make up*

Rha Tanca adalah kosmetik yang *waterproof* karena tokoh akan mengeluarkan banyak keringat pada saat tampil di atas panggung terkait dengan gerakan talent yang licah dan aktif pada segmen pertama yaitu peperangan. Sehingga pemilihan kosmetik yang *waterproof* sangat tepat sekali agar *make up* tahan lebih lama dan tidak luntur. Selain menggunakan kosmetik yang *waterproof*, pemilihan warna pada *make up* juga perlu diperhatikan antara jarak penonton dengan panggung dan cahaya *lighting*. Konsep riasan pada suatu pertunjukan harus tepat sehingga karakter/watak yang akan dimunculkan talent melalui riasan wajah dapat sesuai. Kondisi panggung yang besar dan jarak penonton dengan panggung harus mempertegas garis-garis wajah serta menggunakan warna-warna yang kontras. Elemen- elemen sebuah pertunjukan dalam pertunjukan antara lain tata panggung, tata cahaya, tata musik, jarak panggung yang harus diperhatikan.

Penataan rias wajah, kostum dan *body painting* sangat penting bagi sebuah pementasan atau pertunjukan teater. Konsep tata rias yang digunakan untuk tokoh Rha Tanca pada zaman dahulu hanya menggunakan riasan wajah sederhana. Pertunjukan teater tradisi yang diadakan oleh mahasiswa rias dikembangkan berdasarkan sumber ide dan menggunakan tata rias karakter, mengembangkan bagian kostum dan menambahkan *body painting* serta *accessoris* yang digunakan oleh Rha Tanca. Tata rias karakter yang digunakan Rha Tanca adalah dengan menonjolkan karakter Rha Tanca yang protagonis yang akan diterapkan pada rias wajah yang memiliki karakter rendah hati dan

cakap. Kosmetik yang digunakan dengan cara memilih *foundation* yang berwarna kemerah-merahan serta memilih bedak tabur dengan warna yang sama supaya warna yang dihasilkan saat terkena *lighting* terlihat tidak pucat. Kostum yang digunakan oleh *talent* juga dengan mempertimbangkan gerak *talent* di atas panggung serta sesuai ukuran tubuh *talent*. Pada zaman dahulu untuk rias wajah karakter hanya menggunakan *foundation* cair dengan hasil riasan tanpa mengetahui teori rias secara benar. Mengembangkan bagian kostum yang disesuaikan dengan karakter Rha Tanca selain karakter dan karakteristik faktor yang mendukung penampilan seorang tokoh meliputi kostum, tata rias, aksesoris.

Penataan kostum pada zaman dahulu terkesan monoton serta tidak memperhatikan gerakan *talent* di atas panggung, sehingga saat pementasan mengganggu kenyamanan dikarenakan tidak nyaman serta mengganggu gerakan *talent* saat berada di atas panggung. Sedangkan untuk riasan wajah pada zaman dahulu hanya menggunakan make up sederhana dan menggunakan *foundation* cair sehingga *make up* tidak tahan lama. Sedangkan untuk *aksesoris* hanya menggunakan *aksesoris* sederhana dan tidak menunjang karakter dan karakteristik Rha Tanca (Dewi,2016)

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Rha Tanca Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Rha Tanca dengan

karakteristik mewakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Rha Tanca dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

## **B. Identifikasi masalah**

Sumber ide yang diambil berdasarkan tema proyek akhir teater tradisi yang di pagelarkan berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi yang membawa perubahan yang besar yang berdampak hilangnya rasa bangga terhadap kebudayaan Indonesia.
2. Lunturnya minat masyarakat Indonesia serta kurangnya kepedulian melestarikan budaya yang kurang tertanam di generasi muda.
3. Kurangnya informasi tentang kekayaan kebudayaan yang ada di Indonesia.
4. Minimnya pemahaman dan kesadaran masyarakat Indonesia tentang kebudayaan serta kesenian tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda.
5. Diklaimnya kesenian Indonesia oleh negara tetangga.
6. Kostum yang kurang menarik sehingga diperlukan pengembangan.
7. *Make up* yang luntur karena penggunaan kosmetik yang tidak sesuai dan kulit *talent* yang telalu berminyak.
8. Rias karakter yang belum sesuai karena belum memunculkan karakter tokoh dari pengaplikasian kontur pada wajah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan segala keterbatasannya maka kami membatasi masalah tentang merancang, mengaplikasikan, dan menampilkan kostum, pemilihan kosmetik, aksesoris, tata rias karakter, *body painting* pada *talent* yang akan berperan sebagai tokoh Rha Tanca serta mempergelarkan pada Teater Tradisi Mentari Pagi di bumi Wilwatikta.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan dari tokoh Rha Tanca pada ketoprak dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* baik dari segi, tata rias, tata rambut, dan *body painting*

1. Bagaimana merancang *tata rias* karakter Rha Tanca, *body painting*, kostum dan *acesoris* Rha Tanca dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
2. Bagaimana menata kostum dan *acesoris* serta mengaplikasikan *acesoris*, tata rias karakter, *body painting* Rha Tanca dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
3. Bagaimana menampilkan kostum, *acesoris*, tata rias karakter serta *body painting* Rha Tanca dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?

### **E. Tujuan Penulisan**

1. Merancang kostum dan *acesoris* serta tata rias karakter Rha Tanca dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

2. Menata kostum dan *accesoris* serta mengaplikasikan tata rias karakter Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter serta *body painting* Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

#### **F. Manfaat**

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat yang bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan Proyek Akhir ini diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa :
  - a. Mengukur tingkat kemampuan dan kompetensi dalam bidang tata rias.
  - b. Dapat mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan kedalam bentuk karya.
  - c. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat suatu tata rias karakter yang dipertunjukkan dalam suatu pertunjukan.
  - d. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “Tokoh Rha Tanca” dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - e. Menambah pengetahuan tentang penyelenggaraan pertunjukan dengan menampilkan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - f. Dapat belajar mengatur waktu dalam keterlibatan sebagai panitia maupun perias.

- g. Melatih menjadi seseorang yang bertanggung jawab mewujudkan tokoh Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- h. Sebagai sarana mempromosikan diri dalam bidang usaha rias.

## 2. Bagi Program Studi

- a. Mewujudkan perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.
- b. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan pagelaran Tugas Akhir.
- c. Memperkenalkan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat luas.
- d. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Sosialisasi adanya Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.
- b. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide-ide kreatifitas dibidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.
- c. Eksperimen warna baru tentang tata rias karakter.

### **G. Keaslian Gagasan**

Proyek akhir tentang kudeta di Majapahit dalam Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh protagonis Rha Tanca melalui tahapan merancang dan menata kostum, merancang dan membuat aksesoris, merancang dan mengaplikasikan tata rias karakter yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pengertian sinopsis cerita**

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Cah Samin, 2015). Kegiatan merangkum sama dengan meringkas atau disebut juga dengan sinopsis, yaitu membuat ringkasan dari wacana atau cerita dengan memperhatikan urutan isi, dari sudut pandang atau pendapat asli pengarang (Rani Handayani, 2012).

Sinopsis cerita adalah ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli, ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh (Gunawan, 2015: 498)

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan rangkuman atau ringkasan dari sebuah cerita dengan memperhatikan urutan mulai dari isi cerita dan sudut pandang dari pengarang.

##### **2. Karakter**

Karakter adalah gambaran yang diciptakan oleh penulis naskah tokoh melalui keseluruhan ciri-ciri dan raga seseorang peran (Santoso, 2008: 171). Menurut Eko Santoso (2008: 92), karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan. Jenis karakter dalam teater ada empat macam yaitu :

###### *a. Flat Character* (perwatakan dasar)

*Flat Character* atau karakter dasar adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan bersifat hitam putih.

b. *Raund Character* (perwatakan bulat)

Karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun ataupun status sosial.

c. *Teatrikal*

Karakter tokoh yang tidak wajar, unik dan lebih bersifat simbolis, karakter teatrikal jarang dijumpai pada lakon-lakon klasik dan non realis.

### **3. Karakteristik**

Karakteristik adalah karakteistik tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatik (Santoso, 2008: 92). Karakteristik adalah ciri-ciri khusus yang mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Gunawan, 2011: 223).

Menurut pendapat yang telah di jabarkan ahli di atas dapat disimpulkan karakteristik adalah ciri khusus tokoh yang mempunyai sifat khusus dengan pesan-pesan dramatik.

### **4. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta**

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pe,berontakam rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit

semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyam Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah” Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” (Siswanto, 2017).

## **5. Rha Tanca**

Rha Tanca adalah ahli bedah, seorang tabib kerajaan (Damar Sasangka, 2011: 25 ). Rha Tanca adalah salah satu Dharmaputra yang masih hidup pasca pemberontakan Ra Kuti pada tahun 1319, yang mempunyai keahlian dalam hal pengobatan (Muhammad Muslihin, 2017: 38). Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Rha Tanca adalah anggota Dharmaputra yang mempunyai keahlian dalam meramu obat dan dia dijadikan seorang tabib kerajaan yang mempunyai keahlian dalam hal pengobatan.

## **B. Sumber Ide**

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

Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 58), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Merancang sebuah desain memerlukan sebuah sumber ide yang akan digunakan sebagai acuan. “ Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru” (Widarti, 2000: 58).

Sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain. Dengan sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa berbagai macam flora, fauna, bentuk geometris, bentang alam, peristiwa penting, bahkan mimpi (Triyanto, 2012: 34).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan konsep yang dijadikan landasan sebelum membuat suatu karya.

### **2. Pengembangan Sumber Ide**

Kartika (2004: 42) mengungkapkan beberapa teknik mengembangkan obyek, yaitu melalui stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Menurut Triyanto (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan, menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, dan menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Menurut Triyanto (2011: 22), menyebutkan beberapa contoh sumber ide dan cara pengembangannya yaitu:

*a. Stilisasi*

*Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar.

*b. Distorsi*

*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek.

*c. Transformasi*

*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar.

*d. Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang sumber ide dan pengembangan sumber ide, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide bertujuan mempermudah mewujudkan atau mengembangkan sumber ide menjadi karya.

## **C. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan dari suatu pemikiran, pertimbangan,

perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar (Idayanti, 2015: 11).

Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata design munculah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “*desain*” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008: 195-196). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widarwati, 2000: 2)

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan akan suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, tekstur dan warna yang sebelumnya melalui proses pemikiran, pertimbangan serta perhitungan.

## **2. Prinsip-Prinsip Desain**

Widarwati (1993: 15) mengatakan prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek-efek tertentu. Menurut Widarwati Prinsip-prinsip desain dibagi menjadi 4 yaitu Prinsip Kesebandingan, Prinsip Keseimbangan, Prinsip Irama dan Prinsip Pusat perhatian.

