

**RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT DUA
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**



**BAIQ MULYA NURYANA
NIM. 15519134036**



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

**RIAS WAJAH KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT 2
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI
PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Oleh

NAMA : BAIQ MULYA NURYANA

NIM: 15519134036

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan: 1) menghasilkan rancangan kostum, rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2; 2) terciptanya tatanan kostum, pengaplikasian rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2; 3) menampilkan Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu: 1) *Define* analisis naskah cerita, analisis karakter dan karakteristik Prajurit Majapahit 2; 2) *Design* kostum, rias wajah karakter, aksesoris, dan penataan rambut; 3) *Develop* meliputi: validasi oleh ahli, proses pembuatan kostum dan aksesoris, uji coba rias wajah dan uji coba penataan rambut ; 4) *Disseminate* meliputi: grand juri, geladi kotor, geladi bersih dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017- Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari Proyek Akhir yaitu: 1) rancangan kostum menggunakan unsur desain garis, bentuk, warna, dan tekstur menggunakan prinsip desain keselarasan, kesatuan, keseimbangan, irama dan proporsi, rancangan rias wajah menggunakan rias wajah karakter dan rias wajah panggung dengan *make up* 2 dimensi, rancangan aksesoris menggunakan bahan dari spon ati, dan rancangan penataan rambut menggunakan penataan puncak; 2) terwujudnya penataan kostum yaitu celana dan rompi, aksesoris yang berupa tameng, tombak, ikat kepala, kalung, kelat bahu dan gelang, rias wajah karakter yang gagah, tegas dan kesatria, penataan rambut berupa sanggul cepol; 3) terselenggaranya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan menampilkan Prajurit Majapahit 2 pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 Wib di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 481 Penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

kata kunci : rias karakter, prajurit majapahit, theater tradition mentari pagi di bumi wilwatikta

**CHARACTER MAKE UP PRAJURIT MAJAPAHIT 2 IN THEATER
TRADITION SHOW OF MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By

**NAME: BAIQ MULYA NURYANA
NIM: 15519134036**

ABSTRACT

The Purpose of this final project is to: 1) producing costumes design and character make-up, accessories and hairdressing on the character Prajurit Majapahit 2; 2) creation order of costumes, character makeup, accessories and deployment hairdressing Prajurit Majapahit 2; 3) featuring a cast of Prajurit Majapahit 2 overall in the entry for theater tradision Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

The methods used to achieve the purpose of use 4D development model, namely; 1) Define analysis story, an analysis of the character and the characteristics of Prajurit Majapahit 2, analysis of source of ideas is a Pasukan Elit Majapahit and analysis of the development of ideas is distorsi; 2) Design costumes, character make-up, and styling; 3) Development includes: validation by experts, process making costume and accessories, makeup trials and hairdressing trials; 4) Dissemination includes: grand jury, dirty rehearsal, rehearsal and performances The place and time of development was done in the laboratory Course Makeup and beauty, the Faculty of engineering, State University of Yogyakarta for three months from October to January 2017-2018.

The results of the final project, namely; 1) costume design using unsure design line, shape, color, and texture using the principle of alignment design, unity, balance, rhythm and proportion, design makeup using makeup character and makeup stage with 2-dimensional makeup, accessories design using material from sponge ati, and hair styling design using top arrangement; 2) the realization of the costume arrangement of pants and vests, accessories in the form of shields, spears, headbands, necklaces, shoulders and bracelets, makeup of a gallant character, firm and knight, hair arrangement in the form of bun cepol; 3) this entry for the Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta by displaying the character Prajurit Majapahit 2 on January 18, 2018 13.00 in the building of the Auditorium held the Yogyakarta State University, approximately 481 Spectators that its implementation is running smoothly and successfully.

Keywords: character make up, prajurit majapahit 2, plays musical sabda raja mutiara

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Baiq Mulya Nuryana

NIM :15519134036

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Judul Tugas Akhir : Rias Wajah Karakter Prajurit Majapahit 2

Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di
Bumi Wilwatikta

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

Yogyakarta, 12 Maret 2018

Yang Menyatakan,



Baiq Mulya Nuryana

NIM 15519134036

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

**RIAS WAJAH KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT 2
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI
PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:

BAIQ MULYA NURYANA

NIM : 15519134036

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 24 Maret 2018

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M. Pd	Ketua Penguji		9 April 2018
Elok Novita, M. Pd	Sekretaris Penguji		9 April 2018
Afif Ghurub B, M. Pd	Penguji		4 April 2018

Yogyakarta, April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

"Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; dan saya percaya pada diri saya sendiri."

(Muhammad Ali)

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah."

(Abu Bakar Sibli)

"Tugas akhir hanya untuk orang yang percaya diri dan sekarang saya sangat percaya diri"

(Baiq Mulya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) atas berkatrahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya D3 Tata Rias dan Kecantikan dengan judul Judul “Rias Wajah Karakter Prajurit Majapahit 2 dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Eni Juniastuti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak memberikan semangat dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Eni Juniastuti, M.Pd, Elok Novita, M.Pd dan Afif Ghurub Bestari M.Pd selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Proyek Akhir ini.
3. Afif Ghurub Bestari M.Pd, selaku Konsultan Desain yang telah membantu dan memberi arahan kepada mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan 2015.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si dan Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta dan selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta yang beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Proyek Akhir ini.

5. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Tim Kamasetra yang telah berpartisipasi dalam berjalannya Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta hingga berjalan dengan sukses dan lancar.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang sangat membantu hingga terselesainya Laporan Proyek Akhir ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Proyek Akhir ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Maret 2018



Baiq Mulya Nuryana
NIM. 15519134036

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
1. Manfaat Bagi Mahasiswa	6
2. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan	7
3. Manfaat Bagi Masyarakat	7
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Sinopsis	9
1. Pengertian sinopsis	9
2. Karakter	10
3. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta	11
4. Prajurit	11
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Pengembangan Sumber Ide	12
a. Stilisasi	13
b. Distorsi	13
c. Transformasi	13
d. Disformasi	13
C. Desain	14
1. Pengertian Desain.....	14
2. Unsur-Unsur Desain.....	14
3. Prinsip Desain	21

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung	25
1. Pengertian Kostum	25
2. Fungsi Kostum	27
3. Batik	27
E. Tata Rias Wajah	28
1. Pengertian Tata Rias	28
2. Tata Rias Karakter.....	29
3. Tata Rias panggung.....	30
4. Jenis Tata Rias Karakter.....	31
5. Fungsi Tata Rias Karakter.....	32
F. Penataan Rambut	34
G. Pergelaran.....	34
1. Tata Panggung.....	34
2. Tata Cahaya.....	37
3. Musik Pendukung	38

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	40
1. Analisa Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.....	40
2. Analisa Prajurit Majapahit 2.....	41
3. Analisa Sumber Ide.....	42
4. Analisa Pengembangan Sumber Ide....	43
B. Tahap <i>Desain</i> (Perencanaan).....	44
1. Desain Kostum	45
2. Desain Aksesoris.....	47
3. Desain Rias Wajah.....	54
4. Desain Penataan Rambut.....	58
5. Desain Pergelaran.....	59
C. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	63
D. Tahap <i>Dessiminate</i> (Pemyebarluasan)	68
1. Rancangan Pergelaran	69
2. Penilaian Akhir (Grand Juri).....	69
3. Gladi Kotor	69
4. Gladi Bersih	69
5. Pergelaran.....	69

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i>	70
B. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Desain</i>	72
1. Kostum	73
2. Aksesoris.....	76
3. Rias Wajah.....	83
4. Penataan Rambut	91
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i>.....	92
1. Validasi Desain oleh Ahli I.....	93
2. Validasi Desain oleh Ahli II	94

3. Proses Pembuatan Kostum dan Aksesoris	95
4. Uji Coba Rias Wajah	95
a. Hasil Uji Coba pertama	95
b. Hasil Uji Coba Kedua	97
c. Hasil Uji Coba Ketiga	98
d. Hasil Uji Coba Keempat	99
e. Hasil Akhir	101
5. Uji Coba Penataan Rambut	102
a. Hasil Uji Coba Pertama	102
b. Hasil Akhir	102
6. Prototype Hasil Akhir	103
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Dessiminate</i>	104
1. Penilaian Akhir (<i>Grand Juri</i>)	105
2. Gladi Kotor	106
3. Gladi Bersih	107
4. Pergelaran Utama	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	110
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Simbol Warna.....	19
----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Sumber Ide Prajurit Majapahit 2	42
Gambar 2. Desain Kostum Prajurit Majapahit 2	45
Gambar 3. Desain Tameng Prajurit Majapahit 2	49
Gambar 4. Desain Tombak Prajurit Majapahit 2	49
Gambar 5. Desain Sabuk Prajurit Majapahit 2	50
Gambar 6. Desain Ikat Kepala Prajurit Majapahit 2	51
Gambar 7. Desain Gelang Prajurit Majapahit 2	52
Gambar 8. Desain Kelat Bahu Prajurit Majapahit 2	52
Gambar 9. Desain Kalung Prajurit Majapahit 2	54
Gambar 10. Desain Rias Wajah Prajurit Majapahit 2	55
Gambar 11. Desain Rias Bibir Prajurit Majapahit 2	56
Gambar 12. Desain Riasan Mata Prajurit Majapahit 2	56
Gambar 13. Desain Pemerah Pipi Prajurit Majapahit 2	57
Gambar 14. Desain Riasan Alis Prajurit Majapahit 2	58
Gambar 15. Desain Penataan Rambut Prajurit Majapahit 2	59
Gambar 16. Desain Panggung	60
Gambar 17. Desain Pintu	61
Gambar 18. Desain <i>Photobooth</i>	62
Gambar 19. Desain Tiang	62
Gambar 20. Bagang Pengembangan	63
Gambar 21. Bagan Penyebarluasan	68
Gambar 22. Desain Kostum Pertama	74
Gambar 23. Desain Kostum Kedua	75
Gambar 24. Desain Kostum Kedua, dan Hasil Akhir	76
Gambar 25. Desain Asesoris Tameng , dan Hasil Akhir	78
Gambar 26. Desain Asesoris Tombak, dan Hasil Akhir	79
Gambar 27. Desain Asesoris Sabuk , dan Hasil Akhir	80
Gambar 28. Desain Asesoris Kalung , dan Hasil Akhir	80
Gambar 29. Desain Asesoris Ikat Kepala, dan Hasil Akhir	81
Gambar 30. Desain Asesoris Gelang , dan Hasil Akhir	82
Gambar 31. Desain Asesoris Kelat Bahu , dan Hasil Akhir	82
Gambar 32. Pengaplikasian <i>Base Make Up</i>	84
Gambar 33. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	84
Gambar 34. Pengaplikasian <i>Shading</i> Dalam	85
Gambar 35. Pengaplikasian Bedak Tabur	85
Gambar 36. Pemasangan <i>Scotch</i>	86
Gambar 37. Pengaplikasian <i>Eyeshadow</i> pada Kelopak Mata	86
Gambar 38. Pengaplikasian <i>Eyeshadow</i> pada Sudut Mata	87
Gambar 39. Pembuatan Alis	87
Gambar 40. Pengaplikasian <i>Eyeline</i> Atas	88
Gambar 41. Pengaplikasian <i>Eyeline</i> Bawah	88
Gambar 42. Pengaplikasian <i>shading</i> Hidung dan <i>Blush On</i>	89
Gambar 43. Pengaplikasian <i>Lipstik</i>	89

Gambar 44 Pemasangan Jenggot	90
Gambar 45. Desain Rias Wajah, dan Hasil Akhir.....	90
Gambar 46. Desan Penataan Rambut, dan Hasil Akhir	92
Gambar 47. Desain Kostum, dan Hasil Akhir	93
Gambar 48. Hasil Riasan Validasi I, dan Hasil Akhir	94
Gambar 49. Uji Coba Riasan Pertama	97
Gambar 50. Uji Coba Riasan Kedua.....	98
Gambar 51. Uji Coba Riasan Ketiga.....	99
Gambar 52. Uji Coba Riasan Keempat.....	101
Gambar 53. Hasil Akhir Riasan Wajah.....	101
Gambar 54. Validasi Penataan Rambut Pertama	102
Gambar 55. Hasil Akhir Penataan Rambut.....	103
Gambar 56. Hasil Akhir Keseluruhan.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama <i>talent</i> dan Dosen Pembimbing	121
Lampiran 2. Foto Flayer, Poster dan Tiket Pergelaran	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sangat kaya dengan kebudayaan dan tradisi nenek moyang. Keanekaragaman budaya Indonesia dari Sabang sampai Merauke merupakan aset yang tidak ternilai. Dalam hal tersebut jumlah bahasa daerah, etnis, dan suku dapat mempengaruhi kekayaan budaya di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik 2010, ada 1.211 bahasa daerah di Indonesia ada 300 kelompok etnis dan 1.340 suku bangsa. Salah satu kebudayaan di Indonesia terdapat pada pulau Jawa. Pulau Jawa merupakan suku bangsa terbesar di Indonesia yang terdiri dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kebudayaan Jawa tidak hanya terdapat pada suku, etnis, dan bahasa namun kebudayaan seperti seni pertunjukan, seni tari dan seni lainnya merupakan peninggalan nenek moyang yang harus dipertahankan. Kebudayaan melalui teknologi (internet, telepon selular dan media elektronik lain) yang berkembang sangat pesat berdampak dan tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan masyarakat modern saat ini dan masa depan khususnya bagi generasi muda.

Seiring dengan cepatnya arus modernisasi, kebudayaan melalui kesenian tradisional itu semakin ditinggalkan, khususnya kaum muda masa kini. bahkan setiap kali ditemui, para pemeran pertunjukannya adalah golongan generasi angkatan 70'an yang sudah tidak berusia muda (Wibawa,

K. 2013). Banyak pertunjukan lain yang lebih menarik menurut mereka, sehingga tidak ada rasa kecintaan dan apresiasi pada kebudayaan dan kesenian tradisional. Beberapa contoh kesenian tradisional antara lain yaitu, ludruk, ketoprak, wayang, teater tradisi dan lain-lain. Generasi penerus harus segera bangkit untuk tetap melestarikan seni dan teater tradisi yang merupakan warisan para leluhur yang dengan susah payah telah mempertahankannya, jangan sampai seni dan teater tradisi bangsa Indonesia direbut oleh bangsa lain.

Peran teknologi membawa perubahan dalam teater tradisi, khususnya bagi generasi muda penerus bangsa. Oleh sebab itu, maka perkembangan teknologi ini untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin dan tetap diawasi penggunaannya, sehingga para generasi muda tidak terjerumus pada kekejaman teknologi yang pada akhirnya merusak budaya generasi muda Indonesia (Anonim 2012). Banyak dari kalangan masyarakat terutama kalangan generasi muda yang saat ini belum mengenal teater tradisi. Berdasarkan atas kurangnya minat masyarakat maka diadakannya pertunjukan teater tradisi yang bertema Kudeta Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sebagai tugas akhir.

Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta diciptakan agar minat masyarakat kepada teater tradisi mendapatkan perhatian. Pada dasarnya kaum muda bukan tidak berminat terhadap kesenian tradisional, akan tetapi saat ini kemasannya harus bisa disesuaikan dengan kondisi seperti saat ini, sehingga tidak terkesan membosankan (kompas.com). Pertunjukan

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat berbagai unsur seperti musik pendukung, tata cahaya dan juga tokoh dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pergelaran teater tradisi dapat menghasilkan salah satu tokoh yang berperan dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu Prajurit Majapahit 2.

Prajurit Majapahit 2 adalah sosok yang berjiwa kesatria dan mampu membantu Raja dalam mempertahankan kerajaan untuk mencapai puncak kejayaan kerajaan Majapahit. Pergelaran tersebut didukung oleh beberapa faktor seperti pemilihan *talent*, perencanaan tata panggung, *lighting*, tata musik hingga skenario cerita. Dalam pertunjukan teater tradisi tersebut juga perlu adanya perancangan kostum hingga penataan rambut agar penampilan Prajurit Majapahit 2 lebih inovatif agar minat masyarakat terhadap teater tradisi menjadi lebih tinggi dan bisa menjadi inspirasi kepada generasi muda.

Penampilan Prajurit Majapahit disebuah pertunjukan di masyarakat terkait dengan kostum hanya menggunakan sehelai kain sebagai bawahan tanpa menggunakan baju. Terkait dengan riasan wajah menggunakan riasan yang tipis, warnanya kuning, *eye shadow* tidak memakai, terlihat pucat, tidak menggunakan riasan yang *whaterproff* dan menggunakan teknik rias karakter yang tidak tepat dan tidak warna. Pada aksesoris menggunakan bahan logam yang berat sehingga saat digunakan tidak memberikan kenyamanan pada prajurit. Pada penataan rambut biasanya hanya digeraai saja sehingga mengganggu gerakan pada saat pementasan. *Lihgting* yang digunakan tidak begitu banyak dan dilengkapi dengan senjata pada saat itu. Penampilan

Prajurit Majapahit 2 untuk sekarang diperlukan faktor pendukung seperti kostum dengan menambahkan rompi dan menggunkan rias wajah karakter. Oleh karena itu penulis harus bisa menciptakan tatanan kostum, mengaplikasikan rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut sesuai dengan karakter Prajurit Majapahit 2.

Dalam pertunjukan teater tradisi saat ini penampilan Prajurit Majapahit 2 dapat dikembangkan melalui rias wajah karakter, kostum, aksesoris dan penataan rambut dengan tahapan konsultasi desain, test *make up* dan juga uji coba. Dalam permasalahan di atas dapat dijabarkan tampilan kostum Prajurit Majapahit 2 dapat memberikan kenyamanan di atas panggung pada saat dikenakan dan tidak mengganggu gerakan *talent* dan harus disesuaikan dengan kondisi saat ini. Kostum, tata rias karakter, aksesoris dan penataan rambut harus tetap disesuaikan untuk menonjolkan karakter layaknya seorang Prajurit Majapahit 2.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Wajah Karakter Prajurit Majapahit 2 dalam Pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Prajurit Majapahit 2 dengan karakteristik mewakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Prajurit Majapahit 2 dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan tema tugas akhir teater tradisi yang dipergelarkan berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya minat masyarakat terhadap kebudayaan dan kesenian tradisional karena banyak kesenian dan pertunjukan modern yang lebih menarik.
2. Peran teknologi membawa perubahan dalam teater tradisi, khususnya bagi generasi muda.
3. Generasi penerus harus tetap melestarikan seni dan teater tradisi indonesia yang merupakan warisan para leluhur agar tidak direbut oleh bangsa lain.
4. Sulitnya membuat rancangan kostum, rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2.
5. Sulitnya menciptakan kostum, rias wajah karakter, aksesoris, dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2.
6. Sulitnya menampilkan Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan dalam Pergelaran teater tradisi Mantari Pagi di Bumi Wilwatikta.

C. Batasan Masalah

Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta didalamnya terdapat beberapa tokoh dengan watak atau karakter yang berbeda antara satu dengan lainnya. Penulis dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dalam Proyek Akhir membatasi permasalahan pada pengembangan Prajurit Majapahit 2 yang mencakup kostum, tata rias

karakter, aksesoris dan penataan rambut, yang disesuaikan dengan pergelaran Tata Rias dan Kecantikan dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan dari Prajurit Majapahit 2 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta baik dari segi, kostum, tata rias karakter, aksesoris dan penataam rambut.

