

**TATA RIAS KARAKTER GAJAH MADA DALAM
PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI
PAGI DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

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



**NARUZI KARTINASARI
NIM. 15519134006**



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

TATA RIAS KARAKTER GAJAH MADA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh:

NARUZI KARTINASARI
NIM. 15519134006

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menerapkan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Konsep dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah 4D, yaitu 1) *define* meliputi mencari, mengumpulkan, dan memahami referensi terkait dengan Majapahit dan tema Kudeta Majapahit, analisis cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, analisis karakter dan karakteristik tokoh Gajah Mada, analisis sumber ide; 2) *design* berupa proses perancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut; 3) *develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum, desain aksesoris, desain tata rias karakter dan desain penataan rambut, serta desain *prototype*; 4) *dissiminate* berupa proses penyebarluasan karya yang meliputi gladi kotor bersama dengan *fitting* kostum, grand juri, gladi bersih, dan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pelaksanaan pengembangan dilakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari bulan Oktober 2017 – Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) hasil rancangan kostum dan aksesoris menerapkan unsur garis, warna, serta prinsip *balance*, hasil rancangan tata rias karakter dengan unsur warna dan prinsip desain keselarasan, hasil rancangan tatanan rambut menggunakan unsur garis serta warna dan prinsip desain berupa *balance*; 2) penataan kostum diwujudkan berupa celana dan selempang, serta tambahan aksesoris, hasil rias wajah karakter berupa *make up* 2 dimensi dengan menggunakan kosmetik khusus dan penataan rambut menggunakan pola penataan rambut puncak; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada 18 Januari 2018, pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium UNY, dihadiri kurang lebih 281 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta, gajah mada*

**CHARACTER MAKE UP GAJAH MADA IN PERFORMANCE
THEATER TRADITION MENTARI PAGI DI
BUMI WILWATIKTA**

By:

NARUZI KARTINASARI
NIM. 15519134006

ABSTRACT

This final project aims to 1) produce costume design, accessories, makeup character, and hairstyling on Gajah Mada figures in performances of Wilwatikta tradition theater; 2) apply costume, accessories, makeup character and hairstyling on Gajah Mada figures in performances of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta tradition theater; 3) featuring costume, accessories, makeup and characteristic hair styling on Gajah Mada figure in Mentari Pagi traditional theater performance at Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The concepts and methods used to achieve the goal are 4D, ie 1) define includes seeking, collecting, and understanding references related to Majapahit and Majapahit coup theme, Mentari Pagi di Bumi Wilwatika story analysis, characteristic analysis and characteristic of Gajah Mada figure; 2) design in the form of costume design process, accessories, makeup character and hair styling; 3) develop a validation process for costume design, accessories design, character makeup design and hair styling design, and prototype design; 4) disseminate the process of disseminating the work which includes a dirty rehearsal along with fitting costumes, grand jury, rehearsal, and performance theater tradition of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Implementation of the development is done in the building of Technical Education of Culinary and Clothing, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for three months starting from October 2017 - January 2018.

The results obtained from the final project, namely 1) the results of costume design and accessories apply line elements, colors, and balance principles, the design of the character design with color elements and alignment design principles, the design of hairdo using line elements and colors and design principles in the form of balance; 2) arrangement of costume embodied in the form of pants and sash, as well as additional accessories, the makeup of the character in the form of makeup 2 dimensional by using special cosmetics and hairstyling using peak hair styling pattern; 3) the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta theater tradition was held on January 18, 2018, at 13.30 WIB at the UNY Auditorium building, attended by approximately 281 spectators whose execution went smoothly and successfully.

Keywords: *make up character, theater tradition of mentari pagi di bumi wilwatikta, gajah mada*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naruzi Kartinasari
NIM : 15519134006
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Gajah Mada dalam Pergelaran
Teater Tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta

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

Yogyakarta, 27 Maret 2018
Yang menyatakan,



NIM. 15519134006

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir




TATA RIAS KARAKTER GAJAH MADA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:

NARUZI KARTINASARI
NIM. 15519134006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 27 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		12 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekertaris Penguji		12 April 2018
Asi Tritanti, M.Pd Penguji		12 April 2018

Yogyakarta, 13 April 2018

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

“Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan”

“Sukses dunia akhirat”

“Keep calm and graduate cumluade”

“Experience is everything”

KATA PENGANTAR

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

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

1. Eni Junastuti, S.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses laporan penulisan Proyek Akhir.
2. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Penguji sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
3. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd. selaku Sekertaris Penguji
4. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Orang Tua yang selalu memberikan semangat serta mendoakan dan memberi motivasi untuk kelancaran menyusun laporan ini.
8. Teman berjuang yang selalu memberi semangat dan secara nyata selalu menemani berjuang.

9. Teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
10. Teman-teman panitia semua dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas membantu mensukseskan acara.
11. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dorongan dalam laporan penulisan Proyek Akhir.