Menurut Catri Sumaryati (2013: 78), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara bagaimana menyusun unsur-unsur yang terhadap dalam suatu gambar. Dalam menggambar kita harus selalu memperhitungkan bagaimana susunan

garis-garis, bidang-bidang, warna yang satu dengan lainnya menjadi satu kesatuan membentuk gambar yang menarik. Prinsip-prinsip desain dibagi menjadi 4 yaitu Prinsip Proporsi, Prinsip Keseimbangan, Prinsip Irama dan Prinsip Pusat perhatian. Menurut Idayanti (2015: 22), juga ada 4 prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau sering disebut dengan “*balance*” adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik (Idayanti, 2015: 23).

c. Irama

Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian kebagian lainnya (Idayanti, 2015: 23).

d. Aksen

Aksen atau “*center of interest*” merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan (Idayanti, 2015: 23).

### 3. Unsur-Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Ernawati, 2008: 201). Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Widarwati, 2000: 7). Menurut Idayanti (2015: 12) Unsur-unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur- unsur desain tersebut merupakan unsur visual sehingga harus dapat dilihat. Unsur desain terdiri atas :

#### a. Unsur Garis

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan – goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangan kepada orang lain (Idayanti, 2015: 131). Unsur Garis Lurus,

Unsur garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras (Idayanti, 2015: 14).

#### 1) Unsur Garis Lengkung

Unsur garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira (Idayanti, 2015: 14).



## 2) Unsur Variasi Garis

Unsur variasi garis merupakan upaya penggabungan garis. Penggabungan garis lurus dengan garis lurus tetapi arahnya berbeda (Idayanti, 2015: 14).

Sifat -sifat arah garis terbagi menjadi beberapa:

- a) Garis tegak lurus memberi kesan keluruhan, melangsingkan.
- b) Garis lurus mendatar (*horizontal*) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Garis miring mengarah *horizontal* memberikan kesan menggemukkan.
- d) Garis miring mengarah *vertikal* memberi kesan melangsingkan.

### b. Unsur Arah

Unsur arah dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai (Idayanti, 2015: 14).

### c. Unsur Bentuk

Menurut Idayanti (2015: 14) Unsur bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Ada beberapa jenis bentuk, yaitu :

#### 1) Bentuk Naturalis

Bentuk Naturalis atau bentuk organik adalah bentuk yang berasal dari bentuk – bentuk alam.

## 2) Bentuk Geometris

Bentuk Geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur.

## 3) Bentuk Dekoratif

Bentuk *Dekoratif* adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses *stilisasi* yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.

## 4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Idayanti, 2015: 15).

## 5) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

## 6) Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

## 7) Value

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat

bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak di terpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap.

#### 4. Unsur Warna

Warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Idayanti, 2015: 17).

##### a. Warna Primer

Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.

##### b. Warna Sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer.

##### c. Warna *Analogus* (Berdekatan)

Warna *analogus* adalah warna yang dihasilkan dari percampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder.

##### d. Warna *intermediet*

Warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2.

##### e. Warna *Tersier*

Warna *tersier* adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder.

f. *Warna Kwartier*

Warna *kuartier* adalah warna yang dihasilkan dari warna campuran warna-warna *tertier* yaitu warna kecoklatan. Pembagian warna menurut Idayanti (2015: 19) terdiri dari sifat panas dan dingin, sifat terang dan gelap, dan sifat terang dan kusam.

g. Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya. Warna panas ini memberi kesan berarti agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

h. Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

i. Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

j. Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu, warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

k. Makna Warna

Menurut Nugroho (2008: 67) warna mempunyai suatu makna yang berbeda, warna yang berbeda bisa sama dari suatu budaya yang lain. Beberapa makna suatu warna:

- 1) Biru: kepercayaan, kesejukan, damai, harmoni, rendah hati, kebijaksanaan, dapat diandalkan.
- 2) Cokelat: netral, perlindungan, tenang, kesederhanaan, dapat diandalkan, persahabatan.
- 3) Gold: kemenangan, kemewahan, kesuksesan, kemakmuran
- 4) Hitam: rasa percaya diri

Warna mempunyai beragam makna, warna yang berbeda bisa sama dari suatu budaya yang sama atau budaya yang lain.

## **D. Kostum dan Aksesori**

### **1. Pengertian kostum**

Menurut Idayanti (2015: 3) busana merupakan citra yang dapat menampilkan diri siapa pemakainya. Citra memiliki peran penting bagi manusia untuk membangun jati diri yang baik, indah, dan elok bisa didapat dari busana yang dikenakan.

Kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Santosa, 2008: 310).

Tata busana adalah pengaturan pakaian pemain pendukung agar mendukung keadaan yang dikehendaki. Busana hendaknya disesuaikan dengan tempat adegan (pakaian di sekolah berbeda dengan pada suasana pesta), karakter peran (pakaian ABG berbeda dengan pakaian pekerjaan kantor) / juga waktu atau zaman cerita, pakaian zaman kerajaan dengan pakaian masa kini (Nursantara, 2007: 53)

Kostum untuk teater adalah kostum yang menggambarkan karakter tokoh yang diperankan dengan mempertimbangkan kenyamanan *talent*.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan kostum adalah segala perlengkapan yang menyertai kostum untuk menampilkan jati diri pemakainya serta menyesuaikan tempat dimana akan di gunakan.

## 2. Fungsi dan Tujuan

Menurut Santosa (2008: 310), kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Menurut Eko Santosa (2008: 310), kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu: Menciptakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain lainnya, menggambarkan karakter tokoh, memberikan ruang gerak pemain.

Berdasarkan jabaran pendapat para ahli di atas maka kostum merupakan suatu peranan yang sangat penting yang dipadukan dengan tata rias karakter untuk menggambarkan tokoh dalam pemain teater yang mempertimbangkan pemilihan warna, motif, dan bentuk .

## 3. Pengertian Batik

Menurut Kuswadji (2010: 3) batik berasal dari Bahasa Jawa, “Mbatik”, kata *mbat* dalam bahasa yang juga disebut ngembat. Arti kata tersebut melontarkan atau melemparkan. Sedangkan *tik* bisa diartikan titik. Jadi, yang dimaksud batik atau *mbatik* adalah melemparkan titik berkali- kali pada kain.

Batik adalah kain hasil pewarnaan rintang menurut corak-corak khas Indonesia, dengan lilin batik sebagai zat perintang. (Soewardi: 1)

Berdasarkan pengertian batik diatas dapat disimpulkan, batik adalah melemparkan titik berkali-kali serta menghasilkan corak-corak Khas Indonesia dengan lilin.

#### **4. Pengertian Aksesoris**

Menurut Ernawati (2008: 24) “*Accesoris*“ yaitu pelengkap busana yang di pakai seperti cincin, kalung, liontin, bross dan lain sebagainya. Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam berpenampilan, sedangkan benda-benda pelengkap busana yang memiliki nilai guna sekaligus menambah keindahan digolongkan sebagai milinaris (Triyanto, 2012: 9).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana untuk menambah atau menguatkan kostum yang dikenakan oleh tokoh. Fungsi kostum dan aksesoris adalah menggambarkan karakter tokoh dan memberikan efek dramatik.

#### **E. Tata Rias Wajah**

##### **1. Pengertian**

Tata rias adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan. Tata rias mendukung pemunculan sebuah karakter. Dalam beberapa jenis teater/drama, tata rias ini memegang peran penting. Tata rias digunakan untuk membedakan satu karakter dengan karakter yang lain (Nursantara 2006, 53). Menurut Santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias menggambarkan karakter tokoh dalam suatu karakter dengan karakter lain.

Menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 452), Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan



mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat lebih *fresh*. Tata rias secara umum dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif.

Menurut Eko Santoso (2008: 273), tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut yaitu: menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambah aspek dramatik.

## **2. Tata rias panggung**

Tata rias wajah panggung atau stage make up untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung (Didik Nini Thowok, 2012: 12). Tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas 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 lampuyang terang (*sport light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh,

karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan (Kustanti, 2008: 487)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah merias wajah dengan memperhatikan jarak panggung serta ketajaman *make up* terhadap *lighting* dan jarak penonton.

### 3. Tata Rias Karakter

Tata Rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah (Santoso 2008: 277).

Menurut Kusantati (2008: 499), Tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. Tata rias wajah *prosthetic* atau *character make up* ini adalah tata rias meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan

Teknik merias menurut Subagiyo, Sulistyono (2010: 98), teknik merias untuk panggung menggunakan beberapa teknik yaitu:

- a) Teknik pemilihan *fondation* dengan warna yang sesuai yaitu kemerahan.
- b) Teknik *shading* atau *shade* adalah teknik merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian wajah tertentu agar mendapat kesan cekung, kecil

dan sempit. Teknik ini di aplikasikan pada tulang pipi dan *shading* hidung.

- c) Teknik *highligh* adalah teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian tertentu. Pengaplikasian ini biasanya di lakukan pada bawah mata dan dagu.
- d) Pemilihan bedak tabur dengan warna kemerahan yang bertujuan wajah tidak pucat saat tersorot *lighting* di atas panggung.
- e) Teknik pembuatan alis lebih besar dari alis sesungguhnya.
- f) Pemilihan warna *eye shadow* yang sesuai dengan karakter tokoh.
- g) Teknik garis adalah teknik tata rias yang dilakukan dengan cara menorehkan garis pada tata rias wajah. Teknik ini berfungsi untuk mengkoreksi dan mempertegas serta membentuk koreksi bentuk alis, koreksi bentuk bibir dan garis-garis usia pada wajah.
- h) Teknik *destruksi* adalah salah satu teknik dalam tata rias yang berfungsi untuk mengubah. Teknik *destruksi* adalah teknik perusakan dan penambahan.
- i) Teknik pemilihan *lipstick* yang sesuai dengan karakter tokoh.

#### **4. *Body painting***

Menurut Santosa (2008: 281), *body painting* berfungsi untuk melukis badan, seperti membuat tato atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang dikehendaki. *Body painting* adalah suatu produk dari kegiatan menggambar pada kulit tubuh dengan menggunakan alat sejenis jarum atau benda dipertajam yang terbuat dari flora ( Olong, 2006: 83).

Berdasarkan jabaran ahli di atas maka *body painting* adalah teknik melukis pada bagian tubuh dengan bantuan alat dan memberi warna pada bagian tertentu sesuai yang diinginkan.

## **F. Pergelaran**

### **1. Pengertian pergelaran**

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian (Santoso,2008: 386).

Pergelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum. Pagelaran dapat berupa pertunjukan di atas panggung atau pameran yang diselenggarakan di dalam ruangan (Nurhadiat, 2004: 121).

### **2. Tata panggung (*Stage*)**

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton (Santoso, 2008: 387).

Menurut Eko Santosa (2008: 387), ada beberapa bentuk panggung yaitu Panggung Arena, Panggung *Procscenium*, Panggung *Thrust*.

#### **a. Panggung Arena**

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gordien inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

c. Panggung *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.

### **3. Tata Cahaya (*lighting*)**

Menurut Purnomo (2017: 209) tata lampu pada pementasan teater mempunyai arti penting. Tata lampu berfungsi untuk membangun suasana. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, actor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi (Santoso,2008: 331). Berdasarkan jabaran teori di atas yang telah dipaparkan *lighting* atau tata cahaya adalah sebuah penyinaran di panggung yang bertujuan untuk membangun suasana.