1. Bagaimana menghasilkan rancangan kostum, rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut pada Prajurit Majapahit 2 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana menata kostum, pengaplikasian rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan dalam pergelaran teater tradisi dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan

1. Menghasilkan rancangan kostum, rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Terciptanya tatanan kostum, rias wajah karakter, aksesoris dan penataan rambut Prajurit Majapahit 2 dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

3. Menampilkan Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Proyek Akhir ini adalah

1. Manfaat bagi penyusun:
 - a. Mendorong mahasiswa untuk mengkreasikan ide-ide baru.
 - b. Dapat menciptakan karya baru dalam bidang Tata Rias dan Kecantikan sesuai dengan keahlian pengetahuan yang dimiliki
 - c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat atau potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
 - d. Dapat menyelenggarakan pertunjukan dalam bidang khususnya Tata Rias dan Kecantikan .
 - e. Dapat belajar melalui sosialisasi, kerjasama dan berorganisasi dalam bidang kepanitiaan dalam menyelenggarakan pertunjukan dalam bidang khususnya Tata Rias dan Kecantikan .
2. Bagi Program studi:
 - a. Menjadikan anak didiknya berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
 - b. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pertunjukan teater tradisi di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dikemas dalam cerita kerajaan majapahit yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswi Tata Rias mampu menyelenggarakan pertunjukan yang dikemas dalam cerita kerajaan Majapahit yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dapat diterima oleh masyarakat.
- b. Memperoleh informasi mengenai sejarah kerajaan Majapahit melalui pertunjukan teater tradisional yang dikemas dalam cerita kerajaan Majapahit yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang diselenggarakan oleh mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir ini dikembangkan dari cerita kerajaan Majapahit yang disajikan dalam pertunjukan teater tradisi. Tata rias karakter disesuaikan dengan mengimbangi gerakan tokoh, tata panggung, tata *lighting*, *property*, musik dan kostum pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Karya ini dibuat sendiri dari mulai tahap merancang, membuat, dan menampilkan dan belum pernah di publikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Menurut Santoso (2013: 98) Cerita yang sudah disusun secara imajinatif selanjutnya ditulis dalam bentuk sinopsis atau besaran cerita. Hal ini perlu dilakukan agar cerita hayalan tersebut tidak mudah dilupakan. Sinopsis menjelaskan gambaran secara umum perjalanan cerita dari awal sampai akhir. Artinya, cukup diketahui gagasan dasar, persoalan atau konflik, dan pesan utama cerita. Yang paling penting dalam penulisan sinopsis adalah persoalan atau konflik serta tokoh baik dan jahat yang terlibat.

Iktisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2002). Sedangkan Wariatunnisa & Hendrilianti (2010: 142) menyatakan membuat sinopsis (ringkasan cerita) merupakan gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir hendaknya dituliskan. Sinopsis digunakan sebagai pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan sinopsis merupakan gambaran secara umum, rangkuman atau ringkasan sebuah naskah cerita

2. Karakter

Karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan, sedangkan penokohan adalah proses kerja untuk memainkan peran yang ada dalam naskah lakon. Penokohan ini biasanya didahului dengan menganalisis peran tersebut sehingga bisa dimainkan. (Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk 2013: 91)

Menurut Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk (Rikrik El Saptaria 2006: 91) jenis karakter dalam teater ada empat macam, yaitu: 1) *flat character* karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan biasanya bersifat hitam putih; 2) *round character* adalah karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun status sosialnya; 3) teatrikal karakter tokoh yang tidak wajar, unik, dan lebih bersifat simbolis Karakter-karakter teatrikal jarang dijumpai pada lakon-lakon realis, tetapi sangat banyak dijumpai pada lakon-lakon klasik dan non realis; 4) karikatural adalah karakter tokoh yang tidak wajar, satiris, dan cenderung menyindir.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan sinopsis merupakan ciri khas yang terlibat atau jenis peran yang dimainkan

3. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Menurut Strefanus Prigel Siswanto selaku penulis Naskah dalam Pergelaran teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiwara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi

banyak pergolakan pemberontakan 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 Whedeng, Ra yuyu, dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Majapahit atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seseorang 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 Majapahit dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang di pimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrong musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

4. Prajurit

Manggala artinya adalah Pemimpin, sedangkan yuda adalah Perang. Jadi pada masa lalu manggalayuda berarti seorang komandan pasukan tempur. Sedangkan pada masa kini dimaksudkan sebagai simbol kepemimpinan yang mengabdikan pada kepentingan dan kesejahteraan rakyat. Prajurit keraton

merupakan pasukan pengawal dan pembela kerajaan pada masa silam. Namun pada masa kini, prajurit keraton tidak mempunyai tugas dalam bidang mempertahankan keamanan formal (Purwadi 2012: 250) .

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati (2000: 58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Sedangkan menurut Triyanto, Zerusalem dan Fitrihana (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat diciptakan dari segala sesuatu yang berada disekeliling kita, baik berupa benda maupun peristiwa-peristiwa sejarah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah cermin dari pemikiran seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang dapat diambil dari berbagai objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar.

2. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menentukan sumber ide hal yang paling penting dilakukan yaitu menciptakan imajinasi dalam, imajinasi dapat membawa seseorang kedalam karakter melalui khayalan, yang sebenarnya merupakan cermin dari keinginan dan pemikiran sang pencipta sumber ide tersebut.

Triyanto, Zerusalem & Fitrihana (2011: 23-24) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya,

yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi* berikut pembahasannya:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan obyek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Teknik pengayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik stilisasi memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh karakter wajah gar=tot kaca, topeng bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar, contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide terdiri dari *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

C. Desain.

1. Pengertian Desain

Menurut Fauzi (2007: 10) desain berasal dari kata *design* (bahasa Yunani) yang berarti model atau pola. Dalam ruang lingkup seni rupa kata desain mengandung makna sebagai rancangan suatu karya seni rupa dalam bentuk yang sederhana dari bentuk aslinya. Sedangkan desain menurut Marwanti (2000: 3) adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk warna dan struktur. Widarwanti (2000: 2) menyatakan desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk warna dan tekstur.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan desain merupakan suatu rancangan yang diwujudkan dengan susunan warna, garis dan bentuk.

2. Unsur-Unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan unsur pembentuk desain itu sendiri. Dalam membuat sebuah desain, diperlukan komponen-komponen yang terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Garis menurut Fauzi (2007: 4) didefinisikan sebagai kumpulan titik yang berangkai. Garis juga memberikan kesan watak tertentu sehingga dapat digunakan sebagai perlambangan. Misalnya; (1) garis tegak menggambarkan keagungan, kestabilan; (2) garis miring mengingatkan pada kegoncangan, tidak stabil, gerak; (3) garis tegas,

kuat, terpatah-patah menegaskan kekuatan; (4) garis halus, melengkung-lengkung berirama mengesankan kelembutan, kewanitaan.

Sedangkan menurut Setiawati, Yetti, dan Suwandi, dkk (2008: 5) menyatakan garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar dan memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Selain itu garis juga memiliki sifat: (1) garis lurus vertikal dan horisontal dapat mengungkapkan kesan terang, statis atau stabil; (2) garis keras mengungkapkan kesan kuat, menyakinkan, dan tegas; (3) garis putus dapat mengungkapkan kesan gelisah; (4) garis lembut mengungkapkan kesan halus, perasa dan ragu-ragu; (5) garis silang atau diagonal dapat mengungkapkan kesan terang dan ragu; (6) garis bersudut mengungkapkan kesan tajam, keras, dan dinamis; (7) garis lengkung dapat mengungkapkan kesan lamban berirama dan santai.

Widya & Dermawan (2016: 26) berpendapat garis/line adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi. Komponen garis memberikan juga nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi garis, antara lain sebagai berikut: 1) membentuk garis tepi/kontur sebuah benda; 2) mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: labil (tidak stabil); garis zigzag: kehancuran, retak, tidak tenang;

garis bergelombang: hidup, kelembutan); 3) dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain);

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan garis merupakan perpaduan dari beberapa titik yang berangkai memiliki dimensi dan arah.

Garis lengkung menurut Himawan dan Fatimah (2014: 8) memberi kesan luwes, dinamis, atau kadang dapat pula memberi kesan riang dan gembira. Sedangkan menurut Widarwati (1993: 9) garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih feminim.

Menurut Fauzi (2007: 3) bentuk merupakan wujud yang dibentuk oleh sekumpulan garis dan bidang. Bentuk terdiri dari dua kelompok yakni bentuk geometris dan bentuk organis. Sedangkan menurut Widya & Dermawan (2016: 25) bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.

Potensi Bentuk, antara lain sebagai berikut: (1) Istilah bentuk digunakan untuk menyatakan suatu bangun/*shape* yang tampak dari suatu benda; (2) Bentuk merupakan rupa keliling dari sebuah rancang; (3) Bentuk mempunyai garis luar (*Outline*) atau pembatas disekitarnya; (4) Bentuk memaksimalkan karakter/kesan yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Idayanti (2015: 14)

bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruangan maka terjadilah bentuk tiga dimensi.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan bentuk merupakan kumpulan dari beberapa garis yang bertemu dari titik awal hingga titik akhir.

Menurut Fauzi (2007: 3) warna merupakan unsur penting karena selain dapat menimbulkan kesan keindahan dan menyenangkan, warna juga dapat memberi kesan bermacam-macam pada diri si pemandang. Warna dapat memberikan kesan jauh dan dekat (*perspektif*), dapat menimbulkan rasa sejuk, hangat dan lainnya, selain itu, warna juga dapat dijadikan perlambangan.

Sedangkan Setiawati, Yetti dan Suswandi, dkk (2008: 5) dalam proses penciptaannya warna mewakili perasaan dari pencipta dan setiap bidang ilmu yang tidak terlepas dari peran warna. Adapun fungsi warna antara lain yaitu: (1) warna memberi pengaruh kejiwaan (fungsi psikologi), seperti warna hijau dan putih dalam kedokteran memberi pesan tenang; (2) warna memberi pengaruh keindahan (fungsi estetis); (3) warna memberi pengaruh perlambangan (fungsi simbolik) baik untuk kepentingan pribadi, kelompok maupun yang bersifat formal, informal, dan *asosiatif*.

Widya & Dermawan (2016: 25) berpendapat warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Warna dapat berupa warna alam maupun

buatan. Pada warna alam, warna asli dari bahan yang ditampilkan, sedangkan warna buatan, warna asli ditutup dengan lapisan cat atau diubah dengan cara lain. Selain itu ada warna yang disebut sebagai warna pigmen (dihasilkan dari percampuran tinta/cat) dan warna cahaya (dihasilkan dari sinar) seperti layar monitor, layar televisi, layar *handphone*. Potensi warna dalam desain grafis antara lain sebagai berikut: (1) warna serta nilai gelap dan terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya; (2) warna menciptakan suasana/*mood*//sifat/karakter tertentu pada rancangan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan warna merupakan sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata yang dapat memberikan berbagai kesan bagi pemandangnya

Warna memiliki sesuatu makna. Makna ini bisa berbeda bisa sama dari suatu budaya dengan budaya lain menurut Nugroho (2008: 36)

Tabel.1 Simbol Warna

Warna	Makna positif	Makna negatif
Merah	kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan	nafsu, kesombongan, ambisi, peperangan, dan kemarahan
Coklat	kesederhanaan, tradisi, bumi, dapat diandalkan, persahabatan, netral, dan kedalaman	tumpul, kotor, tidak sesuai zaman, kobodohan, dan kemiskinan.
Hitam	kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran.	penyesalan, marah, pemberontakan, takut dan kesedihan
Kuning/emas	kekayaan, emas, kehidupan, kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, sukacita, dan keberanian.	kuning berarti cemburu, iri hati, tidak jujur, bahaya, dan kelemahan.

(sumber: Nugroho 2008: 36)

Sedangkan menurut Marwanti (2000: 29) warna merah memiliki arti berani, semangat, cinta, marah dan gairah. Warna kuning memiliki arti emas (kemuliaan), lambang cahaya matahari, ketinggian, martabat.

Menurut Fauzi (2007: 3) tekstur adalah kesan halus atau kasarnya suatu permukaan benda. Pada suatu gambar, tekstur ini ditampilkan melalui teknik goresan alat gambar pada bidang gambar secara khas. Secara teoritis terdapat dua macam tekstur yaitu *tekstur taktil* yang dapat dirasakan secara nyata

dengan menyentuhnya dan *tekstur visual* yaitu tekstur yang pura-pura atau tekstur simulasi yang timbul akibat ilusi rangkaian gambar. Sedangkan Setiawati, Yetti dan Suswandi, dkk (2008: 5) menyatakan tekstur memiliki pengertian sifat dari sebuah permukaan pada benda atau bidang yang menjadi karakteristik yang dapat dilihat dan diraba dari benda tersebut. Widya & Dermawan (2016: 25) berpendapat tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/karakteristik/gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangannya. Permukaan dapat polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain-lain. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua-dimensian permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut: 1) memperkaya kenikmatan visual; 2) dipakai dalam memvisualkan objek; 3) membangkitkan perasaan untuk meraba; 4) memperjelas kesan adanya ruang; 5) tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur *blur*/kurang jelas (jarak jauh).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan tekstur merupakan karakteristik dari sebuah permukaan benda yang dapat di lihat, di raba dan dirasakan dari benda tersebut.

3. Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri atas kesatuan dan keserasian, keseimbangan, irama dan proporsi antara lain :

Menurut Fauzi (2007: 5) kesatuan dan keserasian Semua unsur dalam sebuah karya seni saling mendukung, saling berhubungan, dan tidak terpecah-pecah. Kesan kesatuan dapat dicapai melalui warna, garis maupun bidang yang ditata dengan baik. Sedangkan keserasian diperoleh melalui hubungan antarobjek dalam gambar yang ditata dengan baik sesuai dengan perbandingan ukurannya (*proporsi*)

Sedangkan menurut Widya & Dermawan (2016: 42) kesatuan (*Unity*)/*Total Organization*/*Harmony* adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/ unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan). Menurut Idayanti (2015: 22) kesatuan atau *unity* merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tipe unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan kesatuan merupakan perpaduan antara unsur yang satu dengan unsur lainnya yang saling mendukung dan saling berhubungan.

Menurut Fauzi (2007: 5) keseimbangan memiliki pengertian sesuai antara bagian yang satu dengan yang lainnya dalam bidang gambar. Keseimbangan ini tidak perlu simetris (bagian yang satu merupakan salinan dari bagian yang lain) tetapi bagian yang satu memiliki isi yang nilainya sama dengan bagian yang lainnya.

Sedangkan menurut Widya & Dermawan (2016: 37) keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu: 1) Keseimbangan Nyata (*Formal Balance*); 2) Keseimbangan Tak Nyata (*Informal Balance*)

Menurut Idayanti (2015: 22) keseimbangan atau sering disebut dengan *balance* adalah hubungan yang menyenangkan antara bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik yang dibedakan menjadi keseimbangan yang simetris yaitu keseimbangan antara bagian kiri dan bagian kanan serta mempunyai daya tarik yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan keseimbangan merupakan kesesuaian antara bagian satu dan bagian yang lain hingga menghasilkan suatu susunan desain yang menarik.

Menurut Fauzi (2007: 6) dalam seni irama dapat dirasakan melalui penglihatan. Irama dapat muncul pada benda-benda yang tampak berulang-ulang dalam ukuran dan proporsi yang berlainan dan berurutan, warna-warna yang bersusun secara berurutan dan berulang-ulang, serta nuansa yang bervariasi. Sedangkan menurut Widya & Dermawan (2016: 40) irama (*Rhythm*)/Gerakan merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

Menurut Idayanti (2015: 23) irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambng dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian yang lainnya.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan irama merupakan benda yang berulang-ulang yang dapat dirasakan oleh pengelihatannya.

Menurut Fauzi (2007: 8) proporsi diartikan sebagai perbandingan ukuran antar bagian-bagian suatu objek. Setiap benda memiliki bentuk dan proporsi yang khas. Sedangkan menurut Widya & Dermawan (2016: 41) perbandingan/proporsi (proportional) suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi. *Golden ratio* adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis. Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkaran sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi *Vitruvian Man* milik Leonardo da Vinci, didalamnya terdapat perbandingan *golden ratio* yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia. Menurut Idayanti (2015: 22) proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan proporsi merupakan perbandingan antara suatu bagian dengan bagian yang lainnya.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk (2013: 137) menjelaskan bahwa tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Sedangkann Fauzi (2007: 75) menyatakan kostum atau tata busana sangat berpengaruh terhadap penonton, karena sebelum seseorang didengar dialognya terlebih dahulu diperhatikan penampilannya. Pakaian yang tampak pertama kali menggambarkan karakternya, kemudian dari pakaiannya dapat memperkuat kesan penonton yang ditimbulkan mengenai dirinya. Harymawan (1993: 127) menyatakan segala sandangan dan perlengkapannya (asesoris) yang dikenakan di dalam pentas merupakan tata pakaian pentas

Busana keprajuritan keraton disebut juga *manggala* dengan busana kebesarannya, yaitu *wangkidan* atau *kuluk* biru, rambut digulung, baju *sikepan* hitam, *bludiran*, baju dalam putih, memakai *kapuh*, *moga*, keris *berangah* dengan *oncen*, celana panjang *cindhe*, *cenela* atau selop warna hitam, membawa *penjenengan* atau tongkat. (Purwadi, 1998: 257)

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata busana merupakan segala suatu atau perlengkapan yang dikenakan dalam pementasan.

Fauzi (2007: 75) menyatakan bahwa Segala sandangan dan perlengkapan (*accessories*) yang dikenakan di dalam pentas disebut dengan tata pakaian pentas. Busana pentas meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan perlengkapannya baik yang kelihatan maupun yang tidak terlihat oleh penonton.

Secara garis besar kostum dapat dibedakan atau digolongkan menjadi menjadi lima kelompok yaitu : 1) busana dasar yaitu bagian dari busana yang terlihat maupun tidak terlihat, gunanya untuk membuat indah pakaian yang terlihat; 2) busana kaki yaitu busana yang digunakan untuk menghias kaki pemeran; 3) busana tubuh atau *body* yaitu busana yang dipakai di tubuh dan kelihatan oleh penonton; 4) busana kepala yaitu pakaian yang dikenakan di kepala pemeran termasuk juga penataan rambut; 5) perlengkapan-perengkapan/*accessories*. *Accessories* yaitu pakaian yang melengkapi bagian-bagian busana yang bukan pakaian dasar atau belum termasuk dalam busana tubuh, busana kaki, dan busana kepala.

Sedangkan menurut Riantiarno (2011: 176) aksesoris termasuk dalam tata busana. Aksesoris adalah pelengkap dari busana. Pemakaian aksesoris gelang dan kalung tentunya akan menyesuaikan dengan busana yang dikenakan. Triyanto, zerusalam & fitrihana berpendapat (2011: 5) asesoris kata yang bersifat melengkapi dan tujuannya agar benda yang dilengkapi menjadi lebih indah. Secara umum aksesoris memiliki makna sebagai suatu pelengkap benda supaya benda tersebut mempunyai penampilan yang lebih paripurna, lebih baik dan lebih indah.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan aksesoris merupakan pelengkap dari busana yang ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter atau tujuan-tujuan lain.

2. Fungsi kostum

Menurut Fauzi (2007: 76) fungsi kostum diantara lain : 1) membantu menghidupkan perwatakan pelaku; 2) Membantu menunjukkan individualisasi peranan; 3) membantu memberi fasilitas dan gerak pelaku. Sedangkan tata busana karakter menurut Riantiarno (2011: 174) adalah tata busana yang fungsinya memperjelas identitas diri tokoh tersebut sehingga karakternya lebih terlihat.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan fungsi kostum merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai identitas dari tokoh, memberi fasilitas gerak, dan menunjukkan individualisasi.