### **4. Tata Suara atau Musik**

Dalam pertunjukan teater, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara (Santosa, 2008: 419). Menurut Santosa (2008: 421), merekam atau *dubbing* adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali.

Menurut Eko Santosa (2008: 419), tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.

- b. Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfir suatu tempat kejadian.
- c. Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita di tepi pantai.
- d. Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- e. Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. Ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki, gebrakan meja, dan lain sebagainya.
- f. Sebagai tanda pengenal suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*). Musik yang berirama jenaka bisa memberikan gambaran bahwa pertunjukan yang akan disaksikan bernuansa komedi, sementara musik yang berat dan tegang dapat memberikan gambaran pertunjukan dramatik.
- g. Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- h. Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau cerita.
- i. Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* penutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah suatu teknik tata pentas yang merupakan unsur terpenting dari suatu pertunjukan yang dapat berupa seni teater maupun seni tari. Dalam pertunjukan terdapat 3 jenis panggung yaitu panggung arena, panggung *proscenium* dan panggung *thrust*. Dalam pertunjukan unsur terpenting lainnya adalah tata cahaya (*lighting*) dan tata musik. Tata cahaya akan memberikan daya tarik *magic* untuk menarik perhatian dari penonton, sedangkan tata musik memiliki peran penting sebagai media penyampaian cerita suatu seni pertunjukan.

## 5. Teater

Menurut Santoso (2008; 3) teater berasal dari kata Yunani, “theatron” (Bahasa Inggris, Seeing Place), dalam pengertian lebih luas kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah pertunjukan .

Menurut Wariatunnisa (2010: 3) Teater bisa diartikan dengan dua cara, yaitu dalam arti sempit dan arti luas.

- a. Dalam arti sempit, teater bisa diartikan sebagai drama (kisah hidup) atau kehidupan manusia baik fiktif maupun nyata) yang diceritakan atau dipentaskan di atas panggung/pentas, kemudian didiskusikan oleh orang banyak yang mengacu pada panduan teks/naskah.
- b. Dalam arti luas, teater adalah segala macam pertunjukan atau tontonan yang dipertunjukkan di depan khalayak ramai. Misalnya, wayang orang, lenong, ketoprak , ludruk, arja, randai, reog dan sebagainya.



Berdasarkan jabaran teori di atas yang telah dipaparkan teater adalah suatu kegiatan manusia sebagai hal yang dipertunjukan di depan orang banyak dan memiliki arti sempit dan luas.

## **BAB III**

### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas di bab 3 ini menggunakan metode 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran)

#### **A. *Define* (Pendefinisian)**

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Rha Tanca versi asli maupun sesuai cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

#### **1. Analisis naskah cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta**

Prabu Jayanegara diangkat menjadi raja Majapahit sejak berumur 15 tahun. Prabu Jayanegara tumbuh dewasa menjadi seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya senang bermain wanita dan tidak memiliki pendirian yang tidak tetap, sehingga mudah untuk dihasut dan dijadikan boneka kerajaan oleh patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha perebutan kedudukan Patih Hamengkubumi.

Kepribadian Raja yang demikian, membuat masa pemerintahannya banyak terjadi pergolakan antara Mahapati Halayudha yang menginginkan kedudukan Patih Hamengkubumi yang saat itu dijabat oleh dijabat oleh Rakyan Nambi. Mahapati mengajak beberapa Dharmaputra untuk bersekongkol mengadu domba antara Prabu Jayanegara dan Rakyan Nambi. Mahapati memberi surat palsu untuk Rakyan Nambi yang menyebabkan kegelisahan Prabu Jayanegara. Kegelisahan

sang Raja digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyant Nambi yang tidak terima karena telah dipertainkan oleh Mahapati bertekad untuk membumihanguskan kerajaan Majapahit.

Gajah Mada sebagai panglima perang, bertindak cepat untuk menyelamatkan sang raja dari peperangan sehingga kerajaan Majapahit dapat terselamatkan. Pesan moral dari cerita ini adalah semua kejahatan yang dilakukan akan terbongkar dan ketika kita mempunyai kedudukan yang tinggi janganlah bertindak seenaknya, menghilangkan sifat iri hati. Belajarlah menjadi pribadi yang saling menghargai sesama dan menghilangkan sifat iri bahkan perilaku yang kurang baik.

## **2. Analisis Tokoh Rha Tanca**

Analisis tokoh Rha Tanca dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Rha Tanca dan karakteristik Rha Tanca yang digambarkan dengan kerendahan hatinya untuk meramu berbagai jenis obat untuk kerajaan Majapahit. Baik secara umum atau khusus sesuai cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **a. Analisis Karakter Rha Tanca**

Tokoh Rha Tanca dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta bernama Rha Tanca, yang memiliki sifat protagonis, rendah hati, pendiam dan cakap. Oleh karena itu, karakter tokoh Rha Tanca menggunakan warna dominan biru yang mempunyai arti kerendahan hati seperti sifat yang dimiliki Rha Tanca.

#### b. Analisis Karakteristik Rha Tanca

Rha tanca adalah satu-satunya anggota Dharmaputra yang mempunyai keahlian dalam mengolah dan memilih tumbuh-tumbuhan serta hewan untuk dijadikan obat, dia adalah anggota Dharmaputra yang mempunyai kelebihan dalam hal pengobatan maka Rha Tanca juga dijadikan tabib kerajaan karena keahliannya tersebut.

### 3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Rha Tanca adalah Nakula dalam pewayangan. Nakula adalah sosok yang mempunyai sifat protagonis dalam wiracerita Mahabharata. Nakula juga mempunyai kemampuan merawat kuda astrologi. Selain itu Nakula juga ahli dalam hal pengobatan, selain keahliannya dia mempunyai sifat rendah hati dan cakap. Nakula merupakan titisan Batara Aswin, yaitu seorang dewa tabib.



Gambar 1. Nakula  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

Alasan pemilihan sumber ide Nakula karena mempunyai sifat dan keahlian yang sama seperti yang dimiliki Rha Tanca dengan begitu akan mendukung perwujudan Rha Tanca yang rendah hati dan cakap.

#### **4. Analisis Pengembangan Sumber Ide**

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian dari bahu Rha Tanca dengan memberi pangkat pada bahu Rha Tanca yang bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh, serta adanya kalung yang menjuntai 5 yang melambangkan ada 5 anggota Rha dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Berdasarkan jabaran teori sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, tokoh Rha Tanca yaitu *distorsi*. Pengembangan sumber ide *distorsi* yang digunakan dalam pengembangan tokoh Rha Tanca ini karena penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek.

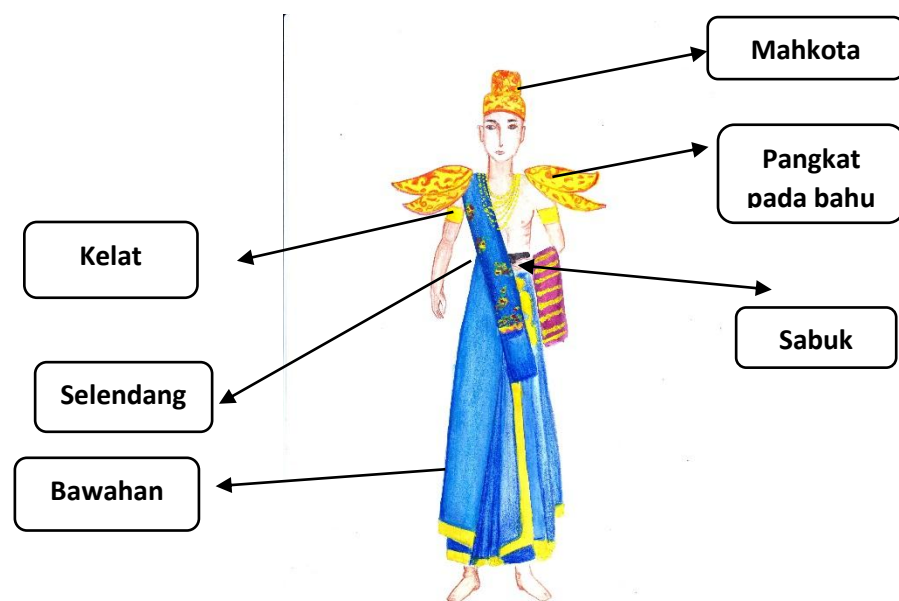
#### **B. Design (Perencanaan)**

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

#### **1. Desain Kostum**

Kostum tokoh Rha Tanca terdiri dari kostum bawahan dan selendang, sedangkan aksesoris terdiri dari mahkota, pangkat pada bahu, sabuk, kalung dan kelat bahu. Desain kostum dan aksesoris tokoh Rha Tanca dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Rha Tanca yang pendiam, rendah hati

dan cakap serta aktif bergerak dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide yang bersifat dinamis. Sehingga dalam perancangan kostum dan aksesoris ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Rha Tanca. Pembuatan kostum juga diperhatikan agar watak dari Rha Tanca yang rendah hati terlihat pada rancangan kostum yang telah dibuat. Dalam kostum tokoh Rha Tanca terdapat pangkat pada bahu, pangkat pada bahu sendiri menggambarkan pangkat yang dimiliki oleh anggota Rha pada cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.



Gambar 2. Desain Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

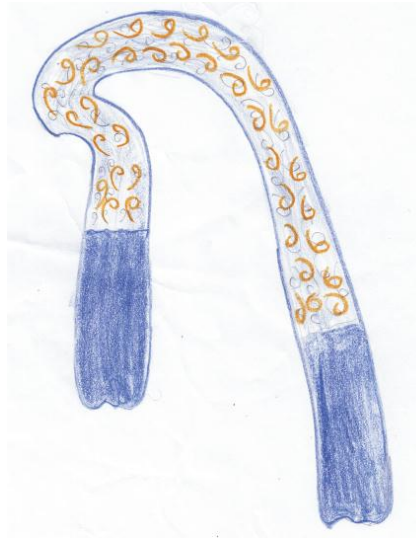
- a. Desain Rok, menggunakan kain maksmara dan menggunakan warna dasar biru yang melambangkan kepercayaan, kehebatan, percaya diri dan rendah hati dengan menggunakan warna gold pada pinggir kain yang terbuat dari kain satin yang melambangkan kemenangan, kemewahan

serta kekayaan dengan menerapkan unsur garis *horizontal* yang menggambarkan keluwesan.



Gambar 3. Desain Rok Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

- b. Desain Selendang, dengan menggunakan kain satin warna biru yang melambangkan kehebatan, dan kerendahan hati serta menggunakan unsur kain batik dengan motif burung yang melambangkan pandangan hidup yang luas, tumbuh-tumbuhan yang mempunyai arti bahwa Rha Tanca adalah seorang tabib kerajaan yang mampu meramu berbagai macam jenis obat dari berbagai tumbuhan.

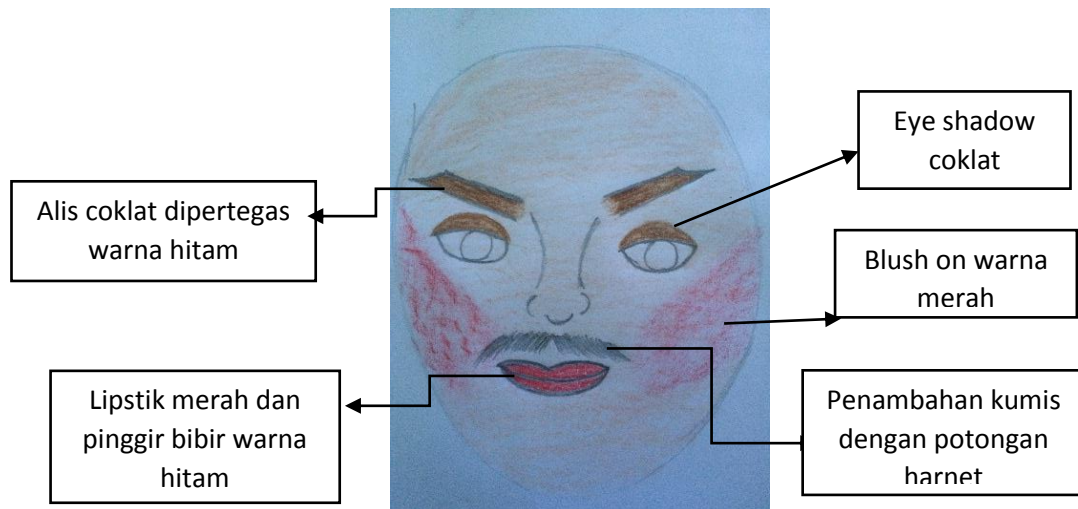


Gambar 4. Desain Selendang Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

## 2. Desain Tata Rias Karakter

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah tokoh rha Tanca merupakan tata rias wajah karakter. Tata rias karakter dipilih karena merupakan tata rias yang menggambarkan karakter tokoh dari Rha Tanca dari sumber ide Nakula dengan sifat protagonis yang diaplikasikan menggunakan make up *waterproff* dengan *foundation* kemerah-merahan dan warna bedak yang kemerah-merahan untuk menghilangkan kesan pucat diatas panggung serta menonjolkan karakter tokoh. Menggunakan *eyeshadow* warna coklat yang melambangkan perlindungan dan dapat diandalkan. Pemilihan unsur warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada Rha Tanca dengan mempertimbangkan karakter dan karakteristik Rha Tanca untuk mendukung penampilan Rha Tanca dengan mempertimbangkan lampu dan pencahayaan.





Gambar 5. Desain Rias Karakter Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

### 3. Desain Aksesoris

Rha Tanca menggunakan pengembangan sumber ide distorsi yang memiliki arti memperindah dan melebihkan pada bagian *acesoris* yang ditambahkan hiasan permata. Garis lengkung diterapkan dalam pembuatan *acesoris* karena disesuaikan dengan karakter tokoh yang akan diperankan. Unsur warna yang digunakan yaitu warna emas yang melambangkan kesuksesan, kemakmuran. Warna coklat yang melambangkan perlindungan dan kesederhanaan serta dapat diandalkan.

Aksesoris Rha Tanca terdiri dari mahkota, pangkat bahu, kelat bahu, kalung dan sabuk

- a. Mahkota, menggunakan unsur garis lengkung dengan ukiran surya Majapahit yang melambangkan kerajaan Majapahit dengan menggunakan unsur warna emas dan coklat, warna emas sendiri melambangkan kemegahan yang ada di kerajaan Majapahit sedangkan

warna coklat mempunyai makna perlindungan, netral dan dapat diandalkan.



Gambar 6. Desain Aksesori Mahkota Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

- b. Pangkat bahu, menggunakan unsur warna emas dan coklat yang melambangkan kemewahan serta kesederhanaan dan dapat diandalkan dengan menggunakan ukiran Mojokerto serta beberapa aksesoris tambahan berupa manik-manik.



Gambar 7. Desain Aksesori Pangkat Bahu Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

- c. Kelat bahu. Kelat bahu sendiri menggunakan unsur warna coklat yang melambangkan dapat diandalkan, hangat dan perlindungan dan menggunakan ukiran Surya Majapahit yang merupakan lambang dari kerajaan Wilwatikta.



Gambar 8. Desain Aksesori Kelat Bahu Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

- d. Kalung, kalung Rha Tanca memiliki 5 jantai yang melambangkan terdapat 5 Rha dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.



Gambar 9. Desain Aksesori kalung Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

- e. Sabuk, sabuk menggunakan warna hitam dan gold yang melambangkan kemenangan, kekayaan dan kemakmuran dengan ukiran surya majapahit.



Gambar 10. Desain Aksesori Kelat Bahu Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

Pembuatan desain kostum dan aksesoris, menerapkan prinsip dan unsur desain yang merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi untuk terwujudnya sebuah kostum dan aksesoris.

## 1) Prinsip desain kostum Rha Tanca

### a) Prinsip keseimbangan

Prinsip keseimbangan pada kostum Rha Tanca memberikan kesan yang stabil/seimbang pada bagian pangkat bahu yang kedua sisinya seimbang dengan ukuran dan bentuk yang sama.

### b) Prinsip kesatuan

Prinsip kesatuan pada kostum Rha Tanca merupakan kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum.

## 2) Unsur Desain Kostum Rha Tanca

### a) Unsur Garis

Kostum Rha tanca memiliki unsur garis. Unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur garis ini menggambarkan tokoh yang rendah hati. Digambarkan pada pangkat bahu yang dikenakan oleh Rha Tanca.

### b) Unsur Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan yaitu bentuk bulat, dengan mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dewasa yang bertubuh kecil, gagah, dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita sesuai dengan sumber ide Nakula.

## 3) Unsur Ukuran

Kostum Rha Tanca memiliki unsur ukuran. Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Rha Tanca.

#### 4) Unsur Warna

Dari desain kostum terdapat beberapa warna yang di pilih yaitu biru dan gold. Filosofi warna biru tua pada Rha Tanca menggambarkan sifat rendah hati dan pendiam sifat yang dimiliki oleh tokoh Rha Tanca, sedangkan filosofi warna gold adalah warna yang menggambarkan kemewahan dari kerajaan Majapahit. Selain itu juga terdapat unsur batik kontemporer yang mempunyai warna dasar biru dengan corak burung dan tumbuhan. Burung dalam corak batik mempunyai arti pandangan hidup yang luas seperti keahlian yang dimiliki oleh Rha Tanca dalam hal membuat obat-obatan sedangkan corak tumbuhan mempunyai arti bahwa Rha Tanca sendiri mampu meramu segala macam obat dari berbagai macam tumbuhan.

Dari desain aksesoris terdapat warna yang di pilih yaitu gold, tembaga dan hitam. Filosofi warna gold pada aksesoris Rha Tanca merupakan gambaran dari kemewahan dari kerajaan Majapahit. Warna tembaga sendiri melambangkan tradisional.

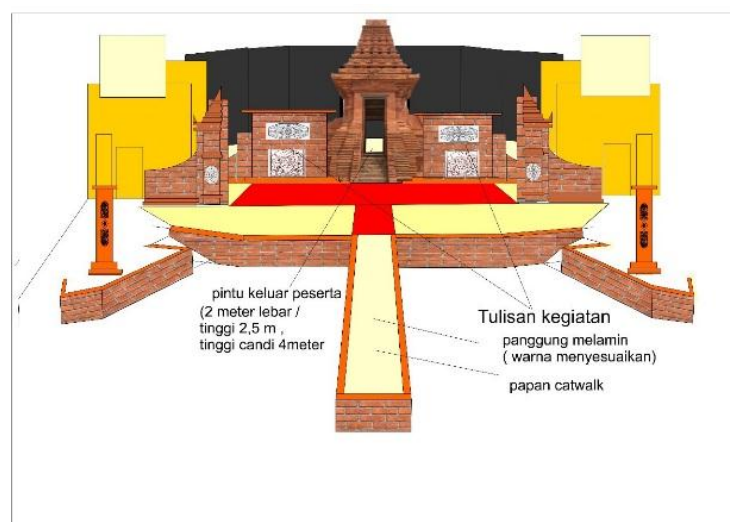
#### 5) Unsur Arah

Kostum Rha Tanca memiliki unsur arah. Unsur arah yang digunakan adalah lengkung, dimana menggambarkan tokoh yang mempunyai sifat rendah hati dan cakap digambarkan pada pangkat bahu dan ukirannya yang dikenakan oleh Rha Tanca.

#### 4. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta berbeda dengan rancangan dari pergelaran mahasiswa Progam Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya, karena cerita yang diangkat belum pernah ada.

##### 1) Desain Panggung



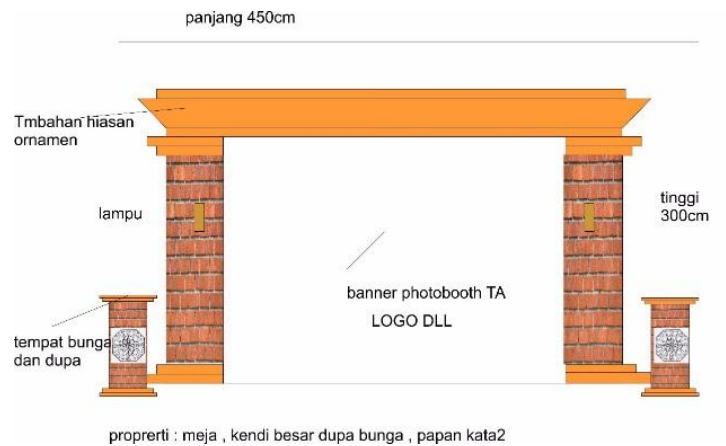
Gambar 11. Desain Panggung Pergelaran  
(Sumber: Sie acara Pergelaran 2018)

##### 2) Desain Pintu Samping



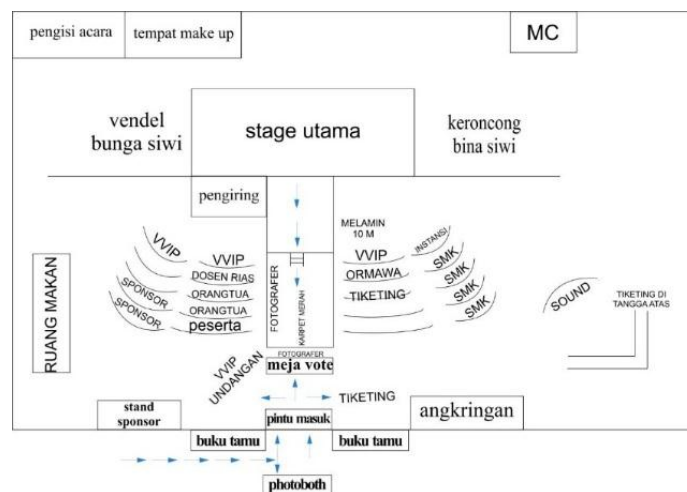
Gambar 12. Desain Pintu Samping  
(Sumber: Sie acara Pergelaran 2018)

### 3) Desain Photobooth



Gambar 13. Desain Pintu Depan)  
(Sumber: Sie acara Pergelaran 2018)

### 4) Desain layout penonton



Gambar 14. Desain Layout Pergelaran  
(Sumber: Sie acara Pergelaran 2018)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *Proscenium* yang menggambarkan suasana tradisional serta memudahkan penonton untuk melihat pertunjukan. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu semua kalangan khususnya anak muda tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau crew yang sedang bekerja, sehingga semua *audience* dapat menikmati pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

*Lighting* yang digunakan lebih menekankan ke arah gelap atau suasana kerajaan namun ada beberapa perpaduan *lighting* untuk mendramatisir suasana pertunjukan. Sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh semua kalangan. Musik yang digunakan adalah musik *gamelan* pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan beberapa segmen diiringi beberapa jenis musik *gamelan*.