3. Batik

Menurut Kuswadi (2010: 3) batik berasal dari bahasa Jawa, "*Mbatik*" kata *mbat* dalam bahasa yang juga disebut *ngembat*. Arti kata tersebut melontarkan atau melemparkan. Sedangkan kata *tik* bisa diartikan titik. Jadi yang dimaksud batik atau *mbatik* adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain. Sedangkan batik menurut Hamidin (2010: 7) batik berasal dari "*amba*" (Jawa), yang artinya menulis dan "*ntik*". Kata batik sendiri merujuk pada teknik pembuatan corak menggunakan canting atau cap dan pencelupan kain, dengan menggunakan bahan perintang warna corak, bernama "*malam*" (lilin) yang diaplikasikan di atas kain. Wulandari (2011: 3) menyatakan batik adalah

“membatik” yaitu membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menerakan malam pada kain, membuat batik, atau menulis dengan cara seperti membuat batik (sangat perlahan-lahan dan berhati-hati sekali) karena takut salah.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan batik merupakan menulis atau melemparkan corak atau gambar di atas kain menggunakan canting dari bahan malam.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk (2008: 273) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata Rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Menurut Fauzi (2007: 76) pada dasarnya, tata rias adalah bagaimana cara menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau gambaran peran yang akan dimainkan. Segala kegiatan rias dilakukan harus ditujukan untuk membentuk kesan artistik yang mendukung pemeranan dalam sebuah pementasan lakon.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias merupakan suatu terwujudnya perubahan wajah menjadi lebih sempurna untuk menggambarkan karakter tokoh.

2. Tata Rias Karakter

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk (2008: 273) 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 dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua. Menurut Kusantati, Prihatin, & Wiana (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 untuk 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.

Character make-up mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna yang digunakan adalah warna mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal. Gambaran watak atau karakter yang akan dimainkan dalam suatu pertunjukan dapat diwujudkan dengan memperhatikan delapan faktor yang menentukan yaitu:

- a. Ras dan suku bangsa, misalnya dari ras Indian, Mongolia, dan Aborigin atau suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda.
- b. Umur pelaku panggung harus disesuaikan dengan umur yang diperankan.

- c. *Kepribadian, misalnya berwatak : keras, ramah, berwibawa, dan lucu.*
- d. *Kesempurnaan jasmaniah atau adanya cacat yang menonjol. bengkok, bekas luka bakar dan lain sebagainya.*
- e. *Kesehatan. Tokoh yang sering sakit-sakitan atau mengidap suatu penyakit khusus akan berbeda riasan wajahnya dengan tokoh yang sehat.*
- f. *Mode busana. Setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri tokoh yang akan ditampilkan.*
- g. *Lingkungan. Seorang yang hidup di daerah tropis tentu berbeda dengan mereka yang hidup di daerah subtropis, dari segi warna maupun tekstur kulit. (Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk 2008: 273).*

Riantiarno (2011: 167) menyatakan tata rias karakter bertujuan memperjelas karakter pemain. Misalnya menjadi tua, jelek, penuh keriput. Lebih dari itu tata rias karakter dapat juga merubah wajah seseorang menjadi buruk, wajah bisa berubah-ubah, dicetak, digambar bahkan dibuat seperti bintang.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias karakter merupakan tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang untuk memperjelas karakter pemain dengan memperhatikan *lighting* dan jarak penonton.

3. Tata Rias Panggung

Menurut Kusantati, Prihatin, & Wiana (2008: 488) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar

lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias panggung merupakan tata rias yang memperhatikan apa yang ditampilkan di atas pentas dengan jarak penonton

Menurut Kusantati, Prihatin & Wiana (2008: 488) tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu

- a. *Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya.*
- b. *Lampu (lighting) yang digunakan untuk penerangan panggung.*
- c. *Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan.*
- d. *Media yang digunakan untuk pertunjukan. Media pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.*
- e. *Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.*

4. Jenis Tata Rias Karakter

Menurut Fauzi (2007: 77) Penataan rias untuk teater terdiri atas bermacam-macam. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut

1. *Rias jenis yaitu rias yang dilakukan untuk mengubah jenis seseorang pemeran, dan laki-laki menjadi wanita atau sebaliknya*
2. *Rias bangsa yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran yang harus memainkan peranan bangsa lain*
3. *Rias usia yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran menjadi orang lain yang usianya lebih tua dari usia pemeran yang asli.*

4. *Rias tokoh yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran menjadi tokoh lain.*
5. *Rias temporal yaitu rias yang berfungsi untuk membeda-bedakan waktu. Misalnya rias sehari-hari akan berbeda dengan rias pesta*
6. *Rias aksen yaitu rias yang berfungsi untuk mempertegas aksen seseorang pemeran yang mendekati peran yang akan dimainkan.*
7. *Rias lokal yaitu rias yang ditentukan oleh tempatnya.*

5. Fungsi Tata Rias Karakter

Menurut Fauzi (2007: 76) tata rias pada dasarnya memiliki kegunaan sebagai berikut : 1) Merias tubuh berarti mengubah hal yang alami menjadi hal yang berguna artinya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat; 2) mengatasi efek tata lampu yang kuat; 3) membuat wajah dan badan sesuai dengan peran yang dimainkan atau dikehendaki.

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam penataan rias: (1) rata dan halusnya *base*. *Base* yaitu bahan yang berguna untuk melindungi kulit da untuk memudahkan pelaksanaan dan penghapusan tata rias; (2) kesamaan *faoundation*. *Faoundation* yaitu bedak dasar yang memberikan dasar warna kulit sesuai dengan warna kulit pemeran; (3) penggunaan garis-garis yang layak. Garis-garis ini berguna untuk memperjelas anatomi muka, batas-batas bagian wajah (Alis, mata keriput-keriput); (4) harmoni antara sinar dan bayangn-bayangan. *Highlight* dan *shadow* membuat efek bahwa manusia itu tiga dimensial. Riantiarno (2011: 166) berpendapat manfaat tata rias adalah untuk memperjelas wajah dan ketokohan pemain jika tidak diperjelas dengan tata rias dan busana penonton akan kebingungan.

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk 2008: 273) tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda

membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut: (a) Menyempurnakan penampilan wajah; (b) Menggambarkan karakter tokoh; (c) Memberi efek gerak pada ekspresi pemain; (d) Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh; (e) Menambah aspek dramatik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan fungsi tata rias merupakan menyempurnakan tampilan wajah untuk mendapatkan riasan wajah dan badan sesuai dengan peran yang dimainkan atau dikehendaki.

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk 2008: 273) teknik rias wajah untuk pemain teater. Keberhasilan suatu pertunjukan salah satunya ditentukan oleh riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan, ada bermacam teknik merias wajah karakter yaitu :

- a. Rias wajah dengan tuntutan peran sesuai jenis kelamin. Rias wajah ini dilakukan bila seorang penata rias wajah panggung harus mengubah seorang laki-laki menjadi wanita atau sebaliknya yang disebut dengan trafesti.*
- b. Rias wajah sesuai dengan usia adalah merias seseorang menjadi tokoh yang berusia lebih muda atau lebih tua dari sebenarnya.*
- c. Riasan dengan karakteristik wajah sesuai suku bangsa, rias wajah ini dilakukan apabila aktor atau aktris harus berperan sebagai seseorang yang berasal dari satu bangsa yang berlainan dengan bangsa aslinya.*
- d. Rias wajah sesuai dengan karakteristik tokoh, rias tokoh lebih menekankan pada watak yang akan dibawakan oleh pemain, seperti tokoh antagonis atau protagonis.*

F. Penataan Rambut

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita (2008: 181) pola penataan rambut terus berubah dan berganti, tetapi alternatif bagi suatu penataan tidak pernah dapat menyimpang dari 5 pola pokok penataan sebagai berikut:

- a. *Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman Mesir Purba terutama oleh bangsa Yunani.*
- b. *Penataan asimetris adalah penataan yang memberi kesan ketidakseimbangan dan dinamis bagi suatu desain tata rambut.*
- c. *Penataan puncak adalah penataan yang menitikberatkan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (parietal).*
- d. *Penataan belakang adalah penataan rambut yang menitikberatkan di bagian mahkota dan belakang rambut.*
- e. *Penataan depan adalah penataan yang menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi.*

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pola penataan rambut terdiri dari 5 pola penataan yaitu: penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, dan penataan depan.

G. Pergelaran

Menurut Soetedja (2014: 344) pergelaran teater secara umum, merupakan proses komunikasi atau peristiwa interaksi antara karya seni dengan penontonnya yang dibangun oleh suatu sistem pengelolaan, yakni manajemen seni pertunjukan.

1. Tata panggung/*stage*

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk (2013: 137) Tata panggung disebut juga dengan tata dekorasi yang menggambarkan tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Bukan hanya dekorasi melainkan tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan

oleh aktor yang disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Sedangkan Fauzi (2007: 70) menyatakan tata pentas disebut juga dengan *scenary* atau pemandangan latar belakang tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku di atas pentas dan semua elemen-elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang mengintari pemeran dalam pementasan.

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan. (Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk 2013: 387)

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata panggung merupakan tempat atau tata dekorasi tempat memainkan pentas yang disesuaikan dengan susunan cerita, kehendak arstristik sutradara dan faktor lainnya.

Menurut Santoso, Subagio, dan Mardianto, dkk (2008: 387) ada beberapa bentuk panggung yaitu Panggung Arena, Panggung *Proscenium*, Panggung *Thrust*.

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 gorden 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.

Sedangkan menurut Fauzi (2007: 72) teater *prosenium* adalah bentuk teater yang secara tegas memisahkan tempat antara pentas dan tempat penonton. Pentas tersebut dibatasi dengan tegas oleh semacam bingkai yang disebut *prosenium*, ditambah dengan bagian yang menonjol ke depan yang dinamakan dengan *apron*.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan *prosenium* merupakan panggung yang terpisahkan oleh bingkai antara penonton dengan pemain teater.

Fauzi (2007: 71) menyatakan bahwa penataa pentas dalam teater bukan sekedar menampilkan berbagai hiasan pentas tanpa memiliki makna tertentu, melainkan harus merupakan bentuk perwujudan sebuah konsep matang yang mengacu kepada penafsiran lakon. Dengan demikian, tugas seorang penata pentas hendaknya merencanakan setnya sedemikian rupa sehingga seting yang dibuatnya tampak; (1) dapat memberi ruang gerak laku; (2) dapat memberi pernyataan suasana lakon; (3) dapat memberi pandangan yang menarik; (3) dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton; (4) merupakan

rancangan yang sederhana; (5) dapat bermanfaat terus-menerus bagi pemeran atau pelaku; (6) dapat secara efisien dibuat, disusun, dan dibawa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan tujuan tata pentas merupakan panggung yang terpisahkan oleh bingkai antara penonton dengan pemain teater.

2. Tata cahaya/ *lighting*

Menurut Fauzi (2007: 77) dalam tata lampu perlu dipahami tentang perbedaan antara konteks teater menerangi dan menyinari. Menerangi berarti memberi sinar terang ke tempat yang gelap atau kurang terang dengan tujuan menghilangkan wilayah (area) yang gelap pada pentas. Menyinari berarti pencahayaan pentas untuk menciptakan suasana adegan yang spesifik dan dramatis. Menyinari mempunyai tujuan mengarahkan penonton ke dalam situasi tertentu yang *dramatis, tragis, sublim*, dan sebagainya yang lepas dari keseharian. Fungsi dari tata cahaya yaitu: (1) membentuk situasi; (2) menyinari gerak pemain; (3) mempertajam ekspresi demi penciptaan karakter lakon atau pelaku.

Soetedja (2014: 362) Tata lampu disebut juga tata cahaya dan efek pencahayaan. Berfungsi sebagai alat penerang juga memberi efek suasana adegan dan membangun atmosfer pertunjukan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata cahaya merupakan memberi sinar terang atau penerangan ke tempat yang gelap atau kurang terang dengan tujuan menghilangkan wilayah (area) yang gelap pada pentas

Menurut Wariatunnisa & Hendrilianti (2010: 115) Perlengkapan pentas adalah segala hal yang berhubungan dengan kebutuhan pementasan dan panggung. Adapun kebutuhan panggung adalah sebagai berikut.

- a. *Lampu striplight, yaitu lampu yang berderet. Lampu jenis ini memiliki dua macam, yaitu footlight adalah lampu yang diletakkan di atas dan di bawah pentas dan bonderlight adalah lampu yang diletakkan di atas dan digantung di belakang border.*
- b. *Lampu spotlight adalah sumber sinar yang intensif memberikan sinar pada satu titik atau bidang tertentu.*
- c. *Lampu floodlight adalah lampu tanpa lensa yang mempunyai kekuatan cukup besar dan terang.*

3. Musik pendukung

Menurut Riantarto (2011: 206) tata suara adalah tugas atau kewajiban seseorang untuk mengatur suara yang dihasilkan oleh sumber suara agar bisa didengar oleh pendengarnya. Soetedja (2014: 362) Tata Musik, sebagai pengisi dan pembangun suasana pertunjukan melalui gending, musik, suara atau bunyi dan efek audio.

Menurut Fauzi (2007: 79) penataa musik dan suara untuk teater dijabarkan menjadi :

a. *Tata bunyi*

Seni teater pementasannya mengandung dua unsur yaitu rupa dan suara. Suara termasuk dialog yang diucapkan, musik dan efek bunyi. Tata suara atau tata bunyi bisa diartikan sebagai cara untuk mengatur musik, efek bunyi maupun berbagai bunyi-bunyian yang mendukung terciptanya suasana sehingga muncul nuansa emosional yang tepat.

b. Efek bunyi

Penggunaan efek bunyi tidak bisa sembarangan tetapi harus sesuai dan mempunyai tujuan. cara sederhana membuat efek bunyi di antaranya sebagai berikut : (1) bunyi jam dengan menggunakan kotak logam dan pensil yang digerakkan ke kiri dan ke kanan; (2) bunyi halilintar dengan menjatuhkan seng atau memukulnya.

c. Musik

Musik dalam teater mempunyai kedudukan yang penting karena penonton akan mudah untuk membayangkan atau mempengaruhi imajinasinya. Musik yang baik dan tepat bisa membantu artis membawakan warna dan emosi peran dalam adegan.

d. Mikrofon

Mikrofon adalah alat teknik yang berguna untuk memperbesar volume suara, bunyi, efek bunyi dan musik.

Sedangkan menurut Santoso, Utami, & Lawuninggrum (2010: 37) untuk mendukung pertunjukan drama tradisi, peralatan musik yang dibutuhkan adalah alat-alat musik tradisional, misalnya: kendang, ketipung, beberapa alat-alat gamelan, kentungan, dan seruling. Fungsi alat-alat musik tersebut tidak selalu sekadar untuk menciptakan ilustrasi musik. Kadang untuk memperkuat penggambaran situasi dibutuhkan efek bunyi yang diciptakan dengan alat-alat musik atau alat-alat khusus lainnya.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit 2 dalam pertunjukan teater tradisi yang akan dibahas pada bab 3 ini menggunakan metode 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

A. Defain (pendefinisian)

1. Analisis Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Mahasiswa Program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukan teater tradisi sebagai tugas akhir yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pertunjukan ini bercerita tentang kisah kerajaan Majapahit yang memperebutkan kekuasaan antara kerajaan Majapahit dan kerajaan Lumajang. Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya Kerajaan Majapahit terjadi banyak pergolakan pemberontakan. Prabu Jayanegara merupakan raja ke II di kerajaan Majapahit putra pendiri kerajaan Majapahit. Prabu Jayanegara yang masih berusia 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit sejak meninggalnya Raden wijaya. Semenjak Prabu Jayanegara Menduduki tahta, para Dharmaputra, berseteru dengan kelompok Mahapati yang memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu telah diberikan kepada rakyat Nambi dari Lumajang. 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 ini Prabu Jayanegara dijadikan boneka dan dimanfaatkan oleh mahapati dengan menunjukkan taktik dan politik hitam untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Namun pasukan Bhayangkara bersama dengan Prajurit Majapahit 2 yang berdiri di garis depan medan pertempuran 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”.

2. Analisis Prajurit Majapahit 2

Analisis tokoh Prajurit Majapahit 2 dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Prajurit Majapahit 2 dan karakteristik Prajurit Majapahit 2 baik secara umum atau khusus sesuai cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

a. Analisis Karakter Prajurit Majapahit 2

Prajurit Majapahit 2 dalam cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan sosok seseorang yang bertindak bijaksana dan kesatria. Prajurit Majapahit 2 juga merupakan seseorang yang tidak berkianat serta teguh dalam memegang keputusan, bertindak adil dan menang, tabah, loyal dan pemberani, agar mampu berdiri di baris depan saat melakukan peperangan di medan pertempuran.

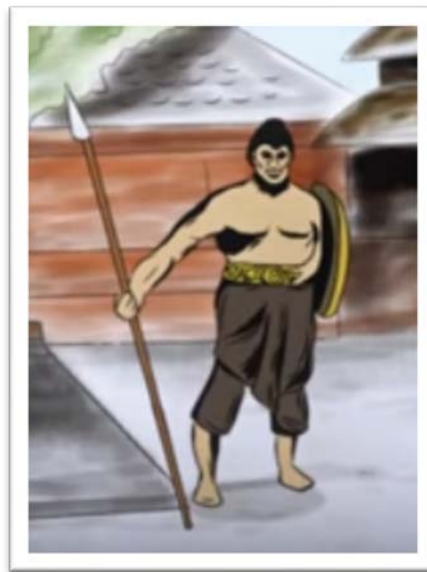
b. Analisis karakteristik Prajurit Majapahit 2

Prajurit Majapahit merupakan sosok yang mampu membela Kerajaan Majapahit yaitu seseorang yang gagah memiliki banyak tenaga dan kuat,

tegap, kekar, berbadan padat dan berotot dan juga seseorang yang perkasa untuk menang.

3. Analisis Sumber Ide

Pembentukan atau penciptaan karakter yang sesuai dan terlihat sempurna maka perlunya ada analisa objek yang akan dijadikan acuan pada *make up* karakter terlebih dahulu. Analisis Prajurit Majapahit akan membantu untuk menentukan goresan-goresan kosmetik yang akan digunakan. Melihat dari tokoh yang didapatkan, penulis mendapatkan sumber ide dari Pasukan Elit Bhayangkara.