### **C. Develop (pengembangan)**

Metode pengembangan dalam tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk menghasilkan karya dalam wujud tokoh Rha Tanca dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi, validasi desain tata rias karakter yang diikuti dengan revisi, validasi *body painting* yang diikuti dengan revisi. Desain kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Rha Tanca dibuat dalam bentuk yang sesuai bentuk sumber ide yaitu Nakula. Karena kostum akan digunakan oleh *talent* orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreo dari tokoh Rha Tanca. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah kesatuan utuh antara kostum dan aksesoris serta tata rias karakter yang mendukung tokoh Rha Tanca yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

Desain yang dirancang secara menyeluruh akan divalidasi yang pertama kali oleh ahli pakar desain yaitu Afif Ghurub Bestari. Desain divalidasi agar



kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan sesuai peran. Apabila desain telah di validasi oleh ahli desain, maka selanjutnya validasi yang kedua akan divalidasi oleh dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti yang bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum, desain rias wajah, desain *accessoris* dan kesatuan keseluruhan yang akan ditampilkan Rha Tanca.

Dalam mendesain tentunya banyak terdapat ketidaksempurnaan masih banyak terdapat kekurangan dari kedua belah pihak atau salah satu pihak maka desain akan direvisi. Dengan memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan tokoh yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi bentuk dan warna agar mendapatkan desain serta rancangan yang diinginkan dan sesuai dengan tokoh yang akan di perankan atau tampilan serta telah mendapat persetujuan Afif Ghurub Bestari dan Eni Juniastuti setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai dengan desain yang telah dibuat disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent* dan menyesuaikan warna yang akan digunakan. Pembuatan kostum akan dibantu oleh ahli pembuat kostum yang sudah berpengalaman.

Pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum 1 akan dilakukan tanggal 29 Desember 2017 dengan proses pembuatan kostum minimal 70% dan akan dilanjutkan dengan proses perbaikan serta penyempurnaan kostum. *Fitting* kostum ke 2 dilaksanakan tanggal 4 Januari 2018. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh *talent*.

Apabila dalam proses fitting kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki.

Tahap berikutnya adalah *body painting*. Validasi atau *test make up* dan *body painting* dilakukan selama proses pembuatan kostum. Setelah validasi *make up* dan *body painting* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* tokoh yaitu merupakan hasil dari validasi mulai dari *makeup* dan *body painting* hingga kostum dan aksesori yang akan ditampilkan oleh tokoh Rha Tanca di pertunjukan pada tanggal 18 Januari 2018. *Prototype* yang dihasilkan adalah pada saat *run true* pada tanggal 06 Januari 2018.

#### **D. Disseminate (penyebaran)**

Penyebaran dilakukan dengan cara mengadakan pertunjukan teater tradisi dengan tema *Kudeta di Majapahit* berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Sebelum pertunjukan, kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu adalah gladi kotor sekaligus *fitting* kostum, penilaian para ahli (*grand juri*), dan gladi bersih.

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan talent secara keseluruhan. Acara gladi kotor dilaksanakan bersamaan dengan acara pemakaian Kostum dengan tujuan memakaikan kostum dengan talent dengan ukuran yang sudah dibuat, mencoba memakai kostum yang akan dikenakan dengan koreografi yang akan dibawakan dengan tujuan kostum yang dibawakan tidak mengganggu koreografi tokoh yang diperankan.

Penilaian para ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*)

diselenggarakan pada Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau grand juri akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing- masing yaitu Agus Prasetya, Yuswati dan Esti Susilarti. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari ketidak efektifan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pertunjukan utama.

Kegiatan yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu gladi bersih. Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan bertema *Kudeta di Majapahit* yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta akan ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses, hasil dan pembahasan Define (pendefinisian)**

Proses, hasil dan pembahasan Define melalui analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide maka terciptalah tokoh Rha Tanca yang memiliki karakter rendah hati, pendiam dan cakap yang diwujudkan dalam wujud seorang pria dengan sumber ide yang telah ditentukan yaitu Nakula merupakan tokoh yang sangat rendah hati dengan begitu akan mendukung perwujudan tokoh Rha Tanca yang protagonis yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide distorsi. Bagian yang akan di distorsi adalah karakter dari sumber ide yaitu tokoh Nakula dan sebagai gambaran untuk mendukung dan menguatkan karakter tokoh yang rendah hati dan cakap dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan anggota dari Dharmaputra yang memiliki keahlian dalam hal meramu obat dari berbagai jenis tanaman yang memiliki karakter rendah hati, pendiam dan cakap yang akan digambarkan oleh kostum dan dialog tokoh.

Kostum yang dikenakan rha tanca berwarna biru muda dan gold ,biru muda apabila terkena lighting maka akan menjadi biru tua. Biru tua merupakan perwakilan penggambaran perwatakan tokoh rha tanca yang rendah hati dan cakap. Warna gold merupakan perwakilan gambaran kemegahan dari kerajaan di Majapahit. Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, tokoh Rha Tanca muncul dalam 3 segmen dengan dialog yang berbeda.

## **B. Proses, hasil dan pembahasan Desain (perencanaan)**

### **1. Kostum**

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Rha Tanca melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide kostum yang digunakan oleh Rha Tanca terdiri dari 2 bagian yaitu selendang untuk menutup bahu dan sarung sebagai kostum untuk bagian bawah. Kostum tersebut menggunakan kain maksmara sebagai dasaran pembuatan kostum bawahan dan pembuatan selendang menggunakan 2 bahan yaitu kain satin dan kain batik. Pembuatan kostum pada tahap pertama yaitu mengukur tubuh talent yang akan berperan sebagai Rha Tanca, tahap kedua mencari bahan yang sesuai dengan kenyamanan *talent* serta pemilihan warna yang di sesuaikan dengan Rha Tanca yaitu, warna biru yang melambangkan kepercayaan dan kerendahan hati sifat yang dimiliki oleh Rha Tanca, warna gold yang melambangkan kemegahan dan kemewahan sesuai dengan kemewahan kerajaan Majapahit.

- a. Sarung untuk bagian bawah dengan menggunakan kain satin yang dibuat sesuai ukuran talent. Unsur garis yang digunakan yaitu garis *horizontal* yang melambangkan keluwesan. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran kepala *talent*. Warna yang digunakan yaitu warna biru. Warna biru yang melambangkan kepercayaan, kehebatan, percaya diri dan rendah hati dengan menggunakan warna gold pada pinggir kain yang melambangkan kemewahan serta kekayaan. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan yang bermakna

selaras dengan aksesoris yang digunakan serta pemilihan warna yang disesuaikan dengan aksesoris.



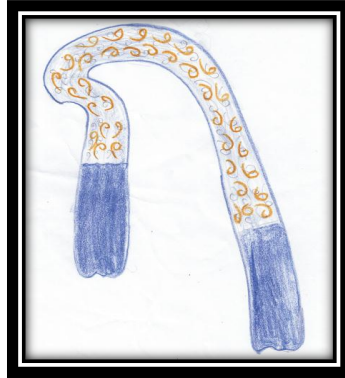
Gambar 15. Desain Sarung Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



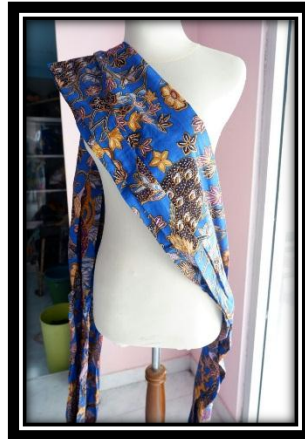
Gambar 16. Hasil Akhir Sarung Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

b. Selendang Rha Tanca menggunakan kain satin warna biru yang melambangkan kehebatan dan kerendahan hati serta menggunakan unsur garis *horizontal*, serta menggunakan kain batik dengan motif burung yang melambangkan pandangan hidup yang luas serta tumbuh-tumbuhan yang mempunyai arti bahwa Rha Tanca adalah seorang tabib kerajaan yang mempunyai keahlian dalam hal meramu berbagai jenis obat dengan menggunakan bermacam-macam tumbuhan. Prinsip yang digunakan yaitu

keselarasan yang bermakna selaras dengan aksesoris yang digunakan serta pemilihan warna disesuaikan dengan aksesoris.



Gambar 17. Desain Selendang Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 18. Hasil Akhir Selendang Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Pembuatan kostum menggunakan bahan utama kain, serta menggunakan jenis kain makmara, kain satin corak dan kain batik.

Cara membuat kostum yaitu:

- a. Membuat pola pada sarung atau bawahan sesuai konsep yang sudah tergambar. Potong pola dan mulai menjahit sesuai dengan gambar yang diinginkan.

- b. Membuat selendang dengan menggunakan kain batik dan kain maksmara yang di jahit dengan cara menggabungkan kedua kain tersebut pada setiap ujung kain batik.
- c. Kerangka kelat bahu dan sabuk yang sudah dibuat diberi ornamen lambang Majapahit yaitu Surya majapahit yang di beri warna emas, sedangkan dasar sabuk menggunakan warna hitam dan dasar warna kelat bahu menggunakan warna emas.



Gambar 19. Hasil Keseluruhan Desain Kostum Tokoh Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir karena tidak terjadi perubahan pada bentuk dan warna kostum yang telah di desain.

## 2. Aksesoris

Pembuatan aksesoris menggunakan bahan spons ati dan di pola sesuai dengan gambar desain, teknik yang digunakan adalah teknik menggambar dan mengukir pada spons ati. Bagian-bagian aksesoris yang digunakan Rha Tanca saat pementasan.



- a. *Accesoris* hiasan kepala untuk kepala dengan menggunakan spons ati yang dibuat melingkar dengan ukiran-ukiran majapahit. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran kepala *talent*. Warna yang digunakan yaitu warna emas dan coklat. Warna emas yang melambangkan kejayaan, serta kemewahan dari kerajaan Majapahit, warna coklat berarti kesederhanaan serta dapat diandalkan. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan yang bermakna selaras dengan kostum yang digunakan serta pemilihan warna yang disesuaikan dengan kostum.



Gambar 20. Desain Hiasan Kepala Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 21. Hasil Akhir Hiasan Kepala Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat pementasan.