Gambar 1. Sumber Ide Prajurit Majapahit 2
(Sumber: www.google.com)

Prajurit Majapahit 2 merupakan pasukan yang pemberani, tangguh, dapat melindungi dan berjiwa kesatria dalam membela kerajaan Majapahit, hal tersebut terdapat dalam karakter Pasukan Elit Bhayangkara merupakan pasukan yang dipimpin langsung oleh Gajah Mada yang di bentuk khusus

bukan hanya dalam peperangan tetapi dalam hal menyusup, mengintai, merusak dari dalam dan sebagainya serta melakukan misi-misi intelijen dan juga Pasukan Bhayangkara memiliki tugas istimewa yaitu sebagai pengawal pribadi raja. 1 anggota Bhayangkara sama seperti 40 orang prajurit biasa. Pasukan elit bhayangkara berhasil melakukan berbagai pencapaian, termasuk selalu memenangi berbagai macam peperangan perang karena 40 pasukan prajurit Bhayangkara dapat melawan 200 sampai 400 pasukan biasa dan sudah terlatih secara fisik dan mental. Pasukan Elit Bhayangkara harus memiliki aspek-aspek spiritual, cerdas agar prajurit bhayangkara mampu menyusup, mengintai, merusak dari dalam dan sebagainya serta melakukan misi-misi intelijen, tidak berbuat dosa, tidak hanya aspek fisik tetapi juga aspek kerohanian sangat diperlukan. Senjata yang digunakan oleh seorang prajurit Bhayangkara yaitu tombak, pedang, martial art, atau ilmu-ilmu *kanuragaan* alias tenaga dalam. Sifat kesatria yang tangguh, pemberani,

Karakter Prajurit Majapahit sangat sesuai dengan karakter Pasukan Elit Bayangkara karena sama-sama berjiwa kesatria dan pemberani untuk melindungi kerajaan Majapahit serta melindungi merupakan bagian dari sifat Prajurit Majapahit yang terdapat pada karakter Pasukan Elit Bhayangkara.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide dalam pembuatan rancangan tata rias karakter dari Prajurit Majapahit yaitu pasukan yang mempunyai tubuh gagah dan tubuh yang kekar mempunyai sifat berani dan berjiwa kesatria. Pengembangan sumber ide yang digunakan pada Prajurit Majapahit 2 yaitu menggunakan pengembangan

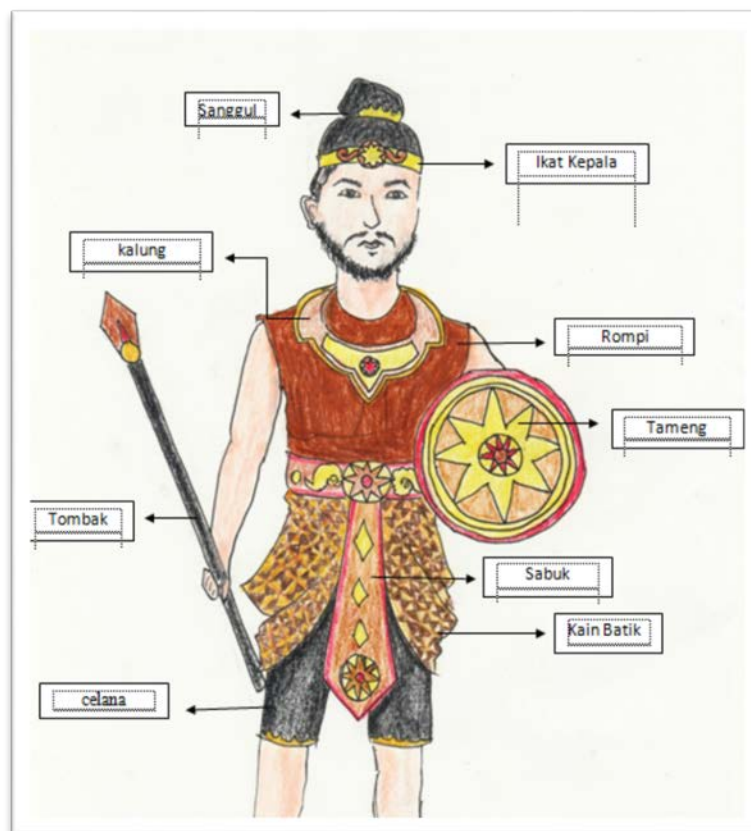
sumber ide *distorsi*. Proses *distorsi* ini dapat dilakukan dengan penggambaran bentuk yang menekankan pada penciptaan karakter pada Prajurit Majapahit 2 dengan menambahkan rompi agar lebih inovatif, aksesoris yang digunakan bertujuan agar menghidupkan perwatakan pelaku sebagai Prajurit Majapahit 2. Pada rias wajah karakter bagian yang akan di *distorsi* yaitu dengan memdalami karakter dengan cara menambahkan jenggot dan kumis, memberikan garis-garis riasan yang tajam, menggunakan warna yang mencolok, dan menggunakan alas bedak yang tebal untuk menyesuaikan penampilan di atas panggung dengan jarak penonton. Pada Prajurit Majapahit 2 bagian yang akan dipertahankan yaitu menggunakan kain batik, celana dan penataan rambut sebagai identitas seorang prajurit dan membantu menunjukkan individualitas peranan seorang prajurit. Kostum yang di pertahankan maupun di hilangkan disesuaikan dengan karakter dan karakteristik seorang pasukan kerajaan yang pemberani, tangguh, dapat melindungi dan berjiwa kesatria.

B. Desain (perencanaan)

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

1. Desain Kostum

Kostum Prajurit Majapahit 2 terdiri dari busana dasar yang meliputi sabuk atau korset, busana tubuh diantaranya rompi, celana, kain batik, dan aksesoris yang terdiri dari tameng, tombak, ikat kepala, kalung, kelat bahu, sabuk, dan gelang. Kostum dan aksesoris dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Prajurit Majapahit 2 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 Prajurit Majapahit 2. Pembuatan kostum juga diperhatikan agar watak dari Prajurit Majapahit 2 yang berjiwa kesatria.



Gambar 2. Desain Kostum Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Tya Sofiani, 2018)

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

a. Unsur desain Kostum Prajurit Majapahit 2

Kostum Prajurit Majapahit 2 terdiri dari unsur desain garis, bentuk, warna dan tekstur. Garis yang dipilih ialah garis vertikal. Unsur yang akan menggambarkan tokoh yang protagonis dan aktif bergerak. Digambarkan pada garis baju dan celana yang menempel pada tubuh Prajurit Majapahit 2. Unsur bentuk sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari Prajurit Majapahit 2. Unsur warna dari desain kostum Prajurit Majapahit 2 terdapat beberapa warna yang di pilih yaitu coklat, merah, kuning atau emas dan hitam. Warna hitam memberikan kesan kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran. Warna merah yang diterapkan melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan. Warna coklat melambangkan karakter yang kesederhanaan, tradisi, dan dapat diandalkan. Warna kuning melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, sukacita.

Pemilihan warna coklat apabila terkena *lighting* berwarna hijau akan terlihat menjadi warna gelap. Motif segitiga dengan bingkai kotak-kotak pada batik melambangkan kain yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2. Tekstur pada kostum diterapkan pada pemilihan kain jenis *Satin* pada celana yang mempunyai permukaan kain mengkilat dan licin. Menggunakan renda pada bagian bawah celana berwarna kuning emas memberi kesan kemegahan.

b. Prinsip Desain Kostum Prajurit Majapahit 2

Kostum Prajurit Majapahit 2 terdiri dari prinsip desain kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi. Prinsip kesatuan pada kostum Prajurit Majapahit 2 memberikan kesan yang stabil/seimbang dengan karakter tokoh yang aktif, berhubungan antara satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan. Prinsip kesatuan pada kostum Prajurit Majapahit 2 merupakan kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum. Prinsip keseimbangan digambarkan pada bagian keseluruhan kostum Prajurit Majapahit 2 yang simetris. Bentuk simetris pada kelat bahu antara kiri dan kanan. Ukuran diterapkan untuk pembuatan kostum, agar kostum yang dibuat sesuai dengan badan pemeran Prajurit Majapahit 2. Prinsip irama muncul pada benda-benda yang tampak berulang-ulang dalam ukuran dan warna-warna yang bersusun secara berurutan dan berulang-ulang. Seperti yang dapat dilihat pada motif ukiran sabuk Prajurit Majapahit 2 yang berulang-ulang. Prinsip proporsi yang diterapkan pada kostum Prajurit Majapahit 2 terdapat pada perbandingan ukuran gelang dengan kelat bahu.

2. Desain aksesoris

Menggunakan unsur desain garis, bentuk, warna dan tekstur. Prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip desain kesatuan, keseimbangan, irama, dan proporsi. Unsur warna digunakan pada warna aksesoris yang berwarna merah, coklat dan kuning dan hitam. Warna hitam yang digunakan

menyimbolkan kesan kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran. Warna merah yang diterapkan melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan. Warna coklat melambangkan karakter yang kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, persahabatan. Warna kuning. melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, sukacita. Prinsip kesatuan diterapkan agar menjadi satu kesatuan antara rancangan kostum dan asesoris. Prinsip keseimbangan diterapkan agar unsur desain terlihat simetris.

a. Desain Tameng

Disain pada tameng yang menerapkan unsur desain warna, dan bentuk sedangkan prinsip yang digunakan yaitu prinsip desain irama, keseimbangan, dan kesesuaian. Unsur desain warna merah yang diterapkan pada tameng melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan seorang Prajurit Majapahit 2, warna kuning melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, sukacita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, persahabatan. Bentuk tameng berbentuk lingkaran bermotif lambang majapahit sebagai asal usul dari prajurit Majapahit dan sebagai pusat dari pikiran seorang prajurit untuk mengatur strategi perang. Keseimbangan diterapkan untuk menyeimbangkan pola antara kiri dan kanan tameng. Kesesuaian diterapkan untuk menyerasikan antara keseluruhan desain pada

tokoh Prajurit Majapahit 2. Prinsip irama diterapkan pada motif segitiga pada tameng yang berulang-ulang.



Gambar 3. Desain Tameng Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

b. Desain Tombak

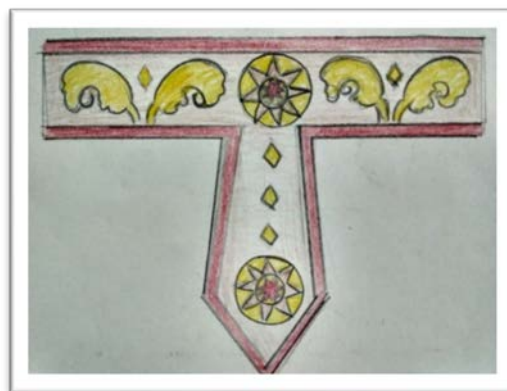
Disain pada tombak menerapkan unsur desain warna dan bentuk. Unsur desain garis digunakan untuk arah tombak. Garis yang diaplikasikan secara garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai makna terang, statis atau stabil. Warna hitam pada tombak melambangkan memberikan kesan kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran dari seorang Prajurit Majapahit 2. Terdapat warna coklat yang memberi kesan kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, persahabatan pada ujung tombak dengan bentuk segitiga. Warna merah pada bagian segitiga untuk menyesuaikan warna pada prinsip desain.



Gambar 4. Desain Tombak Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

c. Desain Sabuk

Disain pada sabuk yang menerapkan unsur desain warna dan bentuk menggunakan prinsip desain keseimbangan, keserasian. Warna merah yang diterapkan pada sabuk melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan sorang Prajurit Majapahit 2, warna kuning melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, suka cita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, dan persahabatan. Keseimbangan diterapkan untuk menyeimbangkan lambang pada sabuk yang terdapat pada bagian bawah dan atas. Keserasian diterapkan untuk menyerasikan antara keseluruhan desain pada Prajurit Majapahit 2. Prinsip irama diterapkan pada motif sabuk yang berulang-ulang.



Gambar 5. Desain Sabuk Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

d. Desain Ikat Kepala

Disain pada ikat kepala yang menerapkan unsur desain warna dan bentuk. prinsip desain keseimbangan, kesesuaian. Unsur desain warna menggunakan

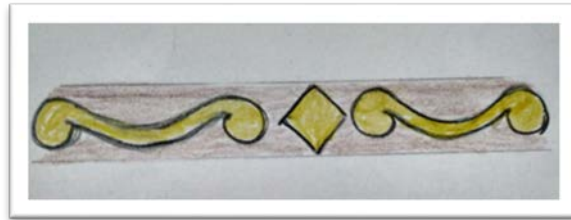
warna kuning yang melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, suka cita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, dan persahabatan. Terdapat bentuk lingkaran motif majapahit sebagai pusat pikiran Prajurit Majapahit 2 antara motif kanan dan kiri. Prinsip Keseimbangan diterapkan pada motif di bagian ikat kepala untuk menyeimbangkan motif pada ikat kepala antara kiri dan kanan. Kesesuaian diterapkan untuk menyasikan warna antara keseluruhan desain pada tokoh Prajurit Majapahit 2.



Gambar 6. Desain Ikat Kepala Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

e. Desain Gelang

Disain pada gelang yang menerapkan unsur disain warna dan bentuk. Menerapkan prinsip desain keseimbangan, kesesuaian. Unsur desain warna menggunakan warna kuning yang melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, suka cita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, dan persahabatan. Terdapat bentuk segi empat yang melambangkan empat arah mata angin agar Prajurit Majapahit 2 tidak salah mengambil arah maupun tindakan. Keseimbangan diterapkan untuk menyeimbangkan pola antara kiri dan kanan. Kesesuaian diterapkan untuk menyasikan warna antara keseluruhan desain pada Prajurit Majapahit 2.



Gambar 7. Desain Gelang Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

f. Desain Kelat Bahu

Disain pada kelat bahu yang menerapkan unsur disain garis, warna dan bentuk. Menerapkan prinsip desain keseimbangan, kesesuaian. Unsur desain warna menggunakan warna kuning yang melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, suka cita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, dan persahabatan. Terdapat bentuk segi empat yang melambangkan empat arah mata angin agar Prajurit Majapahit 2 tidak salah mengambil arah maupun tindakan Serta terdapat pola lingkaran untuk membedakan motif kelat bahu dengan motif gelang pada Prajurit Majapahit 2. Unsur garis diterapkan pada motif pada kalung yang menerapkan garis lengkung. Keseimbangan diterapkan untuk menyeimbangkan pola antara kiri dan kanan. Kesesuaian diterapkan untuk menyerasikan warna antara keseluruhan desain pada Prajurit Majapahit 2.



Gambar 8. Desain Kelat Bahu Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

g. Desain Kalung

Desain aksesoris kalung yang akan dikenakan oleh Prajurit Majapahit 2 menerapkan unsur desain berupa unsur garis, bentuk dan warna. Unsur bentuk pada desain kalung menggunakan unsur bentuk segitiga terbalik dengan garis lengkung. Garis lengkung yang diterapkan memiliki makna Unsur warna pada desain kalung menerapkan warna merah pada warna lambang Majapahit, coklat, dan kuning atau emas. Warna merah yang diterapkan pada tameng melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan seorang Prajurit Majapahit 2, warna kuning melambangkan kecerdasan, keceriaan, kebahagiaan, keberuntungan, sukacita, dan warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, persahabatan. Untuk prinsip desain, aksesoris kalung menerapkan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbanghan yang diterapkan pada desain kalung Prajurit Majapahit 2 menggunakan prinsip keseimbangan simetris. Prinsip keserasian diterapkan pada warna yang dipilih untuk menyerasikan keseluruhan kostum.

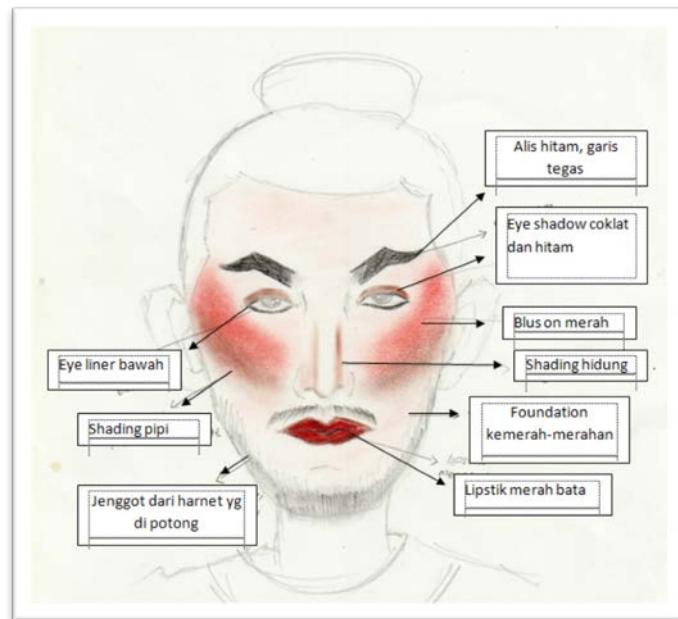


Gambar 9. Desain Kalung Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Tya Sofiani, 2018)

3. Desain Rias Wajah

Rias wajah pada Prajurit Majapahit 2 menggunakan rias wajah karakter dan rias wajah panggung, dengan mengaplikasikan unsur disain garis dan warna. Unsur disain garis yang digunakan adalah unsur garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai arti stabilitas, kekuatan atau kemegahan mewakili karakter tokoh Prajurit Majapahit 2. Unsur desain warna diaplikasikan pada warna rias mata yang menggunakan warna coklat, hitam dan juga merah. Warna merah yang diterapkan melambangkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan, warna coklat memiliki makna kesederhanaan, tradisi, dapat diandalkan, persahabatan. Warna hitam menyimbolkan memberikan kesan kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran.

Prinsip disain yang digunakan prinsip desain keseimbangan. prinsip keseimbangan digunakan pada pengaplikasian *eye shadow*, garis bibir, disain perona pipi. Penggunaan prinsip dan unsur desain pada rias wajah bertujuan agar konsep rancangan rias wajah dapat menjadi satu kesatuan yang dapat mendukung karakter Prajurit Majapahit 2.



Gambar 10. Desain Rias Wajah Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

a. Desain Rias Bibir

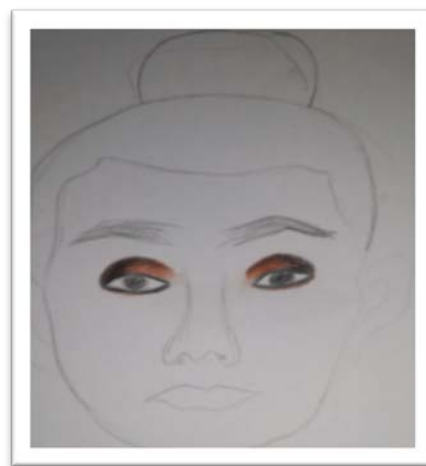
Unsur desain warna dan prinsip desain proporsi dan keseimbangan digunakan dalam desain bibir. Unsur warna menggunakan warna merah pada bagian dalam bibir yang menyimbolkan aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan. Warna hitam pada bibir bagian luar yang menyimbolkan ketegasan yang mewakili karakter tokoh seorang Prajurit Majapahit 2. Proporsi digunakan dalam koreksi bentuk bibir agar proporsional antara bentuk bibir dengan proporsi wajah. Prinsip keseimbangan diterapkan pada bentuk bibir atas dan bawah agar koreksi bibir atas dan bawah sama atau simetris.



Gambar 11. Desain Rias Bibir Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

b. Desain Rias Mata

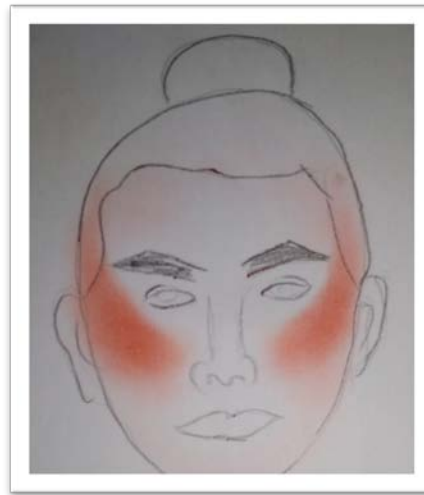
Unsur desain warna dan garis digunakan pada desain rias mata. Warna hitam digunakan pada sudut mata, warna coklat digunakan pada bagian dalam kelopak mata. Warna coklat di aplikasikan untuk memberi kedalaman pada mata dan memberi efek tegas. Garis lengkung yang digunakan pada pengaplikasian *eye shadow* agar mata terkesan lebih terbuka. Pengaplikasian prinsip desain keseimbangan digunakan pada pengaplikasian *eye shadow* mata sebelah kanan dan kiri. Prinsip desain keserasian diaplikasikan pada pemilihan *eye shadow* untuk menyesuaikan keseluruhan desain.



Gambar 12. Desain Rias Mata Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

c. Desain Pemerah Pipi

Disain rias pipi menggunakan menggunakan unsur desain garis dan warna. Unsur desain garis digunakan untuk arah aplikasi perona pipi. Perona pipi diaplikasikan secara garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai makna terang, statis atau stabil. Unsur desain warna merah digunakan memiliki makna aura kuat dan memberi arti kekuatan, energi, kehangatan, kegairahan, hormat, dan kecepatan. Menggunakan prinsip desain keseimbangan. Prinsip keseimbangan digunakan untuk menyeimbangkan antara proporsi wajah dengan cara pengaplikasian perona pipi anatara pipi kanan dan kiri.