- b. *Accesoris* hiasan bahu terbuat dari spons ati dengan prinsip keseimbangan yang berarti hiasan bahu pada bagian kiri dan kanan seimbang dan sama ukuran serta bentuk. Pemilihan warna untuk hiasan bahu menggunakan warna gold dan coklat. Warna gold sendiri melambangkan kemewahan dan warna coklat melambangkan dapat diandalkan dengan menggunakan hiasan berupa permata, teknik pemasangan yang digunakan adalah menempelkan permata dengan lem tembak agar hiasan terpasang dengan kuat. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung karena karakter Rha Tanca adalah rendah hati.



Gambar 22. Desain Hiasan Bahu Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 23. Hasil Akhir Hiasan Bahu Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat pementasan.

- c. *Accesoris* kalung yang digunakan terbuat dari mutiara dengan prinsip keselarasan yang berarti keserasian kalung yang digunakan sesuai dengan kostum yang digunakan oleh Rha Tanca serta pemilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan kostum yang digunakan dengan pemilihan warna emas yang berarti kemewahan dan kemakmuran dari kerajaan Majapahit. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung setengah lingkaran untuk mempertegas karakter Rha Tanca.



Gambar 24. Desain Kalung Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 25. Hasil Akhir Kalung Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat pementasan.

- d. *Accesoris* kelat bahu menggunakan spons ati dengan ukiran Surya Majapahit yang melambangkan kerajaan Majapahit yang dibuat melingkar dan untuk pemasangan di pasang melingkar lalu di kancingkan. Unsur garis yang digunakan yaitu lurus dibentuk menyamping. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran bahu tangan *talent*. Warna yang digunakan adalah warna gold dan coklat untuk memperkuat karakter Rha Tanca saat pementasan. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan dan keselarasan yang bermakna selaras dengan kostum serta prinsip keseimbangan yang berarti kelat bahu antara bagian kanan dan kiri sama bentuk dan ukurannya



Gambar 26. Desain Kelat Bahu Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 27. Hasil Akhir Kelat Bahu Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat pementasan.

- e. *Accesoris* sabuk menggunakan spon ati dengan ukiran Surya Majapahit yang melambangkan kerajaan Majapahit yang dibuat melingkar untuk pemasangan di pasang melingkar lalu dikancingkan. Unsur garis yang digunakan untuk *accsesoris* sabuk yaitu lurus menyamping dengan makna perasann yang tenang. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran talent. Warna yang digunakan adalah gold yang melambangkan kemewahan dan hitam yang melambangkan rasa percaya diri. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan yang bermakna selaras dengan kostum yang digunakan.



Gambar 28. Desain sabuk Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)



Gambar 29. Hasil Akhir Sabuk Rha Tanca  
(Sumber: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat pementasan.

Berikut cara pembuatan aksesoris:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan diantaranya adalah gunting, lem. Pensil, cutter, spons ati
- 2) Memola atau menggambar desain sebagai dasaran yang telah dibuat di spons ati.
- 3) Potonglah spons ati sesuai dengan ukuran yang sesuai dengan langkah no 2 dan bentuk ukiran sesuai contoh desain.
- 4) Kemudian tempelkan kedua pola tadi menjadi satu dengan lem.

- 5) Kemudian beri warna pada aksesoris yang sudah jadi sesuai dengan warna yang ada di desain.



Gambar 30. Hasil Aksesori  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

Hasil akhir aksesoris tidak sesuai dengan desain awal karena terjadi penambahan ukiran pada setiap aksesoris agar aksesoris lebih hidup dan indah. Selain itu, untuk aksesoris pendukung kostum tidak terwujud pada saat Grand Juri atau penilaian.

Sedangkan pada saat pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, aksesoris terwujud atau ditambahkan pada kostum yang dikenakan oleh talent tokoh Rha Tanca. Hal ini dikarenakan terdapat pertimbangan dari pembuat desain antara koreo yang ditampilkan oleh tokoh dengan aksesoris pendukung kostum. Karena aksesoris dianggap mengganggu koreo tokoh Rha Tanca, maka pada saat Grand Juri aksesoris dipasang akan tetapi masih belum nyaman untuk digunakan talent pada *aksesoris*. Setelah hasil penilaian terdapat validasi oleh ahli bahwa *aksesoris* pada bahu terlalu menurun sehingga mengurangi kegagahan tokoh yang diperankan. Pada akhirnya, aksesoris pendukung kostum ini diperbaiki dan siap digunakan pada saat pertunjukan teater

tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dilaksanakan pada 18 Januari 2018 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

### 3. Rias Karakter

Rias karakter pada tokoh Rha Tanca yaitu merias wajah sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan dengan mempertimbangkan umur tokoh serta sifat yang dimiliki tidak lupa juga memperhatikan jarak panggung dengan penonton dan lighting agar rias wajah karakter dapat jelas terlihat saat pementasan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Proses rias wajah karakter dengan cara sebagai berikut:

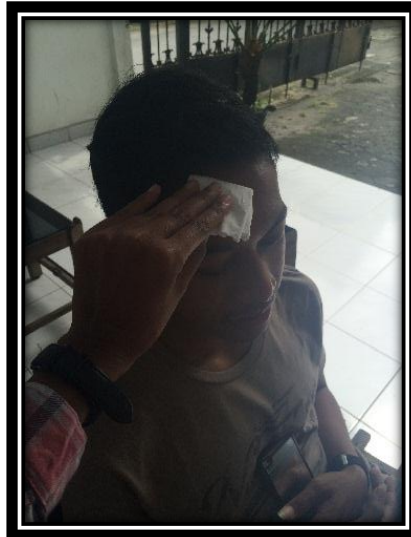
- a. Membersihkan wajah talent menggunakan *milk cleanser*.



Gambar 31. Pembersihan wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)



- b. Mengaplikasikan penyegar untuk meringkas pori-pori dan membersihkan sisa *milk cleanser* yang masih tertinggal di wajah.



Gambar 32. Penyegaran wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- c. Aplikasikan pelembab untuk melindungi wajah talent dari kosmetik



Gambar 33. Aplikasi pelembab pada wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

d. Aplikasikan *fondation* dengan merata dan tebal pada wajah talent.



Gambar 34. Aplikasi *fondation* pada wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

e. Aplikasikan bedak tabur warna kemerah-merahan.



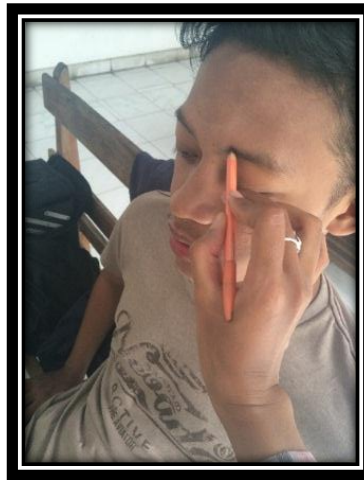
Gambar 35. Aplikasi bedak tabur pada wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- f. Aplikasikan bedak padat warna kemerah-merahan.



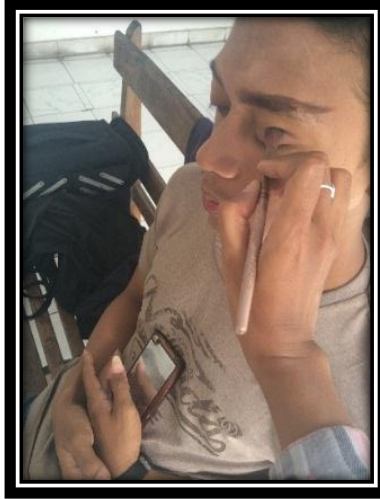
Gambar 36. Aplikasi bedak padat pada wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- g. Membuat alis untuk laki-laki. Tidak boleh melengkung kebawah karena akan membuat alis seperti alis perempuan



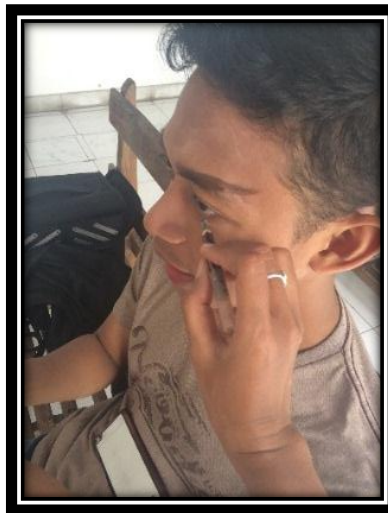
Gambar 37. Bentuk alis  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

h. Mengaplikasikan *eyeshadow* warna coklat.



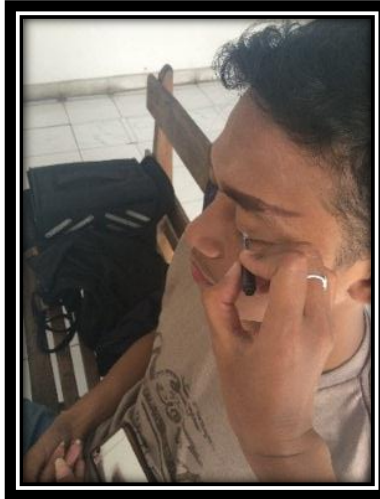
Gambar 38. Aplikasi *eyeshadow* pada kelopak mata  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

i. Aplikasikan *eyeliner* pensil pada garis bawah mata dan garis atas dalam mata



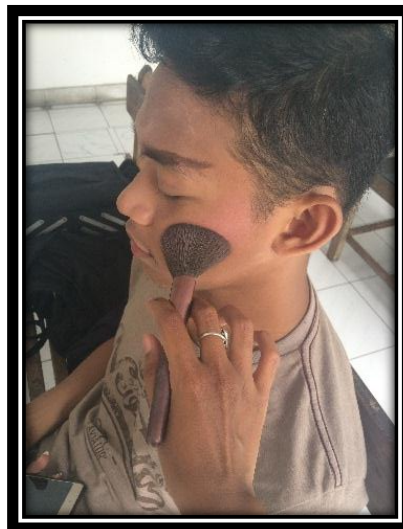
Gambar 39. Aplikasi *eyeliner* pensil pada garis mata  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- j. Aplikasikan *eyeliner* cair pada bagian garis atas mata dengan tebal dan bagian garis bawah mata untuk membuat rias mata lebih tajam



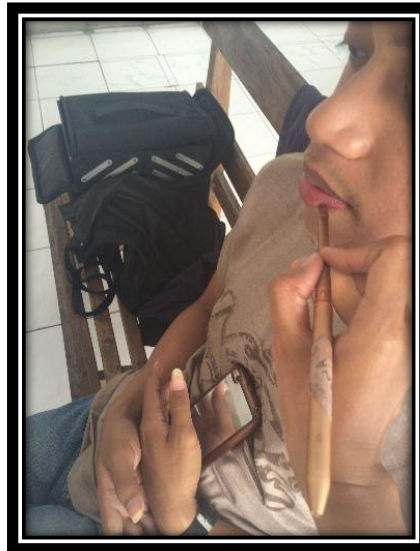
Gambar 40. Aplikasi eyeliner cair pada garis atas dan bawah mata  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- k. Aplikasikan *blush on* warna merah pada sekitar area pipi, dan rahang.