Gambar 13. Desain Rias Pemerah Pipi Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

d. Deain riasan Alis

Disain alis menggunakan unsur desain garis dan warna. Unsur desain garis digunakan untuk arah aplikasi alis. Alis diaplikasikan secara garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai makna terang, statis atau stabil. Warna hitam pada alis melambangkan memberikan kesan kuat, kokoh, keseriusan, kemakmuran dari seorang Prajurit Majapahit 2. Menggunakan

prinsip desain keseimbangan. Proporsi digunakan untuk menyeimbangkan antara proporsi wajah dengan ukuran alis. Prinsip keseimbangan diaplikasikan dengan pengaplikasian alis anantara kanan dan kiri terlihat simetris.



Gambar 14. Desain Rias Alis Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

4. Desain Penataan Rambut

Disain penataan rambut pada Prajurit Majapahit yaitu menggunakan penataan simetris, rambut disisir kebelakang dan dicepol pada bagian puncak dan dirapikan menggunakan gel rambut.



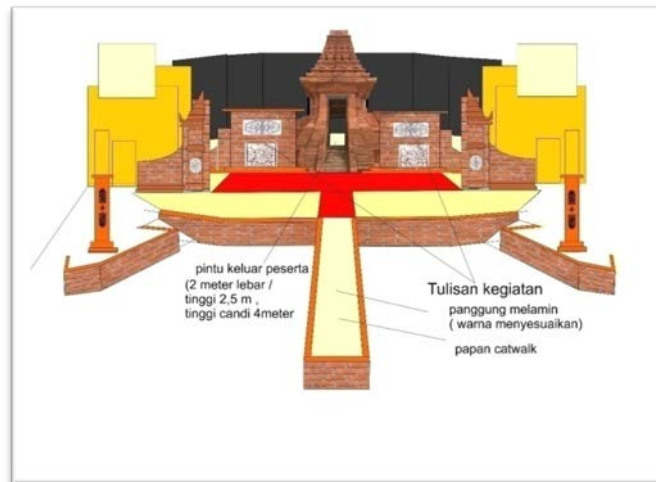
Gambar 15. Desain Penataan Rambut Prajurit Majapahit 2
(Sketsa: Tya Sofiani, 2017)

5. Desain Pertunjukan

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

a. Desain Panggung

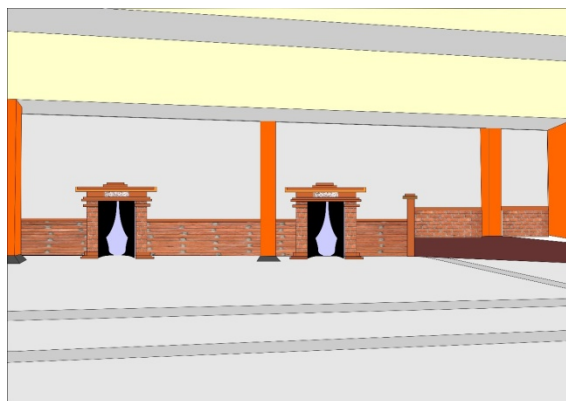
Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana kerajaan Majapahit. *Backdrop* yang digunakan juga menggambarkan kerajaan Majapahit. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu generasi muda tidak terganggu atau terhalang oleh 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 Majapahit 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 jenis musik gamelan. Pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta beberapa segmen di iringi beberapa jenis pukulan gamelan untuk menambah efek dramatik pada cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.



Gambar 16. Desain Panggung
(Dokumentasi: Tim Dekorasi, 2018)

b. Desain Pintu

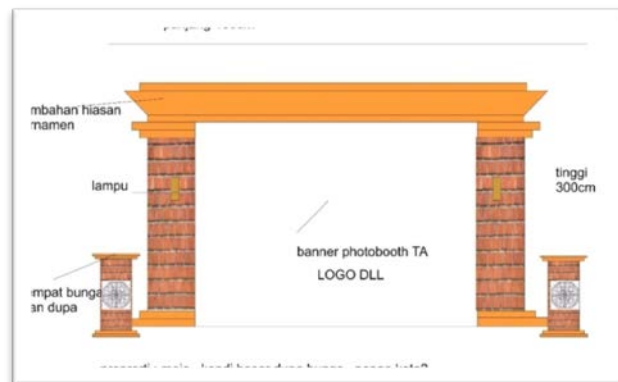
Konsep rancangan pintu menggunakan konsep bangunan dari batu bata untuk menyesuaikan suasana kerajaan Majapahit dan pada bagian pintu terdapat tirai. Unsur desain warna menggunakan warna coklat dan untuk warna tirai menggunakan warna hitam. Prinsip keseimbangan diterapkan pada tirai bagian kiri dengan kanan.



Gambar 17. Desain Pintu
(Tim Dekorasi, 2018)

c. Desain *Photoboth*

Konsep rancangan pada *photoboth* menggunakan konsep bangunan dari batu bata pada bagian pinggir untuk menyesuaikan suasana kerajaan Majapahit pada bagian tengah terdapat ruang dengan mencantumkan sponsor yang terkait untuk berlangsungnya pergelaran. Unsur desain warna menggunakan warna coklat dan untuk warna *background photoboth* menggunakan warna putih. Bentuk *photoboth* memilih bentuk segi empat. Prinsip keseimbangan diterapkan pada *photoboth* bagian kiri dengan kanan.



Gambar 18. Desain *Photoboth*
(Dokumentasi: Tim Dekorasi, 2018)

d. Desain Tiang

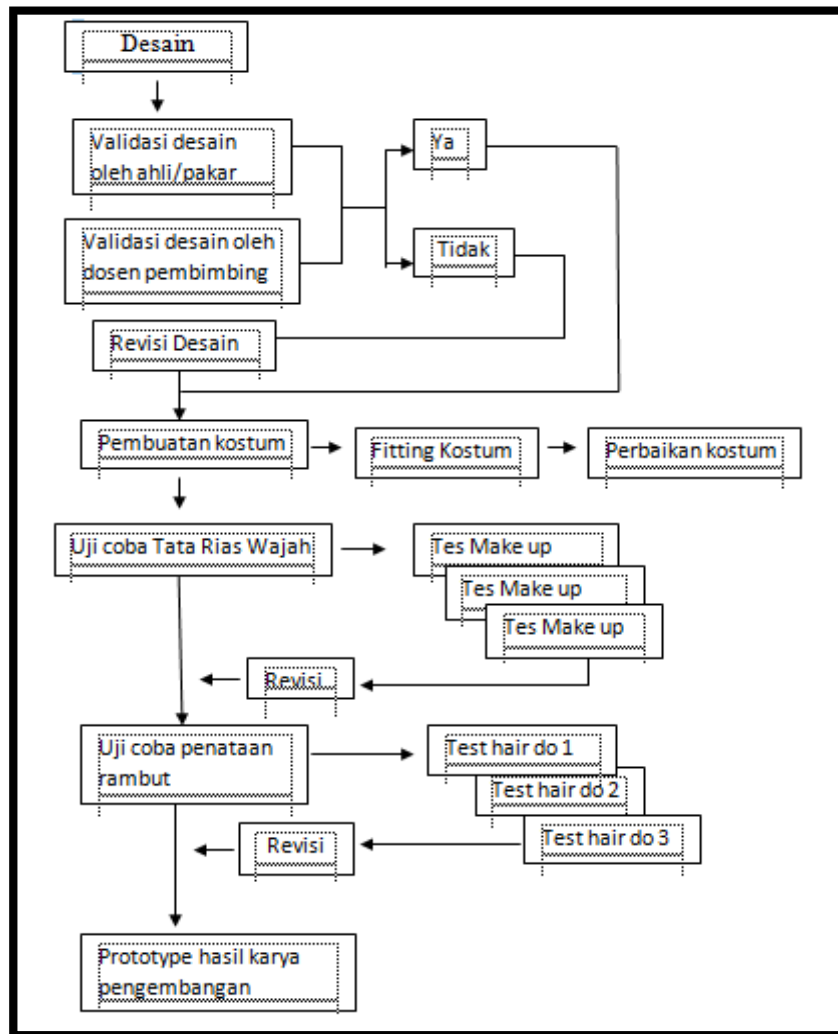
Konsep rancangan pada tiang menggunakan konsep yang menyesuaikan dengan suasana kerajaan Majapahit pada bagian tiang terdapat ukiran Majapahit. Menggunakan unsur warna coklat. Unsur desain garis vertikal diterapkan pada desain tiang. Prinsip kesesuaian diterapkan pada ukiran tiang untuk menyesuaikan suasana kerajaan Majapahit. Prinsip keseimbangan diterapkan pada letak ukiran pada bagian sisi tiang.



Gambar 19. Desain Tiang
(dokumentasi: Tim Dekorasi, 2018)

C. *Develope* (pengembangan)

Pada tahap *develope* ini adalah tahap pengembangan dimana semua akan di jelaskan bagaimana rancangan yang akan jadi hasil akhir untuk menciptakan sebuah rancangan kostum, tata rias karakter, aksesoris, dan rancangan penataan rambut yang akan menjadikan sebuah Prajurit Majapahit 2 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.



Gambar 20. Bagan Pengembangan
(Dokumentasi: Baiq Mulya N, 2018)

Desain kostum awal dengan rancangan gambar yang diangkat dari satu sumber ide untuk menciptakan suatu rancangan sebuah Prajurit Majapahit 2 satu sumber ide tersebut akan dikembangkan menjadi suatu pengembangan yang mengubah dari bentuk aslinya. Pengembangan sumber ide tersebut meliputi kostum itu sendiri, rancangan riasan wajah dan rancangan tatanan rambut. Untuk rancangan desain dibuat berbeda dengan bentuk asli dan diubah dengan pengembangan sumber ide metode *distorsi* dengan menekankan pendalaman karakter Prajurit Majapahit 2 menggunakan unsur

desain diantaranya garis, ukuran, tekstur, dan warna, dan untuk prinsip desain keseimbangan, kesesuaian, irama, dan proporsi. Unsur dan prinsip ini digunakan untuk mencapai satu kesatuan dalam rancangan kostum yang akan dibuat.

Sedangkan pada rancangan riasan dan tatanan rambut akan disesuaikan dengan kostum, agar terlihat satu kesatuan. Proses pembuatan rancangan riasan wajah masih berubah-ubah dan belum sesuai. Rancangan riasan akan menggunakan konsep rias wajah karakter dan rias wajah panggung dimana rias karakter tersebut lebih menekankan pada karakter tokoh dan dipadukan dengan riasan panggung yang mempunyai ciri riasan yang *waterproof*, tebal, dan menggunakan warna yang kontras karna melihat dari jarak antara panggung dan penonton, riasan yang harus tegas dalam artian terlihat dari jarak jauh, dan mempunyai aksen atau pusat perhatian agar penonton dapat memahami bahwa riasan tersebut adalah riasan yang mewujudkan terciptanya riasan karakter tokoh yang dikembangkan yaitu Prajurit Majaphit 2.

Pada rancangan penataan rambut akan di buat penataan rambut yang tidak secara langsung dipasang, dan menggunakan lungsen untuk menambah volume sanggul, yang dibungkus dengan harnet agar terlihat rapi agar tercapainya suatu penataan rambut yang akan di buat. Semua rancangan baik rancangan kostum, riasan dan penataan rambut ini di aplikasikan pada gambaran terlebih dahulu oleh ahli desain untuk dikonsultasikan ke dosen pembimbing.

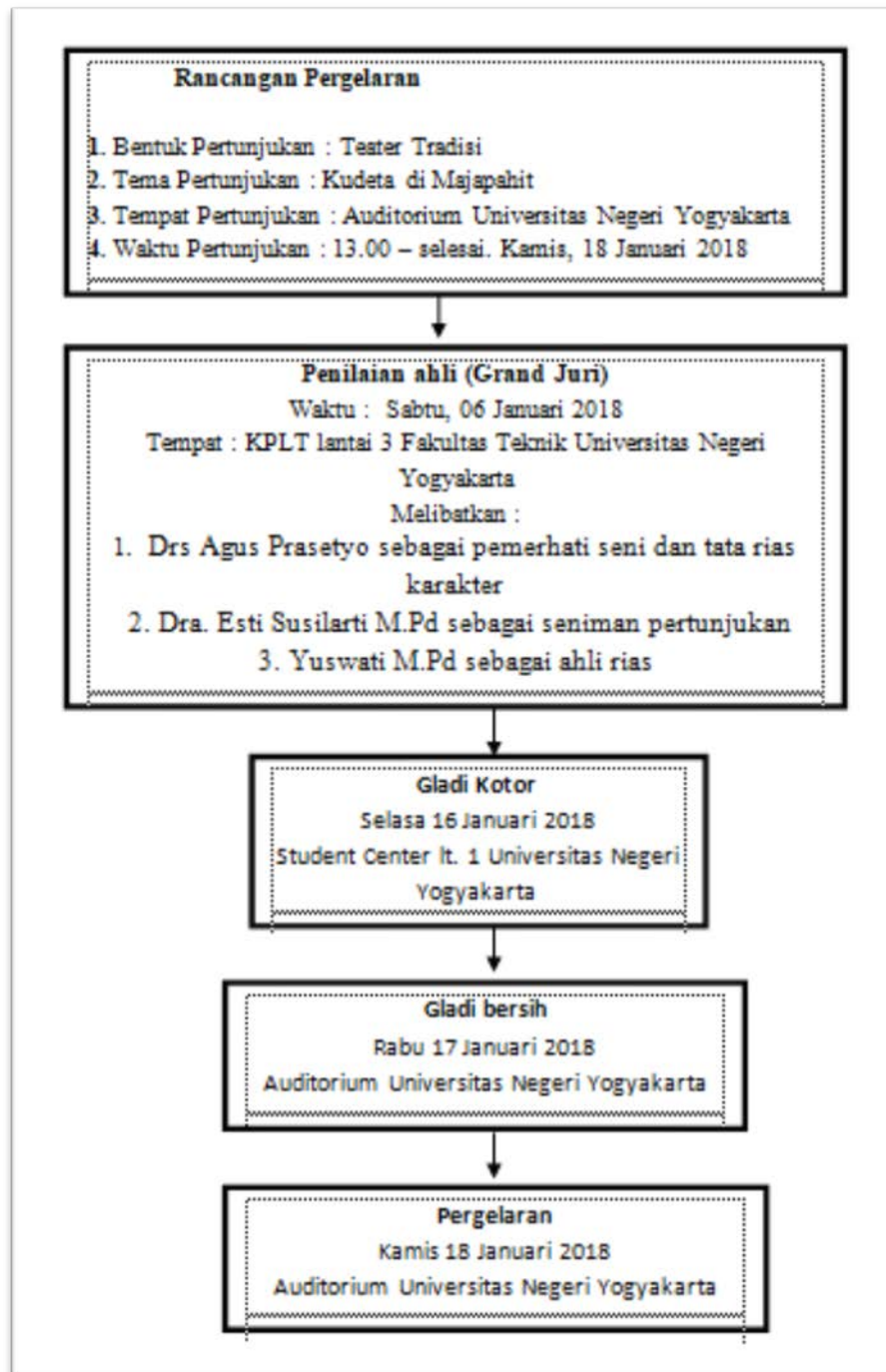
Setelah rancangan gambaran tersebut jadi, maka rancangan gambaran siap untuk di validasikan oleh dosen pembimbing. Setelah di validasi bahwa rancangan gambaran tersebut disetujui, maka proses rancangan tersebut dapat diketahui dan di tindak lanjuti untuk memilih alat bahan yang akan digunakan untuk menciptakan hasil rancangan yang sudah di buat. Pada rancangan kostum yang sudah diketahui maka melanjutkan pembuatan kostum dengan langkah awal memilih bahan dan selanjutnya di jahit, sebelum di jahit ke penjahit perlu diketahui ukuran badan talent yang akan menggunakan kostum tersebut, setelah mendapatkan ukuran badan *talent* selanjutnya melangkah ke penjahit yang sudah dipilih untuk memulai pembuatan kostum. Proses penjahitan ini akan dilakukan selama 5 hari, dan setelah kostum yang dijahitkan jadi maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kostum atau *fitting* dengan *talent* untuk melihat bagaimana hasil jahitan tersebut, apakah sudah sesuai atau ada yang perlu di kurangi atau di tambahkan, ternyata hasilnya perlu dikurangi pada bagian celana, kanan dan kiri dan di tambahkan renda emas. Pada saat *fitting* kostum, kostum Prajurit Majapahit 2 belum jadi seutuhnya karna masih dalam kondisi keluar dari penjahit dan perlu di *finishing* untuk hasil akhir dan menyesuaikan rancangan pada awal rancangan yang dibuat.

Selama proses pembuatan kostum, dilakukan validasi tata rias wajah melalui beberapa *test make up* dan dilakukan revisi dari hasil test. Validasi ini tidak hanya dilakukan 2-3 kali melainkan berulang kali sampai apa yang sesuai dengan rancangan terwujud. Untuk validasi tata rias ini dilakukan

proses dari uji coba menggunakan kosmetik yang bermacam-macam dan melihat hasil lalu revisi, sampai dosen pembimbing memutuskan hasil uji tata rias di setujui, membutuh proses dalam melakukan validasi tata rias ini dapat dikatakan gagal dan dikatakan lumayan, karena setiap validasi hasilnya berbeda, masih banyak koreksi baik pengurangan atau penambahan dalam riasan wajah untuk mencapai suatu yang dapat dikatakan sesuai dan mempunyai satu kesatuan dengan rancangan kostum yang telah melewati tahap *fitting* dan telah dilanjutkan ke tahap *finishing*. Pada hasil yang kesekian kalinya akhirnya dosen validasi menyetujui untuk validasi rias wajah dan dilanjutkan untuk validasi penataan rambut yang telah di rancang sesuai yang diharapkan. Pada validasi penataan rambut memang melewati revisi sebanyak 2 kali karena tidak ukuran sanggul tidak sesuai saat di validasiakan, dan pada validasi dan pembuatan terakhir hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, dan keserasian telah dilihat bahwa hasil rancangan dari rancangan kostum, riasan wajah dan penataan rambut menjadi satu kesatuan yang selaras.

Pada hasil akhir di validasikan saat penilaian yaitu penjurian yang dilakukan pada tanggal 06 Januari 2018 dan *fitting* kostum pada tanggal 22 Desember 2018, maka dapat dihasilkan kesesuaian dari penggabungan antara kostum, tata rias dan penataan rambut pada saat acara penjurian dan gladi kotor. Dengan hasil yang sesuai, serasi dan selaras saat digunakan oleh *talent*.

D. Dessiminate (Penyebaran)



Gambar 21. Bagan Penyebarluasan
(Dokumentasi: Baiq Mulya Nuryana, 2018)

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Sebelum dilaksanakan acara pertunjukan yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan pada hari Sabtu 06 Januari 2018 di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu Bapak Drs. Agus Prasetyo., Ibu Dra. Esti Susilarti, M. Pd., Ibu Dra. Yuswati M. Pd.

2. Gladi Kotor

Pada tanggal 16 Januari 2018 setelah pelaksanaan *grand juri* akan pula dilaksanakan gladi kotor pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dilaksanakan pula di gedung *Student Center* Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Gladi Bersih

Selain gladi kotor dilakukan pula gladi bersih yang akan dilaksanakan sehari sebelum pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (pendefinisian)

Mahasiswa Program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukan teater tradisional sebagai tugas akhir yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah teater tradisi yang bercerita tentang kisah kerajaan Majapahit yang memperebutkan kekuasaan antara kerajaan Majapahit dan kerajaan Lumajang. Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya Kerajaan Majapahit terjadi banyak pergolakan pemberontakan.