Gambar 41. Aplikasi *blush on* pada wajah  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

1. Bentuk lah bibir dengan membuat garis bibir agar lebi rapi menggunakan eyeliner pensil warna hitam kemudian isi bagian bibir dengan *lipstick* warna merah.



Gambar 42. Aplikasi *lipstick* pada bibir  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2018)

- m. *Body painting* menggunakan efek 2D dengan tujuan menyelaraskan antara kostum dan tata rias yang diterapkan. *Body painting* dibuat menggunakan bahan henna berwarna hitam dan peralatan kuas painting. Proses pembuatan body painting 2D dengan cara sebagai berikut:

- 1) Membuat pola dengan bantuan pensil alis.
- 2) Mengisi pola yang sudah dibuat tadi dengan henna
- 3) Tunggu sampai henna mengering, setelah henna mengering kelupas henna yang mengering tadi.

## C. Proses, hasil dan pembahasan Develop (pengembangan)

### 1. Validasi desain Kostum dan Aksesori

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada Jum'at, 08 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Gambar 43. Proses Validasi 1 Desain Kostum Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

Validasi dilakukan selama 3 kali. Pada validasi desain pertama, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk dan warna. Bentuk pada desain pertama cenderung pada kostum yang dikenakan terlalu simpel dan penambahan beberapa aksesoris yaitu pada kalung, serta merubah bentuk mahkota, kemudian dirubah menjadi bentuk yang lebih dapat digunakan oleh *talent* agar tidak terkesan simpel dan warna pada selendang dirubah menjadi warna biru.



Gambar 44. Proses Validasi 2 Desain Kostum Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

Pada validasi desain kedua oleh ahli kostum dan aksesoris terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi bentuk. Bentuk yang pada desain kedua adalah pangkat bahu telalu besar kemudian terjadi perubahan mengurangi ukuran agar tidak terlalu besar dan batik yang dirubah menjadi ketengah.



Gambar 45. Proses Validasi 3 Desain Kostum Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

Pada validasi desain ketiga atau terakhir oleh ahli kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu dari segi kostum pada batik. Pada desain pertama dan kedua terdapat batik bermotif bulu burung merak yang akan digunakan, namun



pada validasi ketiga kain batik yang bermotif bulu burung merak tadi dirubah menjadi motif yang lain yang lebih spesifik dan menggambarkan sifat dari tokoh Rha Tanca tersebut.

Pada validasi desain dan aksesoris, kostum Rha Tanca dituntut terlihat dinamis sesuai dengan keaslian sumber ide dan karakter serta karakteristik yang akan dibawakan oleh tokoh Rha Tanca maka teknik yang digunakan untuk mewujudkan kostum tokoh Rha Tanca yang dinamis adalah pangkat bahu. Pangkat bahu dibentuk dengan unsur garis lengkung yang menggambarkan sifat Rha Tanca yang rendah hati. Kemudian menambahkan beberapa ukiran dan permata untuk memperindah bentuk tampilan. Dengan demikian kostum akan terlihat dinamis dan realistis seperti sumber ide yang telah ditentukan. Kostum berwarna biru muda dan gold, apabila biru muda terkena lighting maka akan berubah menjadi biru tua kehijauan seperti sumber ide Nakula. Sedangkan warna gold menggambarkan kemegahan atau kemewahan dari kerajaan Majapahit . Pada kostum yang dikenakan oleh Rha Tanca terdapat aksesoris yaitu mahkota, pangkat bahu, kalung, kelat bahu dan sabuk.

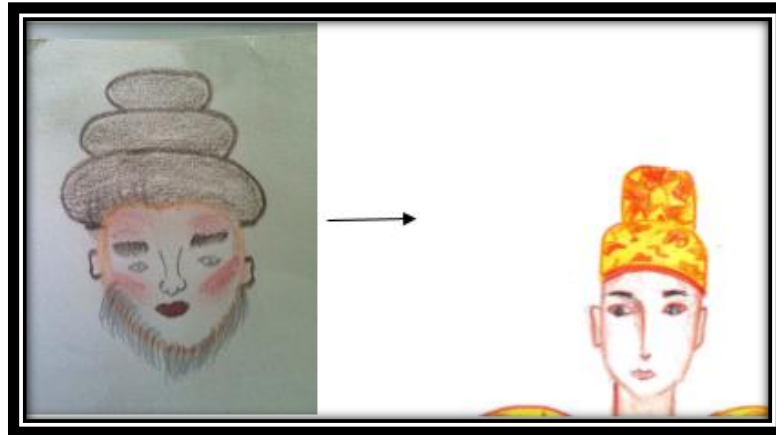
Hasil kostum saat dipakai *talent* pada saat awal tidak sesuai dengan yang diinginkan karena terdapat pertukaran *talent*, sehingga ukuran awal yang sudah disesuaikan dengan *talent* pertama menjadi kebesaran ketika dipakaikan untuk *talent* kedua. Sehingga kostum dikecilkan agar sesuai dengan tubuh dan ukuran *talent*.

## 2. Validasi Desain Tata Rias Karakter dan *Body Painting*.

Validasi desain tata rias karakter dan *body painting* oleh Eni Juniastuti.

Validasi dilakukan pada Jum'at, 14 Desember 2017.

Hasil validasi tata rias karakter sebagai berikut:



Gambar 46. Proses Validasi Desain Tata Rias Karakter Tokoh Rha Tanca  
(Sketsa: Frida Margarina Dewi, 2017)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk dan warna. Bentuk pada desain pertama cenderung pada bentuk alis masih seperti membuat alis pada perempuan. Kemudian dirubah menjadi bentuk dan yang lebih menjadi alis laki-laki yang tidak melengkung ke bawah serta warna dasar make up harus kemerah-merahan. Pada validasi desain kedua, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk. Bentuk pada bagian kumis yang harus dibuat lebih rapi dan tidak terlalu panjang.

Pada validasi 1-2 desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna dan bentuk. Warna yang dipilih pada desain awal adalah *make up* senada dengan warna kulit kemudian terjadi

perubahan menjadi kemerah merahan karena merupakan *make up panggung* jika warna sesuai warna kulit maka hasil riasan tidak terlihat jika terkena lampu *lighting*. Sedangkan dalam segi bentuk, pada desain awal belum menggambarkan *make up karakter* yang tajam sehingga harus diperbaiki agar *make up* lebih dipertajam sehingga mampu memunculkan karakter tokoh Rha Tanca pada jarak panggung dan penonton yang tidak dekat serta mempertimbangkan *lighting* jika terkena hasil *make up* maka tampilan *make up* akan terlihat menonjol atau tidak terlihat.

Validasi *body painting* dilakukan selama 1 kali. Pada validasi pertama, desain *body painting* terlalu kecil serta warna yang kurang tajam. Kemudian diperbaiki dengan lebih memperbesar *body painting* dan mempertajam warna *body painting*.

Kendala yang terjadi *body painting* tidak terlihat dikarenakan tertutup oleh kalung sehingga gambar dari *body painting* tersebut tidak terlihat jelas dikarenakan tidak memperhatikan bagian yang di tubuh yang di *body painting*. Sebelum melakukan *body painting* seharusnya terlebih dahulu memasang kalung agar terlihat bagian mana yang luang sehingga dapat menggambar *body painting* di bagian yang luang dan tidak tertutup oleh kalung agar *body painting* terlihat jelas.

### **3. Pembuatan kostum dan aksesoris fitting kostum**

Kostum dibuat oleh Aryani Endang seorang desainer baju sesuai dengan arahan dan gambar desain yang sudah dibuat, membutuhkan waktu 14 hari. Aksesoris dibuat oleh Janari membutuhkan waktu 9 hari. Biaya yang dibutuhkan

untuk pembuatan kostum sebesar Rp 50.000,- dan pembuatan aksesoris sebesar Rp 350.000,-.

Setelah pembuatan kostum selesai, dilanjutkan *fitting* kostum. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada Sabtu, 29 Desember 2017 dan Kamis, 4 Januari 2018. Hasil *fitting* kostum kedua yaitu kostum tidak sesuai dengan ukuran *talent* dikarenakan *talent* semula diganti dengan *talent* yang baru, kostum sesuai dengan koreografi tokoh Rha Tanca, kostum nyaman dipakai oleh *talent*.

#### **4. Validasi Tata Rias Karakter**

Validasi tata rias karakter dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada Kamis 28 Desember 2017, Jum'at 29 Desember 2017, Kamis 4 Januari 2018, , dan jum'at 5 Januari 2018.

a. Hasil validasi rias karakter pertama, yaitu:

- 1) Bentuk dari rias karakter belum menggambarkan tokoh Rha Tanca.
- 2) Bentuk kumis kurang rapi dan kurang tebal.
- 3) Bentuk alis belum bagus untuk alis cowok
- 4) Warna dasar make up kurang kemerah merahan
- 5) Warna eye shadow kurang tajam.
- 6) Pemakaian eyeliner bawah kurang besar



Gambar 47. Validasi Rias Karakter 1 Tokoh Rha Tanca  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2017)

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi rias karakter I maka terdapat perubahan bentuk pola rias karakter diperlukan untuk mencapai karakter tokoh Rha Tanca yang diinginkan sesuai dengan sumber ide, warna dasar *make up* harus kemerah-merahan dan lebih mempertebal *foundation* agar *make up* terlihat jelas dengan penonton. Serta pembauran warna *eye shadow* harus diperhatikan dan ketajaman bentuk mata.

b. Hasil validasi rias karakter kedua yaitu:

- 1) Bentuk belum mendekati sumber ide. Bentuk alis masih kurang bagus dan kurang tajam.
- 2) Warna dasar merah kurang terlihat jelas masih samar-samar.



Gambar 48. Validasi Rias Karakter Tokoh Rha Tanca  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi , 2017)

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi Rias Karakter 2 maka terdapat perubahan bentuk pola rias karakter diperlukan untuk mencapai karakter tokoh Rha Tanca yang diinginkan sesuai dengan sumber ide. Perlunya penajaman warna *eyeshadow* pada kelopak mata serta *eyeliner* bawah perlu diperlebar . Dengan cara mempertajam dan mempertebal warna *eyeshadow* dan memperlebar *eyeliner* pada garis bawah agar terlihat tajam sesuai dengan jarak panggung.

c. Hasil validasi rias karakter ketiga yaitu:

- 1) Bentuk dari rias mata masih terlihat kurang rapi pembauran warnanya.
- 2) Warna merah pada alas bedak masih terlihat kurang tajam.
- 3) Bentuk alis terlalu melengkung ujungnya.
- 4) *Tint* pada hidung lebih dikurangi.



Gambar 49. Validasi Rias Karakter 3 Tokoh Rha Tanca  
(Dokumentasi: Frida Margarina Dewi, 2017)

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi Rias Karakter 3 maka terdapat perubahan bentuk pola rias karakter diperlukan untuk mencapai karakter tokoh Rha Tanca yang diinginkan sesuai dengan sumber ide. Perlunya penajaman warna *eyeshadow* pada kelopak mata serta *eyeliner* bawah perlu diperlebar. Dengan cara mempertajam dan mempertebal warna *eyeshadow* dan memperlebar *eyeliner* pada garis bawah agar terlihat tajam sesuai dengan jarak panggung, warna *tint* yang agak dikurangi serta bentuk alis yang diperbaiki.