Prabu Jayanegara merupakan raja ke II di kerajaan Majapahit putra pendiri kerajaan Majapahit. Prabu Jayanegara yang masih berusia 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit sejak meninggalnya Raden wijaya. Semenjak Prabu Jayanegara Menduduki tahta, para Dharmaputra, berseteru dengan kelompok Mahapati yang memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu telah diberikan kepada rakyat Nambi dari Lumajang. 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 ini Prabu Jayanegara dijadikan boneka dan dimanfaatkan oleh mahapati dengan menunjukkan

taktik dan politik hitam untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. 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”.

Berdasarkan analisis cerita yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil yaitu: (1) latar belakang cerita tersebut adalah kerajaan Majapahit; (2) cerita terjadi pada pemerintahan raja Prabu Jayanegara yang merupakan seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas; (3) terjadi perebutan kekuasaan antara kerajaan Lumajang dengan Kerajaan Majapahit karena Patih Hamangkubumi yang pada saat itu telah diberikan kepada rakyat Nambi dari Lumajang; (4) terdapat Prajurit Majapahit 2, ia adalah prajurit dari kerajaan Majapahit yang bertindak bijaksana dan berjiwa kesatria.

Prajurit Majapahit 2 selalu patuh pada perintah raja dan tidak berkianat serta teguh dalam memegang keputusan, loyal dan pemberani untuk berdiri di baris depan saat melakukan peperangan di medan pertempuran. Prajurit Majapahit 2 sebagai prajurit Majapahit memiliki karakteristik penampilan yang gagah dan tegap. Prajurit Majapahit 2 juga merupakan sosok yang mampu membela Kerajaan Majapahit yaitu seseorang yang memiliki banyak

tenaga dan kuat, kekar, berbadan padat dan berotot dan juga seseorang yang perkasa untuk menang.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristiknya tokoh tersebut akan di tampilkan pada pertunjukan teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan tersebut menggunakan tradisional modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan Prajurit Majapahit 2 agar sesuai dengan tema Kudeta di Majapahit yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, yaitu Pasukan Elit Bhayangkara dengan alasan Prajurit Majapahit 2 bisa seperti Pasukan Elit Bhayangkara baik dalam segi karakter dan sifatnya.

Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan sumber ide *stilisasi* dengan alasan menyempurnakan penampilan dari bentuk yang sederhana menjadi lebih rumit dengan menambahkan motif pada setiap asesoris yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2 dengan mempertahankan bentuk penataan rambut dan menggunakan kain sebagai bawahan pada Prajurit Majapahit 2. Menambahkan rompi, celana dan berbagai bentuk motif pada asesoris yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2, sehingga penampilan tokoh Prajurit Majapahit 2 sesuai dengan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Proses Hasil dan Pembahasan *design* (perencanaan)

Setelah perencanaan desain disetujui oleh pembimbing langkah selanjutnya adalah proses dan hasil dari perencanaan, pada sub bab ini akan di

jelaskan proses hasil pembahasan perencanaan baik dari kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut.

1. Kostum

Pada bagian kostum ini, proses pembuatannya melalui tahap menentukan ukuran *talent* yang akan menggunakan kostum yang telah tercipta rancangannya, selanjutnya pada tahap pemilihan bahan dan pada pemilihan bahan yang di gunakan adalah kain berjenis kain *satin bridal*. Kain satin bridal untuk bahan dasar pembuatan rompi di tambahkan dengan bahan kain yaitu kain satin, kain batik, dan , renda emas. Sebagai pelengkap dan *finishing* kostum menggunakan bahan spons ati, perlak motif. Proses pembuatan kostum ini menggunakan teknik menjahit dan menempel dengan menggunakan lem.

a. Desain Pertama

Pada desain pertama kostum dan aksesoris yang digunakan yaitu celana pendek berwarna hitam , kain batik, tameng dengan motif lambang Majapahit, tombak yang berwarna hitam, ikat kepala dengan motif ukiran Majapahit, kalung dari spon ati dengan ukiran Majapahit juga. Terdapat dua helai kain batik bagian kanan dan kiri pada bagian luaran celana. Warna yang digunakan yaitu warna merah kuning dan hitam.



Gambar 22. Desain Kostum Pertama
(Sketsa : Sen Rais, 2018)

b. Desain kedua

Pada desain kedua terjadi perubahan pada ikat kepala, kalung, warna tameng, kain batik, dan penambahan rompi. Perubahan pada ikat kepala terjadi pada perubahan motif, motif pada ikat kepala sedikit dikurangi namun tetap terdapat lambang Majapahit pada bagian tengah. Pada kalung Prajurit Majapahit 2 terjadi perubahan ukuran dan bentuk, ukuran dari yang ukuran kecil menjadi lebih besar yang bertujuan untuk menyesuaikan proporsi badan *talent*, perubahan bentuk juga dilakukan untuk menyesuaikan karakter Prajurit Majapahit 2. Terjadi penambahan warna coklat pada desain yang kedua dikarenakan untuk kesesuaian seluruh kostum agar terlihat lebih indah dan mendalami karakter tokoh. Batik yang diterapkan pada tokoh dilakukan penambahan kain agar keserasian pada keseluruhan kostum terlihat indah. Selain perubahan yang dilakukan penambahan juga dilakukan pada kostum

yaitu penambahan rompi untuk membedakan antara prajurit Lumajang dengan Prajurit Majapahit.



Gambar 23. Desain Kostum Kedua
(Sketsa : Sen Rais, Tya Sofiani, 2018)

Hasil desain perencanaan kostum ini tidak sesuai dengan perencanaan awal dan bentuk hasil akhirnya berbeda dari perencanaan. Perubahan ini terjadi karena saat proses pembuatan kostum ukuran yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi tubuh *talent* yang menjadikan hasil kostum yang tidak sesuai saat di digunakan oleh *talent*, maka dari itu perubahan ini dilakukan, perubahan yang dilakukan adalah menambahkan bagian pada perencanaan desain awal. Bagian yang ditambahkan ada pada bagian kalung. Pada bagian kalung bentuk dan ukuran di ganti karena tidak seuai dengan bagian aksesoris yang lain. Proses perubahan pembuatan kalung menggunakan bahan yang kaku menjadikan kalung tidak terkesan natural oleh sebab itu memerlukan jarum untuk mengaitkan kalung tersebut pada baju agar tertempel dengan rapi. Pada bagian kain batik pun juga diubah, perubahan ini merupakan

perubahan bentuk sederhana menjadi sedikit lebih rumit namun, tidak mengganggu gerakan pada saat di atas panggung dan disesuaikan dengan gerakan *talent*. Pemasangan kain batik menggunakan teknik *drapping* dengan bantuan jarum agar kain tidak lepas saat digunakan. Perubahan juga dilakukan pada penambahan asesoris gelang yang bertujuan untuk menyesuaikan aksesoris dengan prajurit Majapahit lainnya. Kostum dan aksesoris yang digunakan untuk penampilan Prajurit Majapahit 2 yaitu kostum pada desain kedua



Gambar 24. Desain Kostum Kedua, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Sen Rais, Tya Sofiani, 2018)

2. Aksesoris

Aksesoris dibuat dengan menggunakan bahan spon ati yang telah di buat sesuai pola aksesoris yang diinginkan dan dicat ulang hingga berbentuk mengkilat bersih, dan baik digunakan untuk pemilihan bahan sebagai aksesoris, proses pembuatan aksesoris tersebut dengan cara membuat pola,

menggunting, menempelkan hingga mengecat asesoris sesuai warna yang diinginkan. Proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut: 1) menyiapkan alat dan bahan yang terdiri dari spon ati, lem, pilox, cat *acrilic*, *gunting*, pensil, kuas; 2) membuat pola sesuai motif dari spon ati yang digunakan pada setiap asesoris menggunakan pensil kemudian di gunting; 3) setelah itu, pola yang sudah dibuat di beri warna sesuai warna yang diinginkan, warna yang diberikan yaitu warna merah, coklat, kuning emas, dan hitam dari pilox dan cat *acrylic*; 4) membuat pola dasar sebagai tempat menempelkan motif yang telah di buat lalu diberi warna; 5) menempelkan motif pada pola dasar dengan lem; 6) setelah itu lakukan pada setiap aksesoris yang akan dibuat.

Pada hasil akhir aksesoris yang dibuat belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan sesuai dengan desain awal yang telah dirancang. Perubahan yang terjadi yaitu merubah motif parang menjadi motif ukiran Majapahit dan menambahkan berbagai lambang Majapahit pada beberapa bagian seperti ikat kepala dan sabuk yang digunakan. Perubahan dilakukan pada motif asesoris karna tidak sesuai penampilan *talent*. Tujuan pembuatan aksesoris ini adalah untuk menyesuaikan kostum dan menyelaraskan kostum. Untuk kesesuaian aksesoris motif Majapahit memang sesuai dan serasi untuk dipadupadankan sebagai aksesoris, tetapi lebih tepatnya aksesoris yang terbuat dari emas atau tembaga lebih baik jika digunakan sebagai aksesoris agar pencapaian karakter tokoh lebih sesuai dari yang diharapkan.

a. Tameng

Tameng yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2 berbentuk lingkaran dengan motif lambang Majapahit berwarna dasar coklat dengan ornamen setiga berwarna kuning dan merah. Pembuatan tameng menggunakan bahan spon hati, cat *acrilic*, dan lem. Terjadi kesulitan pada saat pembuatan tameng, kesulitan yang dialami yaitu susahnya membuat pola lingkaran sehingga mengalami pengulangan pembuatan agar menjadi cembung. Warna kuning yang diaplikasikan pada tameng terjadi kelunturan sehingga harus memberi warna berulang kali agar terlihat rapi dan indah.

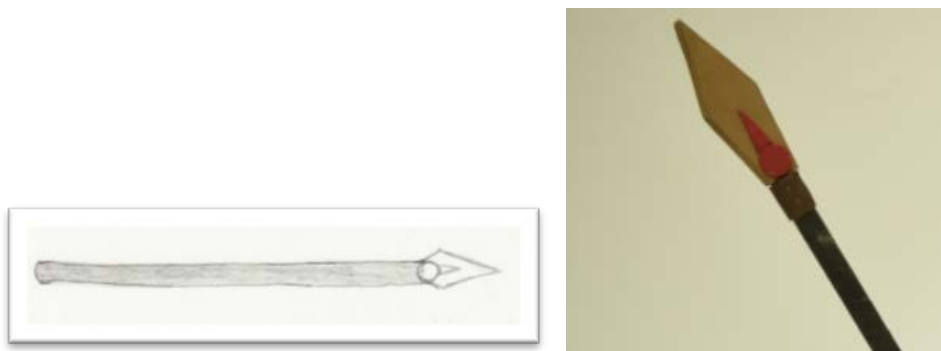


Gambar 25. Desain Aksesoris Tameng , dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani, 2018)

b. Tombak

Tombak terbuat dari pipa dengan panjang kurang lebih $\frac{1}{2}$ meter yang di dililiti dengan spon ati berwarna hitam dan memiliki bentuk segitiga sebagai senjata berwarna coklat. Tombak yang digunakan pada saat di atas panggung pada adegan peperangan di ganti dengan tombak dari bambu. Hal tersebut

dilakukan agar tombak yang digunakan tidak patah pada saat peperangan namun tombak yang dibuat tetap dijadikan properti di atas panggung.



Gambar 26. Desain Aksesoris Tombak , dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani, 2018)

c. Sabuk

Sabuk yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2 menggunakan bahan dasar spon ati dengan warna dasar coklat. Terdapat warna merah untuk menambahkan unsur keserasian. Pada sabuk Prajurit Majapahit 2 terdapat ukiran motif Majapahit dan 2 lambang kerajaan Majapahit berwarna kuning emas. Terdapat 3 bentuk wajik untuk menyempunakan kekosongan motif pada sabuk. Setelah sabuk diaplikasikan pada *telent* ukuran sabuk ternyata kebesaran dan jika ukuran sabuk dikecilkan maka motif pada sabuk akan ikut terpotong, oleh karena itu diperlukan jarum untuk membantu mengecilkan ukuran sabuk agar sesuai dengan ukuran pinggang *talent*.



Gambar 27. Desain Aksesoris Sabuk, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani, 2018)

d. Kalung

Kalung Prajurit Majapahit 2 merupakan perpaduan dari bentuk lingkaran dengan segitiga terbalik. Terdapat lambang Majapahit Pada kalung untuk menyesuaikan dengan aksesoris yang lainnya. Terdapat 2 lapisan dengan bentuk yang sama untuk memberi kesan irama pada kalung. Setelah diaplikasikan pada *talent* kalung terliktat kaku, oleh karena kalung disatukan dengan baju dengan menggunakan jarum agar kalung tidak bergeser kemana-mana.



Gambar 28. Desain Aksesoris Kalung, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Tya Sofiani, 2018)

e. Ikat Kelapa

Pada ikat kepala warna yang digunakan yaitu warna coklat dan warna kuning. Warna kuning digunakan sebagai warna dasar dan warna coklat digunakan sebagai warna motif dari ikat kepala. Terdapat bentuk lingkaran pada bagian tengah ikat kepala. Warna kuning yang diaplikasikan pada kalung terjadi kelunturan sehingga perlu dicat berulang kali agar mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 29. Desain Aksesoris Ikat Kepala, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani, 2018)

f. Gelang

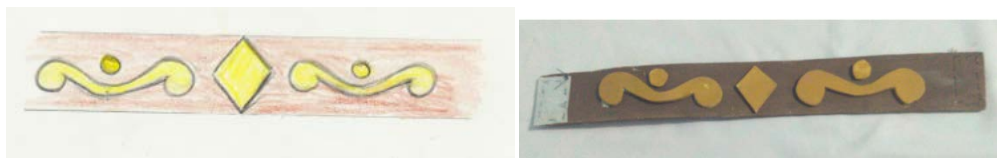
Pada gelang yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2 menggunakan warna coklat dan warna kuning yang terbuat dari spon ati dengan menempelkan motif Majapahit pada gelang yang berbentuk segi empat dengan panjang 24,5 cm dan lebar 3,5 cm. Terdapat bentuk belah ketupat pada gelang yang memiliki makna sebagai 4 arah mata angin. Ukuran pada gelang terlalu besar dari ukuran tangan. Hal tersebut tidak dapat diperbaiki karena keterbatasan waktu untuk memperbaiki ukuran gelang, namun tidak menjadi kendala pada saat di atas pentas.



Gambar 30. Desain Asesoris Gelang, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani, 2018)

g. Kelat Bahu

Kelat bahu Prajurit Majapahit 2 terbuat dari spon ati dan terdapat perekat pada kedua ujungnya. Terdapat motif majapahit berwarna kuning pada dasar berwarna coklat berbentuk segi panjang dengan ukuran panjang 34 cm dan lebar 4 cm. Kelat bahu yang dibuat disesuaikan dengan ukuran badan *talent*. Terdapat bentuk lingkaran pada kelat bahu untuk membedakan antara kelat bahu dengan gelang yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2. Kelat bahu yang digunakan oleh Prajurit Majapahit 2 sangat pas dan padat, hal itu dikarenakan untuk menyesuaikan gerakan *talent* yang energik saat adengan peperangan agar kelat bahu tidak lepas pada saat di atas panggung.



Gambar 31. Desain Asesoris Kelat Bahu, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, Tya Sofiani 2018)

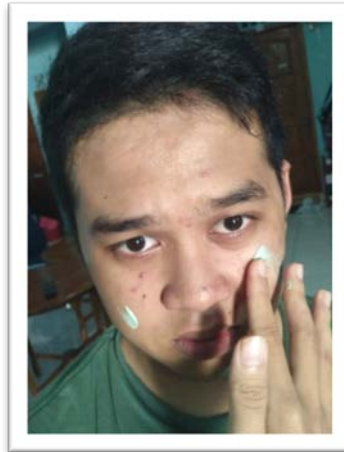
3. Rias Wajah

Tata rias menggunakan teknik rias wajah karakter dan tata rias panggung, alasan menggunakan teknik ini adalah karena rias wajah karakter dan rias panggung sangat sesuai dengan pergelaran teater tradisi yang menciptakan karakter pada setiap tokoh yang berperan dalam teater yang dimainkan. Tata rias wajah karakter sangat sesuai untuk pencapaian tokoh dengan karakter yang telah di tentukan pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, pada pengaplikasian rias wajah karakter ada penambahan pada riasan yaitu dengan menggunakan kumis dan jenggot buatan, pengaplikasian jenggot dan kumis ini di berikan untuk penambahan riasan nampak lebih dewasa, Karena pada kumis dan jenggot dapat memperjelas karakter dan usia. pemasangan jenggot dan kumis ini dengan teknik penyusunan dan penempelan menggunakan lem bulu mata.

Warna yang dipilih untuk *Eye shadow* adalah warna hitam dan coklat karena menyesuaikan dengan kostum, pada sudut mata di berikan perpaduan hitam dan warna coklat pada bagian kelopak mata, tidak lupa juga diberikan *skotch* agar menambah kedalaman mata. Pada riasan juga digunakan *Base Make Up* yang *waterproof*, sebelum penggunaan *foundation* agar riasan lebih tahan lama. Sebelum mengaplikasikan. *Foundation* dilakukan terlebih dahulu pencampuran *foundation* dengan cara mencampurkan *foundation* merk CR seri 5W yang dicampur dengan kometik DC dan sedikit *body painting* berwarna merah dengan perbandingan 2:2:1. Pencampuran tersebut bertujuan agar karakter pada riasan lebih terlihat natural dan sesuai dengan penampilan

di atas panggung karena jenis riasan ini juga menggunakan jenis riasan panggung. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu:

- a. Proses Rias wajah karakter prajurit Majapahit 2 ini diawali dengan menggunakan *base make up/primary*.



Gambar 32. Pengaplikasian *Base Make Up*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- b. Pengaplikasian *foundation* secara menyeluruh pada bagian wajah dan leher



Gambar 33. Pengaplikasian *Foundation*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- c. Pengaplikasian *shading* dalam pada hidung dan dan pipi dan dibaurkan dengan spon.



Gambar 34. Pengaplikasian *shading* Dalam
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- d. Pengaplikasian bedak tabur dan bedak padat setelah penggunaan *shading* dalam.



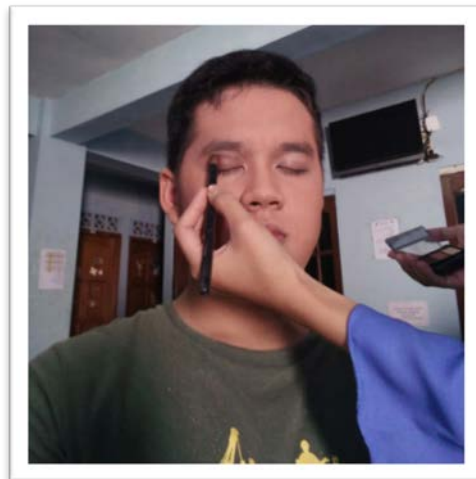
Gambar 35. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

e. Dilanjutkan dengan pemasangan *Scotch* pada kelopak mata.



Gambar 36. Pemasangan *Scotch*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

f. Aplikasian *Eye shadow* pada bagian mata dengan menggunakan warna coklat



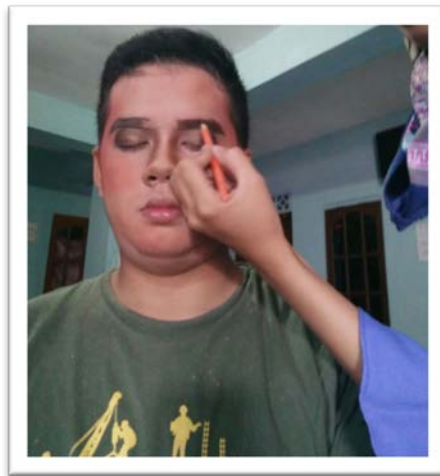
Gambar 37. Pengaplikasian *Eye shadow* pada Kelopak Mata
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- g. Dilanjutkan dengan pengaplikasian warna *eye shadow* hitam pada sudut mata mata



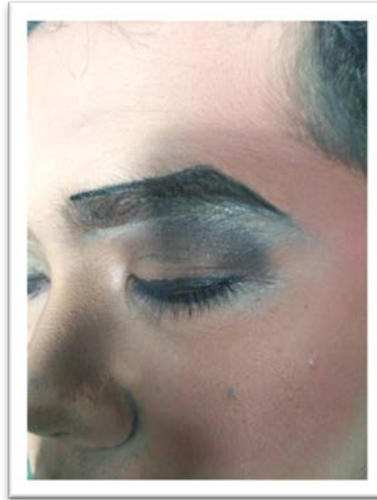
Gambar 38. Pengaplikasian *Ey eshadow* pada Sudut Mata
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- h. Tahap selanjutnya membuat alis dengan warna hitam.



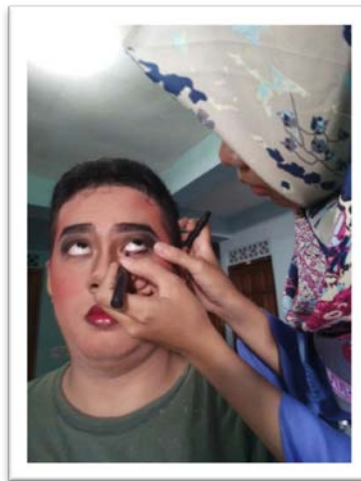
Gambar 39. Pembuatan Alis
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- i. Pengaplikasian pensil *eyeliner* pada garis mata atas



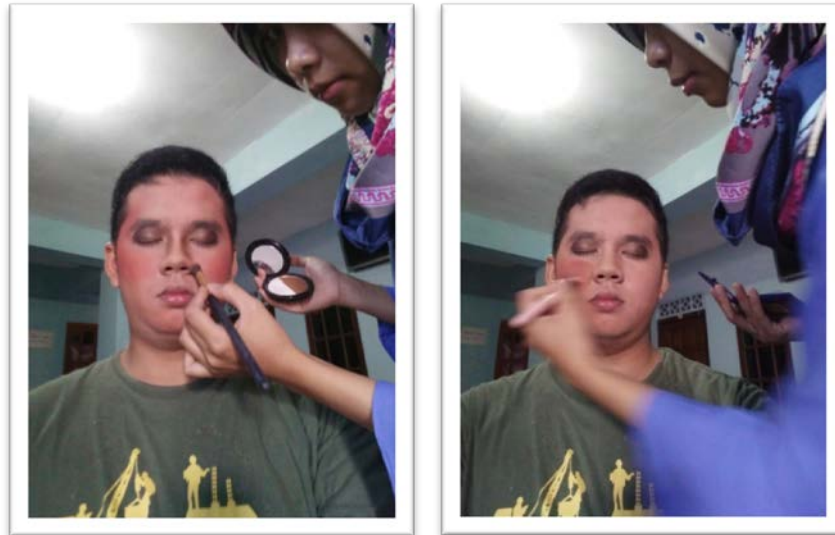
Gambar 40. Pengaplikasian *Eyeliner* Atas
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- j. Pengaplikasian *eyeliner* bawah dengan menggunakan warna hitam



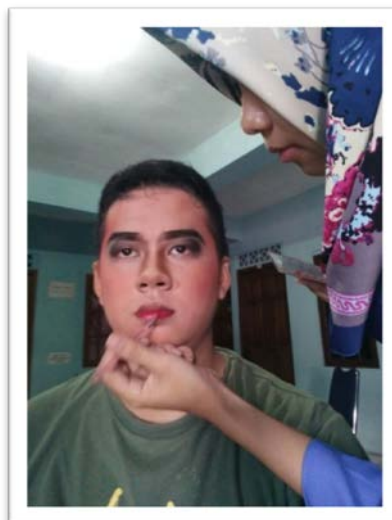
Gambar 41. Pengaplikasian *Eyeliner* Bawah
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- k. Pengaplikasian *shading* luar pada bagian tulang pipi dan dilanjut dengan blush on



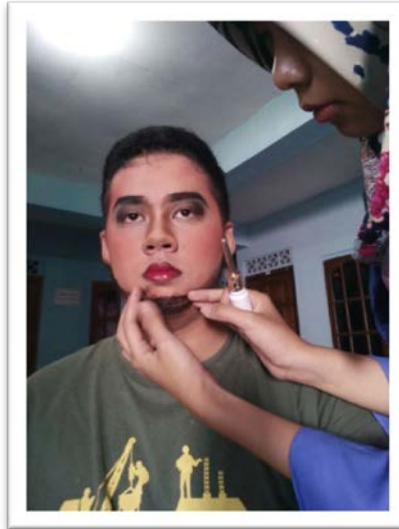
Gambar 42. Pengaplikasian *Shading* Hidung dan *Blus On*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- l. Membingkai bibir dengan warna hitam dan mengaplikasikan *lipstick* menggunakan warna merah



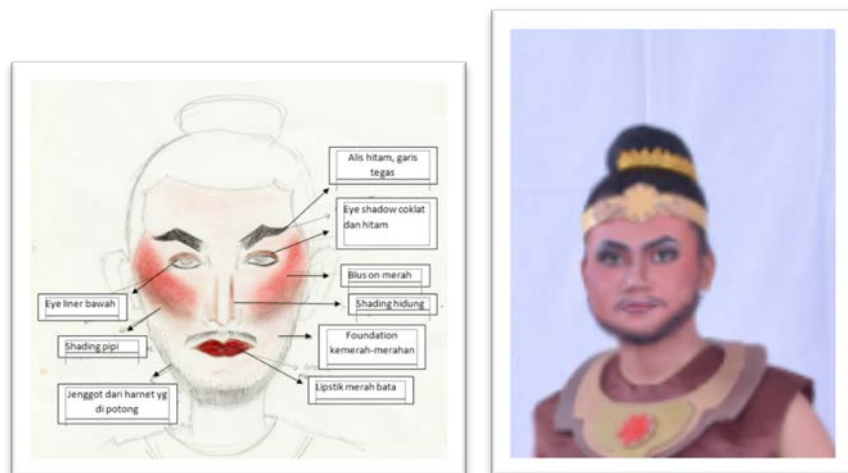
Gambar 43. Pengaplikasian *Lipstik*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

m. Pada tahap terakhir yaitu tahap pemasangan jenggot pada daerah rahang



Gambar 44. Pemasangan Jenggot
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

n. Hasil akhir tata rias pada Prajurit Majapahit 2



Gambar 45. Desain Rias Wajah dan Hasil akhir
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

Proses pengaplikasian *make up* dan pencapaian karakter tentunya melalui beberapa tahap yang tidak semuanya berjalan dengan baik, terjadi beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis sehingga tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Terjadi kesulitan pada proses riasan mata untuk membuat mata

menjadi lebih besar, namun hal yang dilakukan yaitu dengan menambahkan *scotch* pada mata dan mengaplikasikannya warna *eye shadow* yang tebal dan mencolok dengan cara dibaurkan. Seperti halnya memasang jenggot yang harus lelit dengan menggantung *hair net* menjadi beberapa bagian dan menempelkannya dengan lem bulu mata. Selain itu terdapat kendala pada pembuatan alis yang masih terlihat seperti perempuan.

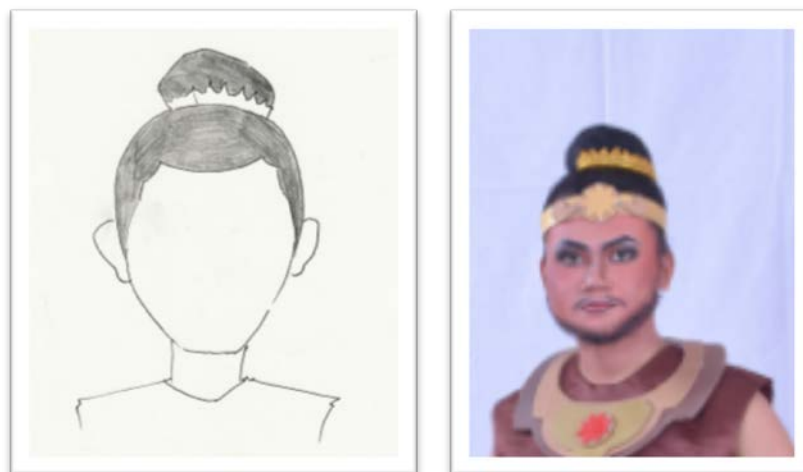
Kesesuaian desain dengan hasil akhir belum sesuai dan terjadi sedikit perubahan. Perubahan yang dilakukan yaitu perubahan bentuk alis yang masih terlihat seperti bentuk alis perempuan. Selain perubahan terdapat juga penambahan yaitu penambahan ketebalan *foudation* karena menyesuaikan dengan jarak panggung dengan penonton.

4. Penataan Rambut

Pada penataan rambut Prajurit Majapahit 2 penataan ini berfokus pada penataan puncak bagian kepala yang dapat dilihat dari tampak samping depan dan belakang. Sanggul yang digunakan yaitu menggunakan sanggul cepol. Proses pembuatan sanggul ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut: lungsen, hairnet, jepit hitam, karet gelang, gel rambut, sisir dan *hair spray* dengan prosedur sebagai berikut: 1) pembuatan sanggul ini yang harus dilakukan yaitu mengikat rambut pada puncak kepala dengan karet; 2) kemudian sisa rambut di jepit pada bagian belakang dan diberikan hair spray; 3) setelah rambut diikat di bagian puncak kemudian ditambahkan dengan lungsen yang bertujuan untuk memberi volume pada rambut *talent* dan sesuai dengan proporsi tubuh *talent*; 4) langkah selanjutnya pembuatan sanggul

dilapisi dengan *hair net* dan dibentuk membentuk lingkaran setelah itu dikuatkan dengan jepit hitam agar tidak lepas.

pada proses ini rambut diberikan gel dan disisir ke belakang agar terlihat rapi dan tahan lama. Kendala yang dihadapi pada proses penataan sanggul yaitu susah nya mengikat rambut *talent* sehingga diperlukan banyak jepit pada bagian kepala agar rambut terlihat rapi. Hasil akhir penataan rambut sanggul ini sesuai dengan karakter tokoh Prajurit Majapahit 2, tidak ada perubahan pada saat dilakukan konsultasi karena bagian yang dipertahankan yaitu bentuk penataan rambut, pada awal pembuatan di aplikasikan pada *talent* dan terjadi perubahan ukuran sanggul karena terlalu kecil dan tidak sesuai dengan proporsi tubuh *talent*. Setelah sanggul sesuai maka dan di beri aksesoris pelengkap sanggul.



Gambar 46. Desain Penataan Rambut, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Tya Sofiani, Baiq Mulya N, 2018)

C. Proses Hasil dan Pembahasan *Develop* (pengembangan)

Pada tahap *develop* ini adalah tahap pengembangan dimana semua akan di jelaskan bagaimana rancangan yang akan jadi hasil akhir untuk menciptakan

sebuah rancangan kostum, tata rias karakter, aksesoris, dan rancangan penataan rambut yang akan menjadikan sebuah Prajurit Majapahit 2 pada cerita pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

1. Validasi Desain oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh pakar desain gambar, dan divalidasi oleh ahli desain dan aksesoris yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd. validasi tersebut dilakukan pada hari jumat 29 Desember 2017, satu bulan sebelum pertunjukan dilaksanakan, dan dengan hasil disetujui oleh bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd, tetapi tetap mendapat saran menambahkan rompi dan pada bagian kalung diperlebar dan bagian kelat bahu ukurannya di perbesar agar dapat menyesuaikan ukuran tubuh. potongan kain batik di tambahkan agar kostum terlihat sesuai dengan keseluruhan kostum yang digunakan dan disesuaikan dengan kostum prajurit yang lainnya.



Gambar 47. Desain Kostum, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Sen Rais, Tya Sofiani, 2018)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut dilakukan oleh pembimbing penulis yaitu Ibu Eni Juniastuti M.Pd. validasi dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah dan penataan rambut mendapat saran dan masukan dari ibu pembimbing yaitu Ibu Eni Juniastuti M.Pd bahwa rias wajah pada bagian alis belum sesuai dengan bentuk alis cowok dan masih terlihat seperti bentuk alis cewek, bagaian *eye shadow* di tambahkan lagi dan warnanya di perkuat, pada bagian *foundation* lebih ditebalkan lagi dan warna kemerah-merahan belum terlihat, untuk bagian luar bibir diberikan warna hitam dan warna merah bata sebagai isinya. Maka dari itu penulis memperbaiki kekurangan yang di disarankan hingga disetujui saat validasi akhir.



Gambar 48. Hasil Riasan Validasi 1, dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Tya Sofiani, Baiq Mulya N, 2018)

3. Proses Pembuatan Kostum dan aksesoris

Proses pembuatan kostum ini melalui dibuat oleh penjahit yang telah dipilih penulis sesuai hasil yang yang diinginkan dan mendapat validasi oleh ahli desain kostum dan aksesoris. Hasil akhir kostum serta hasil akhir aksesoris yang digunakan pada *talent* untuk menyelaraskan dan menyatukan kostum, dengan arahan desiner proses penjahitan memakan waktu 5 hari. Proses pembuatan aksesoris di bantu oleh tya dan dikerjakan selama 7 hari. Untuk proses pembuatan kostum dan aksesoris membutuhkan biaya \pm Rp 700.000,-.

Sedangkan untuk proses *fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari minggu, 29 Desember 2017, dan setelah *fitting* di lakukan maka ada perbaikan kostum yang harus di lakukan yaitu pada bagian celana harus dipotong karena tidak sesuai dan kepanjangan, bagian tersebut akan di naikkan setinggi 10 cm hingga mencapai lutut dan diberi renda emas pada bagian bawah agar terkesan megah. Perbaikan tersebut dilakukan karena untuk pencapaian kenyamanan *talent* saat menggunakan kostum yang telah penulis rancang serta menunjang ukuran badan *talent*.

4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba dilakukan sebanyak 4 kali yaitu bertempat di kampus pada bulan Desember 2017 dan Januari 2018, berikut hasil validasi yang telah penulis lakukan :

- a. Hasil uji coba pertama ini dilakukan di kampus, pada validasi yang pertama ini penulis melakukan pengaplikasian rias wajah dengan *base*

make up berwarna coklat dengan menggunakan kosmetik *crayolan 4w* dan *shading* coklat merk I, serta diaplikasikan bedak tabur warna coklat yang mendekati warna kulit, pada validasi ini penggunaan warna yang di pilih untuk warna dekoratif yaitu warna coklat, pengaplikasian warna ini diterapkan pada mata. Pada bagian *shading* hidung diaplikasikan coklat senada dengan *eyeshadow*. Sedangkan untuk *shading* pipi menggunakan *shading* dalam dan menggunakan *shading* luar yang menggunakan warna yang senada dengan *shading* hidung yaitu warna coklat. Pengaplikasian *lipstick* seperti biasa.

Pada hasil validasi rias wajah ini penulis mendapat masukan dari pembimbing bahwa hasil validasi rias wajah ini masih terlihat kurang. tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Pemilihan warna, bentuk alis harus mengerti perbedaan alis laki-laki dengan alis perempuan, dan pengaplikasian *base make up* yang kurang tebal harus lebih diperhatikan, perhatikan juga dengan ketebalan *base make up* karena riasan ini dilihat dari jarak jauh, kesimpulan pada validasi rias wajah ini adalah penekanan karakter tokoh belum terlihat dan masih banyak yang perlu di perbaiki dan diujikan ulang.



Gambar 49. Uji Coba Rias Pertama
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

b. Pada tahap uji coba yang kedua ini dilakukan di kampus, pada uji coba kedua ini penulis melakukan pengaplikasian rias wajah sama dengan dengan uji coba yang pertama yaitu mengaplikasikan *base make up* berwarna coklat dengan menggunakan kosmetik *crayolan 4w* dan *shading* coklat, serta diaplikasikan bedak tabur warna coklat yang mendekati warna kulit, pada validasi ini penggunaan warna yang di pilih untuk warna dekoratif yaitu warna coklat, pengaplikasian warna ini diterapkan pada mata. Pada bagian *shading* hidung diaplikasikan coklat senada dengan *eyeshadow*. Sedangkan untuk *shading* pipi menggunakan *shading* dalam dan menggunakan shading luar yang menggunakan warna yang senada dengan *shading* hidung yaitu warna coklat. Pengaplikasian *lipstick* seperti biasa.

Pada hasil uji coba rias wajah ini penulis mendapat masukan dari pembimbing bahwa hasil validasi rias wajah ini masih terlihat kurang.

tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Ketebalan *foundation* sudah sedikit terlihat namun perlu ditambahkan lagi pengaplikasian *base make up* yang kurang tebal harus lebih diperhatikan karena riasan ini dilihat dari jarak jauh, bentuk alis harus mengerti perbedaan alis laki-laki dengan alis perempuan.



Gambar 50. Uji Coba Rias Kedua
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

- c. Pada tahap ketiga ini uji coba dilakukan di KPLT lantai 3, pengaplikasian pada tahap validasi yang ke-3 ini sama dengan pengaplikasian tahap validasi yang kedua, yang *base make up* menggunakan kryolan 4W yang di tambahkan sedikit *body painting* warna merah untuk mendapatkan *base make up* yang kemerahan namun hasilnya belum terlihat untuk pencapaian karakternya. Pengaplikasian *eyeshadow* sudah menggunakan warna coklat dan hitam tetapi belum terlihat tajam dan *eyeliner* pada bawah mata ditebalkan lagi dan harus ditambahkan ketajaman matanya. Bentuk alis masih belum terkllihat tegas, pengaplikasian jenggot masih harus di tambah dan diperhatikan lagi tebal tipisnya, bentuk alis harus

dipertegas lagi. pada tahap ketiga ini hasilnya sudah terlihat namun kekuatan riasan harus di tambah lagi untuk menghasilkan karakter yang sesuai dengan tokoh dan peran yang dipentaskan di atas panggung sesuai pada rias karakter dan rias panggung yang di lihat dari jarak jauh. Pada tahap ini masukan dari Ibu pembimbing masih harus belajar untuk alis, dan warna disesuaikan dengan warna kostum agar serasi dan satu kesatuan.



Gambar 51. Validasi Ketiga
(Dokumentasi : Baiq Mulya N,2018)

- d. Hasil uji coba yang keempat ini, *base make up* yang digunakan yaitu menggunakan *foundation* KR 5w di campur dengan DR dan ditambahkan sedikit *body painting* warna merah, untuk menghasilkan warna kemerahan, karena masukan dari ibu Eni selaku pembimbing bahwa rias karakter harus kuat, dapat terlihat dari jarak jauh dan jika terkena *lighting* riasan wajah tetap terlihat dari jarak penonton. Sebelum di aplikasikan *foundation* terlebih dahulu menggunakan pelembab untuk melindungi kulit wajah

talent dari kosmetik, maka dari itu penulis mencoba untuk memperbaiki kekurangan di validasi yang keempat ini. Pemakaian warna korektif untuk *eye shadow* berbeda dengan hasil validasi rias tahap sebelumnya karena warna yang kemarin digunakan memberi kesan karakter sifat yang kurang kuat, maka dari itu untuk pemilihan warna pada tahap ini akan di aplikasikan dengan warna coklat dan hitam. Riasan mata pada tahap ke dua uji coba ini berbeda, pada tahap ini lebih dipertajam. pada *shading* hidung dan pipi masih sama dengan warna coklat, tetapi untuk bentuk *shading* hidung pada *talent* dirubah dan di berikan contoh langsung untuk *shading* laki-laki seperti apa oleh ibu dosen pembimbing. Masukan dari pembimbing pada tahap ini perbaiki bentuk alis, untuk penempelan jenggot harus di perhatikan lagi tebal tipisnya, riasan mata lebih baik di beri *scotch tape*, pemilihan warna korektif diperhatikan lagi, *base make up* juga diperhatikan lagi karena jarak penonton dan panggung jauh, serta penegasan warna dekoratif harus diperhatikan lagi, warna dekoratifnya sudah sesuai pada rias karakter dan rias panggung yang di lihat dari jarak jauh. Pada tahap ini masukan dari Ibu pembimbing masih harus belajar untuk efek alis, dan warna disesuaikan dengan warna kostum agar serasi dan satu kesatuan.