##### **5. Prototype tokoh Rha Tanca.**

Hasil validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias karakter, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum, validasi tata rias karakter dan *body painting* menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 50. Hasil Prototype Tokoh Rha Tanca  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2018)

#### **D. Proses, hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)**

##### **1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya, ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati dan pemerhati seni diwakili oleh Esti Susilarti dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Tata Rias (*make up and Hairdo*); 2) Kostum (Kostum, aksesoris, dan properti kostum; 3) *Total look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 11 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa.



Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: Kategori Narapraja, terbaik satu dengan tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teressa Valentina, terbaik dua tokoh Tribuwana Tunggadewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, terbaik ketiga tokoh Sang Prabu Jayanegara karya mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Kategori Dharmaputra, terbaik satu tokoh Rha wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, terbaik dua tokoh Rha Banyak mahasiswa Frida Pratiwi, terbaik ketiga tokoh Kuda Lawean karya mahasiswa Zalma Nur Chasanah. Kategori Prajurit, terbaik satu tokoh prajurit lumajang 3 karya mahasiswa Siska Widya Fitriyani, terbaik dua tokoh prajurit majapahit 1 karya mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati, terbaik ketiga tokoh prajurit majapahit 4 karya mahasiswa Nita Apriliana. *Best of the best* dengan tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teressa Valentina. *Best Favorite* tokoh Tribuwana Tunggadewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, *Best talent* tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teressa Valentina, dan *Best of the best* tokoh Rha Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah.

## **2. Gladi kotor**

Gladi kotor diselenggarakan pada Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada persiapan gedung Auditorium dan lebih memaksimalkan tentang dekorasi ruangan, dan penataan ruangan serta panggung.

## **3. Gladi Bersih**

Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan

untuk memaksimalkan latihan sebelum pertunjukan utama. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu pemantapan koreografi tokoh serta berlatih *blocking* panggung.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan *koreografi* tokoh dan mengatur musik serta *lighting* sesuai dengan jalannya cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

#### **4. Pertunjukan Utama**

Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 pukul 13.00 dengan durasi 120 menit bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Acara ini dihadiri oleh, Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Moh. Khairudin, M.T. Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr. Giri Wiyono, M.T selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Drs. Agus Prasetya M. Sn dan Dra. Yuswati, M,Pd selaku salah satu juri pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan dan karyawan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik UNY, pihak sponsor, relasi SMK, orang tua, undangan dan penonton. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 281 tiket dan 200 tamu undangan. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dihadiri oleh total 481 penonton. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta Rha Tanca dengan hasil sumber ide Nakula memiliki pencapaian yang sesuai dengan hasil rancangan keseluruhan. Hal ini dapat dilihat dari tampilan Rha Tanca ketika dipentaskan pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya dengan kepercayaan diri dan kenyamanan yang diapresiasi lewat *performance* dan akting Rha Tanca. Sebelum acara pertunjukan berlangsung dilakukan pengaplikasian tata rias wajah, pengaplikasian kostum dan *accessoris*. Kekurangan pada rias wajah saat tampil di atas panggung adalah riasan wajah kurang maksimal terlihat di atas panggung. Sedangkan kekurangan untuk *accessoris* sendiri adalah hiasan bahu Rha Tanca yang kurang naik maka solusi saat di atas panggung adalah menyobek bagian depan hiasan bahu agar terlihat lebih berdiri dan naik.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu jadilah pemimpin yang tegas, jujur dan menghargai sesama dan jangan iri terhadap keberhasilan orang lain lebih baik bersyukur atas apa yang sudah ada.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rancangan kostum, tata rias karakter, dan *accesoris* dengan sumber ide Nakula dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sebagai berikut:

1. Rancangan kostum Rha Tanca menggunakan Desain 3. Pada penerapan unsur desain garis horizontal, bentuk, ukuran, warna biru yang melambangkan kerendahan hati dan arah serta menggunakan penerapan prinsip desain keseimbangan dan kesatuan. Semua penerapan dan unsur desain sudah sesuai dalam karakter dan karakteristik Rha Tanca tanpa menghilangkan karakteristik Rha Tanca. Dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Perancangan rias wajah khusus berupa rias wajah karakter dan panggung dengan menggunakan unsur garis dan warna kemerah-merahan dan prinsip keselarasan.
3. Perancangan *Accesoris* Rha Tanca menggunakan desain ke 3. Pada penerapan unsur desain garis lengkung, bentuk, ukuran, warna coklat dan keemasan yang melambangkan kemewahan dari kerajaan Majapahit serta menggunakan penerapan prinsip desain keseimbangan dan proporsi tanpa menghilangkan karakter dan karakteristik Rha Tanca. Dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

4. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Rha Tanca dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:

- a) Penataan kostum terdiri dari sarung berwarna biru dan gold tidak menggunakan tambahan aksesoris hiasan ataupun aksesoris pada bagian kostum yang dikenakan, hanya menggunakan sabuk sebagai tambahan aksesoris.
- b) Pengaplikasian rias wajah karakter berupa rias wajah karakter sesuai dengan mempertimbangkan umur tokoh yang berumur 30 tahun diperankan serta sifat tokoh tersebut. Rias wajah yang tidak sesuai dengan yang diharapkan adalah *shading* pada bagian hidung karena kurang jelas saat berada di atas panggung.
- c) Pangkat bahu tidak sesuai karena bentuk yang turun dikarenakan pengikat kurang kuat dipasangkan pada bahu *talent*.

5. Penampilan Rha Tanca memperoleh hasil sebagai berikut

Bentuk kostum Rha Tanca yang sumber ide dari Nakula memiliki kesatuan yang sesuai dengan pengembangan tata rias karakter Rha Tanca yang ditampilkan sesuai karakter Rha Tanca yang pendiam dan rendah hati. Pertunjukan teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam seni pertunjukan teater tradisi. Seluruh penonton memberikan apresiasi yang baik terhadap mahasiswa dan hasil karya mahasiswa banyak yang berpartisipasi dengan berfoto dengan Rha Tanca. Rha Tanca sangat mendalami cerita sehingga sukses memerankan tokoh

Rha Tanca yang sesungguhnya. Suksesnya acara Pergelaran Proyek Akhir ini juga dibuktikan dengan dilakukan *streaming*. Penampilan Rha Tanca di atas panggung terlihat gagah karena pangkat bahu sudah diperbaiki.

## **B. Saran**

### 1. Rancangan

Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, *acesoris*, tata rias karakter, *body painting* Rha Tanca yaitu:

- a. Rancangan kostum perlu diperhatikan bentuk desain, bahan yang digunakan, pemilihan warna yang digunakan untuk mendapat kenyamanan serta kostum yang digunakan menarik.
- b. Rancangan tata rias karakter pada wajah diperhatikan dan diselaraskan dengan rancangan kostum guna untuk memunculkan karakter dan karakteristik tokoh.
- c. *Body painting* yang perlu diperhatikan letaknya agar terlihat jelas dan digambar pada bagian yang luang.
- d. Pengaplikasian *acesoris* disesuaikan dengan karakter dan karakteristik tokoh serta menyesuaikan kostum yang digunakan.
- e. Rias karakter yang diplikasikan belum sesuai dikarenakan riasan luntur dan pecah pada *smile line* karena penggunaan kosmetik yang tidak sesuai dan wajah *talent* yang terlalu berminyak.

## 2. Hasil

- a. Letak aksesoris seharusnya juga harus mempertimbangkan koreo yang akan ditampilkan oleh tokoh Rha Tanca dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- b. Penyimpanan kostum sebaiknya ditempat yang rapi. Hal ini karena kostum merupakan terbuat dari kain yang mudah kusut yang harus selalu diperhatikan kerapiannya.
- c. Aksesoris bahu pada kostum yang dikenakan tidak sesuai karena belum menggambarkan tokoh yang mempunyai sifat protagonis dan rendah hati.
- d. *Body painting* tertutup oleh *aksesoris* kalung sehingga gambar *body painting* tidak terlihat jelas.
- e. Riasan wajah yang luntur pada garis *smile line* karena wajah *talent* yang berminyak dan pemilihan kosmetik yang kurang tepat.

## 3. Pergelaran

Persiapan pergelaran sering terjadi ketidak seimbangan dari posisi mahasiswa yaitu antara tugas sebagai panitia dan sebagai *beautician*. Hendaknya proses persiapan pergelaran disiapkan dengan kepanitiaan yang kompak dan bertanggungjawab atas semua tugas yang diberi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alien Wariatunnisa, Y. H. (2010). *Seni teater untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX*: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Semarang: Kompas.com.
- Barcode, T. S. (2010). *Batik mengenal batik dan cara mudah membuat batik*. Jakarta: Tim Sanggar Batik Barcode.
- Eko Santoso, H. S. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- (2008). *Generasi Muda kurang peduli budaya sendiri*. Jakarta: Kompas.com.
- Gunawan, P. (2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama Surabaya.
- Handayani, R. (2012). *Model pembelajaran menulis sinopsis dengan menggunakan teknik rumpang di kelas v SDN Jatisari 3 Karangpawitan Kabupaten Garut*.
- Hariadi, L. K. (2004). *Sabda palon I kisah nusantara yang disembunyikan* . Solo: Tiga Serangkai.
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi desain pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern* . Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusantati, H. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk SMK jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Muhlisin, M. (2017). *Kudeta di majapahit dan berdirinya kerajaan-kerajaan islam di bumi jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Nugroho, E. (2008). *Pengalaman teori warna*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Nurhadiat, D. (2004). *Kerajinan tangan dan kesenian* . Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Nursantara, Y. (2006). *Seni budaya untuk SMA kelas x*. Yogyakarta: Erlangga.
- Olong, H. A. (2006). *Tato*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.



- Purnomo, E. (2014). *Seni budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Samin, C. (2018, Februari Selasa). Diambil kembali dari Artikel Materi.com: [www.artikelmateri.com](http://www.artikelmateri.com)
- Siswanto, S. P. (2017). *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- Soewardi, C. (2000). *Busana batik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Sumaryati, C. (2013). *Dasar desain II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan .
- Susanto, G. (2017). *Konspirasi para ibu*. Sidoarjo Jawa Timur: Pendar Asa Komunika.
- Thowok, D. N. (2012). *Stage make up*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto. (2010). *Pengembangan modul mata kuliah aksesoris busana program studi pendidikan teknik busana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Triyanto, N. F. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*.
- Widarwati, S. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widarwati, S. (2000). *Disain busana I*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

# LAMPIRAN

### Lampiran 1. Pamflet dan Tiket pertunjukan



Pamflet Pergelarang



Tiket Pertunjukan

**Lampiran 2. Rha Tanca**



Keseluruhan kostum Rha Tanca



Perform Rha Tanca

**Lampiran 3. Penghargaan**



Penghargaan



Suasana Back stage

**Lampiran 4. Pengiring gamelan & Tata Rias 2015**



Pengiring Musik Gamelan



Keluarga Tata Rias dan Kecantikan 2015



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