Gambar 52. Validasi Keempat
(Dokumentasi : Baiq Mulya N,2018)

- e. Pada hasil akhir dari beberapa validasi yang di lakukan maka telah terciptanya hasil riasan yang sesuai dengan karakter Prajurit majapahit 2 dan riasan tersebut akan ditampilkan pada pertunjukan. Kosmetik, pengaplikasian (baik *base make up* atau keseluruhan) sudah sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai untuk di gunakan.



Gambar 53. Hasil Akhir Riasan Wajah
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

5. Uji Coba Penataan Rambut

Pada uji coba penataan rambut ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada akhir desember 2016 dan awal januari 2017, berikut validasi yang penulis lakukan:

- a. Hasil uji coba penataan rambut pada tahap pertama ini dilakukan di kampus dan diaplikasikan dikepala *talent*, Pada tahap ini penataan rambut sudah sesuai dengan karakter Prajurit Majapahit 2, hanya kurang diperbesar ukurannya, cepolannya kurang tinggi, belum rapi dan rambut halus masih keluar dirapikan dengan gel rambut serta di ramaikan dengan aksesoris. Masukan dari pembimbing untuk diperbaiki lagi, dan diperlihtkan bentuknya.



Gambar 54. Validasi Penataan Rambut Pertama
(Dokumentasi : Baiq Mulya N,2018)

- b. Hasil Akhir dari beberapa uji coba yang di lakukan maka telah terciptanya hasil penataan rambut yang sesuai dengan karakter Prajurit Majapahit 2 dan penataan rambut tersebut akan ditampilkan pada pertunjukan. Penataan ini di pilih agar mencapai kesesuaian dengan

karakteristik yang sesungguhnya, dimana pasukan prajurit menggunakan cepol pada saat itu, dan penataan ini di buat simple agar lebih nyaman saat digunakan oleh *talent* serta tidak mengganggu kenyamanan untuk bergerak.



Gambar 55. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Dokumentasi : Baiq Mulya N,2018)

6. **Prototype** tokoh Prajurit Majapahit 2 yang telah dikembangkan pada kostum terdiri dari penambahan rompi dan batik, mengaplikasikan motif Majapahit pada setiap aksesoris, menggunakan 3 warna yaitu coklat kuning dan merah. Pada tata rias karakter Prajurit Majapahit 2 penekanan karakternya terlihat pada penambahan jenggot dan kumis sehingga membuat Prajurit Majapahit terlihat gagah. Namun pada saat pemasangan jenggot, jenggot yang dipasang kurang yang mengakibatkan karakter Prajurit Majapahit 2 kurang gagah. Pengembangan Prajurit Majapahit telah melewati tahap hasil fitting kostum, aksesoris, validasi rias wajah dan penataan rambut. Tetapi untuk lebih mendapatkan keserasian dan menyesuaikan karakteristik Pasukan Elit Majapahit aksesoris tersebut dibuat dengan menggunakan aksesoris yang terbuat dari bahan besi agar

sesuai dengan aksesoris seperti biasanya dan pencapaian tokoh lebih berkarakter dan sesuai.



Gambar 56. Hasil Akhir Keseluruhan
(Dokumentasi : Sie PDD,2018)

D. Proses Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap Penyebaran yang dilakukan dengan mengadakan pertunjukan dengan terlebih dahulu membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep pargelaran. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pargelaran dikemas dalam bentuk teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pargelaran ini diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditujukan untuk remaja dan orang dewasa yang bertujuan memberitahu kepada masyarakat mengenai kisah kerajaan Majapahit dan mengambil pesan moral pada cerita yang disampaikan pada pargelaran teater tersebut.

Dalam tahap diseminasi ini meliputi: rancangan pergelaran, penilai ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pergelaran utama. Berikut pembahasannya.

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 tanggal 06 Januari 2018, pada pukul 10.00-selesai. Penjurian ini dilakukan di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang meilai berasal dari tiga bidang yaitu Bp. Drs. Agus Prasetya, M. Sn selaku juri Ahli Rias Karakter dari Institut Seni Yogyakarta, Ibu. Dra. Esti Susilarti, M.Pd, selaku seniman Pertunjukan dari kantor Redaksi Kedaulatan Rakyat, Yuswati M.Pd , selaku juri Ahli Rias dari instansi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan mencakup tata rias (*make up* dan *hair do*), kostum (kostum, asesoris, dan properti kostum), dan total look (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih untuk hasil karya terbaik diurutan posisi teratas dari kelompok Narapraja yaitu terbaik 1 tokoh Mahapati Halayuda karya mahasiswa Teresa Valentina, terbaik 2 tokoh Tribuana Tungadewi karya Putri Anggita Dewi, terbaik 3 tokoh Prabu Jayanegara oleh Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Hasil karya terbaik dari kelompok Dharmaputra yaitu terbaik 1 tokoh Rha Wedeng karya Asrifa Sakinah, terbaik

2 tokoh Rha Banyak oleh Frida Pratiwi, terbaik 3 tokoh Kuda Lawean oleh Zalma Nur Chasanah. Hasil karya terbaik dari kelompok prajurit yaitu terbaik 1 tokoh Prajurit Lumajang II oleh Siska Widyah, terbaik 2 tokoh Prajurit Majapahit I oleh Poppy Romadhoni Larasati dan terbaik 3 tokoh Prajurit Majapahit IV karya Nita Aprilianita.

2. Gladi Kotor

Tahapan acara Gladi Kotor ini dilaksanakan setelah acara penjurian (*Grand Juri*) yang bertempat di gedung Student Center Universitas Negeri Yogyakarta, pada tanggal 16 Januari 2018. Pada tahapan ini *talent* semua melakukan latihan untuk penampilan saat pertunjukan berlangsung. Pelaksanaan ini *talent* belum menggunakan kostum lengkap dengan riasan, tatahan rambut dan aksesoris yang telah dirancang sesuai dengan tokoh *talent* yang membawakan pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pada acara Gladi kotor ini akan dihadiri oleh 26 peserta Proyek Akhir yaitu mahasiswa Tata Rias dan kecantikan angkatan 2015, dengan *talent* yang akan memerankan tokoh dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang berjumlah 26 *talent*.

Hasil yang diperoleh dari geladi kotor adalah tim artistik telah melaksanakan *rolling* adegan dari awal sampai akhir sebanyak 2 kali yang diiringi oleh musik gamelan secara langsung. Kegiatan dan proses *setting* tertunda karena terjadi pemadaman lampu dan hujan yang mengakibatkan geladi kotor tidak dapat dilakukan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

3. Gladi Bersih

Gladi Bersih adalah acara dimana H-1 pertunjukan akan diselenggarakan, gladi bersih dilaksanakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 17 Januari 2018, pukul 15.00-selesai, yang dihadiri oleh seluruh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 yaitu 26 mahasiswa, 26 *talent*, Dosen pembimbing, Pihak *crew* produksi dan Sutradara yaitu KRT Drs Stefanus Prigel Siswanto M. Hum (Dalijo Angkring) serta panitia *oprect*. Panitia *oprect* ini adalah panitia bayangan yang membantu Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan untuk kelancaran Acara Pertunjukan Proyek Akhir.

Kegiatan Gladi Bersih dilakukan untuk menata segala kebutuhan untuk menunjang lancarnya saat hari H berlangsung, seperti penataan panggung, *lighting*, cek sound, penataan *layout* penonton, penataan kursi dan kesiapan-kesiapan yang harus dimatangkan pada hari gladi bersih ini, selain kesiapan perlengkapan juga Gladi bersih untuk penampilan *talent* yang akan memerankan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, serta Gladi bersih untuk MC dan Pengisi Acara. Pada tahapan ini *talent* semua melakukan latihan untuk penampilan saat pertunjukan berlangsung. Pelaksanaan ini *talent* sudah menggunakan kostum lengkap tanpa menggunakan riasan, tatanan rambut dan aksesoris yang telah dirancang sesuai dengan tokoh *talent* yang membawakan pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih adalah penyesuaian kostum dengan koreografi atau kapasitas gerak yang dilakukan oleh *talent*,

penguasaan *blocking* panggung, pembagian *clip on*, mengatur *lighting* menyesuaikan dari adegan per adegan. Tim dekor belum menyelesaikan dekorasi sehingga tim dekor menyelesaikan dekorasi pada area luar selain panggung.

4. Pergelaran Utama

Terselenggaranya pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan yang pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00-15.30 WIB, bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh tamu undangan sejumlah 200 undangan serta tiket yang dibuat 360 dan terjual sejumlah 281 tiket pertunjukan. Mayoritas penonton dihadiri oleh remaja SMK dengan menampilkan 26 *talent* yang diantaranya Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan. Pentas teater tradisi ini dikemas dalam pertunjukan yang langsung ditayangkan di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung *background* yang menggambarkan kerajaan Majapahit serta suasana yang membawa penonton ke masa lampau, dimana saat tokoh tampil tidak mengganggu gerak pemain, *backdrobe*, *lighting*, proyektor, musik dan properti.

Pada saat pementasan kostum yang berwarna kontras dengan warna *lighting*, sehingga terkena lampu *lighting* warna coklat dan hitam tetap muncul, tata rias wajah kurang kelihatan saat terkena *lighting* warna biru karena jarak penonton yang jauh dari panggung, serta penataan rambut yang

terlihat semakin kecil pada jarak jauh penonton dengan panggung. Tombak yang digunakan pada saat di atas panggung pada adegan peperangan di ganti dengan tombak dari bambu. Hal tersebut dilakukan agar tombak yang digunakan tidak patah pada saat peperangan namun tombak yang dibuat tetap dijadikan properti di atas panggung. Pada saat adegan peperangan gamelan sampak perang yang dijadikan sebagai iringan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat disimpulkan Prajurit Majapahit 2 dengan sumber ide Pasukan Elit Bayankara dengan pengembangan sumber ide *stilisasi* pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikata.

1. Hasil rancangan kostum, rias wajah karakter, aksesoris, dan penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 2, sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kostum Prajurit Majapahit 2 mengalami 2 kali perubahan, agar sesuai dengan pencapaian karakter tokoh dalam cerita dengan pengembangan sumber ide *Stilisasi*. Menerapkan unsur desain menggunakan garis lurus, garis lengkung pada bagian aksesoris kostum, ukuran badan, bentuk kostum dan aksesoris pelengkap kostum dan warna coklat, kuning, merah dan hitam, serta menerapkan prinsip desain yang di gunakan meliputi proporsi pada warna dan bentuk aksesoris yang akan diterapkan pada kostum, keseimbangan pada keseluruhan kostum, keserasian pada keseluruhan kostum, rancangan desain pada kostum dan irama pada Prajurit Majapahit 2 sesuai dengan yang diharapkan.
 - b. Hasil rancangan rias wajah karakter dengan pemilihan warna untuk tata rias wajah pada Prajurit Majapahit 2 yang jenis kelamin laki-laki memiliki perubahan sebanyak 4 kali. Penerapan unsur desain yang di gunakan pada rias wajah yaitu garis vertikal dan garis lengkung pada

pemerah pipi dan warna pink, serta penerapan prinsip desain dengan penambahan warna-warna kontras yang selaras pada bagian pembauran atau pengaplikasian kosmetik yang digunakan. Menghasilkan rias wajah karakter yang belum memunculkan karakter tokoh yang sesungguhnya dengan aplikasi coklat dan hitam.

- c. Hasil rancangan aksesoris terdiri dari rancangan ikat kepala, kalung, kelat bahu, gelang, tameng dan tombak rancangan ini di hasilkan untuk pencapaian satu kesatuan dengan kostum yang telah dibuat.
 - d. Hasil rancangan penataan rambut mengalami beberapa penambahan ukuran yang menerapkan unsur kesesuaian. Tekstur rambut yang tetap mempertahankan ciri-ciri Prajurit Majapahit 2 dengan mempertahankan prinsip keseimbangan dan proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta aksen untuk mencapai sifat tokoh dalam cerita.
2. Menerapkan kostum, pengaplikasian rias wajah karakter, aksesoris, dan penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 2, dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
- a. Penataan kostum terdiri dari baju rompi dan celana selutut yang terlihat simetris karena pada bagian kanan dan kiri sama. Tambahkan aksen hiasan atau ornament pada kostum diletakkan pada bagian bawah celana sesuai dengan yang diharapkan.

- b. Pengaplikasian rias wajah berupa rias wajah karakter disesuaikan dengan *lighting*, apakah warna yang di gunakan akan muncul pada warna *lighting* tertentu.
 - c. Penataan aksesoris terdiri dari rancangan ikat kepala, kalung, kelat bahu, gelang, tameng dan tombak penataan ini di dilakukan untuk pencapaian satu kesatuan dengan kostum yang telah dibuat.
 - d. Penataan rambut Prajurit Majapahit 2 menggunakan penataan puncak dan ditambahkan dengan lungsen untuk menambah volume sanggul yang disesuaikan dengan bentuk kepala dan proporsi tubuh *talent* dengan penataan simetris.
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terselenggara pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 wib, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan menampilkan 26 *talent* menampilkan 26 *talent* yang diantaranya Prajurit Majapahit 2 secara keseluruhan. Pentas teater tradisi ini dikemas dalam pertunjukkan yang langsung ditayangkan di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung *background* yang menggambarkan kerajaan Majapahit serta suasana yang membawa penonton ke masa lampau, dimana saat tokoh tampil tidak mengganggu gerak pemain, *backdrobe*, *lighting*, *proyektor*, musik dan properti. Pada saat pementasan kostum yang berwarna kontras dengan warna *lighting*, sehingga terkena lampu *lighting* warna coklat dan hitam tetap muncul, tata rias wajah yang samar-samar saat terkena *lighting* warna biru, serta penataan rambut yang

terlihat semakin kecil pada jarak jauh penonton dengan panggung. Tombak yang digunakan pada saat di atas panggung pada adegan peperangan di ganti dengan tombak dari bambu. Hal tersebut dilakukan agar tombak yang digunakan tidak patah pada saat peperangan namun tombak yang dibuat tetap dijadikan properti di atas panggung. Pada saat adegan peperangan gamelan sampak perang yang dijadikan sebagai iringan.

B. SARAN

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, menata, serta menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut ialah:

1. Pemahaman karakter tokoh harus secara cermat dianalisis agar penciptaan sebuah rancangan sesuai dengan karakter Prajurit Majapahit
- 2.
2. Pembuatan kostum harus dilakukan jauh hari sebelum tanggal pementasan agar persiapan benar-benar matang.
3. Uji coba harus dilakukan berkali-kali dan tidak boleh lupa didokumentasikan agar saat pengerjaan laporan tidak mengalami kesulitan.
4. Agar kostum yang dihasilkan sesuai dengan karakter watak tokoh maka kostum harus di pastikan tidak lepas oleh karena itu kostum perlu di pasang dengan bantuan peniti atau jarum
5. Agar Aksesoris yang di hasilkan sesuai dengan karakter tokoh maka aksesoris harus sesuaikan dengan ukuran tubuh *talent* agar pada saat

digunakan di atas panggung *talent* merasa nyaman saat menggunakan aksesoris tersebut.

a. Setelah pertunjukan ini terlaksana dengan baik, penulis yang juga berperan sebagai *event organizer* memberikan beberapa saran agar dapat menjadi evaluasi bersama antara lain:

- 1) Saat gladi bersih hendaknya seluruh aspek yang menyangkut kelancaran pementasan disiapkan secara matang agar tidak terjadi hambatan saat pementasan berlangsung
- 2) Pengamatan terhadap model harus dilakukan saat gladi bersih, dengan cara menempatkan diri kita sebagai penonton agar timbul penilaian objektif sehingga tau kekurangan apa yang perlu diperbaiki.
- 3) Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa, agar tercapainya sesuatu pertunjukan yang diharapkan.
- 4) Kesadaran akan tugas masing-masing divisi merupakan pemecah masalah iri dengki satu sama lain
- 5) Perlunya *open recruitment* untuk panitia tambahan agar semua persiapan sesuai dengan yang diharapkan.

Pertunjukan ini dihadiri jajaran Pejabat Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan dari sekolah menengah kejuruan (SMK), alumni, masyarakat umum dan teman serta keluarga, pertunjukan ini berdurasi 2 jam. Dengan menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 2 yang mana saat di panggung utama pasti penonton melihat hasil akhir riasan yang telah terkena

tata cahaya (*lighting*). Pesan moral yang terkandung dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ini adalah bagaimana mengambil keputusan secara bijaksana, untuk mendapatkan sesuatu harus memiliki semangat toleransi, tidak mudah untuk mencapai sesuatu oleh karena itu butuh perjuangan untuk mendapatkan sesuatu.

Pada saat penampilan Prajurit Majapahit 2 ini *lighting* yang digunakan adalah warna biru dan merah, sehingga pada hasil riasan Prajurit Majapahit 2 terlihat samar-samar dan *shading* pada riasan tersebut sudah terlihat, saat di *stage talent* tidak merasa kesulitan dalam bergerak. Penataan rambut yang di aplikasikan sudah sesuai dengan yang diharapkan yang mana penataan rambut terlihat dari jarak jauh dan tidak mengganggu gerak *talent* saat di panggung utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Dinduh pada 11 Maret 2018, pukul 22.50 WIB dari <https://lookforscience.wordpress.com/2012/05/03/pengaruh-teknologi-informasi-terhadap-budaya-generasi-muda/>
- Fauzi H.D. (2007). *Memahami seni budaya untuk smk kelas xi semester 1 dan 2*. Bandung: CV Armico.
- Hamidin, A. (2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Yogyakarta: Narasi
- Harymawan. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Himawan H. & Fatimah S.F. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi desain, pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araksa Pinang Merah Recidance Kav.14
- Kusantati H, Prihatini P.T, & Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Nugroho. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Purwadi. (2012). *Busana jawa*. Yogyakarta: Pura Pustaka Yogyakarta
- Riantarto. (2011). *Kitab teater*. Yogyakarta: Budi Triyanto.
- Rostamailis, Hayatunnufus, & Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso E, Subagio H, & Mardianto E, dkk. (2013). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santoso E, Subagio H, & Mardianto E, dkk. (2013). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

- Santoso T, Utami, & Lawuningrum. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Setiawati R, Yetti E, & Suswandi T, dkk. (2008). *Seni budaya smk kelas xi*. Bogor: Yudistira
- Triyanto, Mohammad A.J, & Noor F. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macana Jaya Cemerlang.
- Wariatunnisa A, dan Herdrilianti Y. (2010). *Seni teater*. Jakarta Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Widarwati S. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Widya L.A.D & Darmawan A.J.(2016). *Pengantar desani grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
- Wulandari, A. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi
- Wibawa K. (2013). *Kesenian ketoprak dari stain salatiga*. Dinduh pada 11 Maret 2018, pukul 22.50 WIB dari <http://rubik.okezone.com>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama *Talent* dan Dosen Pembimbing.



Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Dokumentasi : Baiq Mulya N,2018)



Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Dokumentasi : Sie PDD, 2018)



Foto Bersama *tallent*
(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)

Lampiran 2. Foto flyer, poster, dan tiket pertunjukan.



Flyer Pertunjukan
(Dokumentasi : Sie PDD,2018)



Foto Tiket

(Dokumentasi : Baiq Mulya N, 2018)



Famplateat

(Dokumentasi : Sie PDD, 2018)