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

Yogyakarta, 27 Maret 2018



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	6
G. Keaslian Gagasan.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Sinopsis Cerita.....	9
1. Pengertian Sinopsis Cerita	9
2. Sinopsis Cerita	9
B. Sumber Ide	10
1. Pengetian Sumber Ide	10
2. Pengembangan Sumber Ide	11
3. Sumber Ide Tokoh Gaja Mada.....	11
C. Desain.....	12
1. Pengertian Desain	12
2. Unsur-Unsur Desain	13
3. Prinsip Desain	15
D. Kostum dan Aksesoris Pendukung	16
1. Pengertian Kostum.....	16
2. Pengertian Asesoris.....	17
E. Tata Rias Wajah	18
1. Pengertian Rias Wajah.....	18
F. Penataan Rambut	19
1. Pengertian Penataan Rambut	19
G. Pergelaran.....	20
1. Pengertian Pergelaran	20
2. Pengertian Panggung	20
3. Tata Cahaya	21
4. Tata Musik	21

BAB III. KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN.....	23
A. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	23
1. Analisis Cerita.....	23
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	24
3. Analisis Sumber Ide.....	25
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	26
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	27
1. Desain Kostum.....	27
2. Desain Asesoris.....	30
3. Desain Rias Karakter	35
4. Desain Penataan Rambut	37
5. Desain Tata Panggung	38
C. <i>Develop</i> (Pengembangan)	39
D. <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	41
1. Rancangan Pergelaran.....	41
2. Fitting Kostum	41
3. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	41
4. Gladi Kotor	42
5. Gladi Bersih	42
6. Pergelaran	42
BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	43
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan).....	45
1. Kostum.....	45
2. Asesoris.....	49
3. Rias Karakter	53
4. Penataan Rambut	58
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	58
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	59
2. Validasi Desain Oleh Ahli II	60
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris	60
4. Validasi Rias Wajah.....	60
5. Validasi Penataan Rambut	62
7. <i>Prototype</i>	63
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	64
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	64
2. Gladi Kotor	66
3. Gladi Bersih	66
4. Pergelaran Utama.....	66
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Simpulan	69
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

LAMPIRAN.....	76
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Gaja Mada.....	25
Gambar 2. Desain Kostum	28
Gambar 3. Desain Selempang	29
Gambar 4. Desain Celana.....	29
Gambar 5. Desain Kain Batik	30
Gambar 6. Desain Ikat Kepala	31
Gambar 7. Desain <i>Sumping</i>	32
Gambar 8. Desain <i>Simbar Dodo</i>	33
Gambar 9. Desain <i>Klat</i> Bahu	33
Gambar 10. Desain Gelang Tangan	34
Gambar 11. Desain Gelang Kaki	35
Gambar 12. Desain Rias Wajah	36
Gambar 13. Desain <i>Shadding</i> Wajah	36
Gambar 14. Desain Penataan Rambut.....	37
Gambar 15. Desain Panggung.....	38
Gambar 16. Desain <i>Photobooth</i>	38
Gambar 17. Skema Pengembangan.....	39
Gambar 18. Desain Kostum	46
Gambar 19. Desain Kostum Akhir.....	46
Gambar 20. Desain Kostum Keseluruhan.....	47
Gambar 21. Hasil Selempang.....	47
Gambar 22. Hasil Selempang Bahu	47
Gambar 23. Desain Celana.....	47
Gambar 24. Hasil Celana	48
Gambar 25. Desain Kain Batik	49
Gambar 26. Hasil Kain Batik.....	49
Gambar 27. Desain Ikat Kepala	50
Gambar 28. Hasil Ikat Kepala.....	50
Gambar 29. Desain <i>Sumping</i>	51
Gambar 30. Desain <i>Sumping</i>	51
Gambar 31. Desain <i>Simbar Dodo</i>	51
Gambar 32. Hasil <i>Simbar Dodo</i>	51
Gambar 33. Desain <i>Kelat</i> Bahu.....	52
Gambar 34. Hasil Akhir <i>Kelat</i> Bahu.....	52
Gambar 35. Desain Gelang Tangan	52
Gambar 36. Hasil Gelang Tangan.....	52
Gambar 37. Desain Gelang Kaki	53
Gambar 38. Hasil Gelang Kaki	53
Gambar 39. Pengaplikasian <i>Face Spray</i>	54
Gambar 40. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	54
Gambar 41. Pengaplikasian <i>Shadding</i>	55
Gambar 42. Pengaplikasian Bedak Tabur.....	55
Gambar 43. Pengaplikasian <i>Base</i> dan <i>Eye Shadow</i>	56
Gambar 44. Pengaplikasian <i>Mascara</i> dan <i>Eye linear</i>	56

Gambar 45. Pengaplikasian Pensil Alis	57
Gambar 46. Pengaplikasian Lipstik	57
Gambar 47. Proses Penataan Rambut	58
Gambar 48. Validasi Desain Awal.....	60
Gambar 49. Validasi Desain kedua.....	60
Gambar 50. Validasi Desain Akhir	60
Gambar 51. Uji Coba Rias Wajah Pertama.....	61
Gambar 52. Uji Coba Rias Wajah Kedua	62
Gambar 53. Uji Coba Rias Wajah Ketiga	62
Gambar 54. <i>Prototype</i> Kostum Gajah Mada.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama Dosen Pembimbing	77
Lampiran 2. Foto Gajah Mada di Panggung	77
Lampiran 3. Foto Gajah Mada dan <i>Bautycian</i> di Panggung	78
Lampiran 4. Foto <i>Flayer</i> , Pamflet dan Tiket	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia mempunyai ragam tradisi dan kebudayaan. Kebudayaan adalah pengetahuan yang dimiliki manusia dalam proses menginterpretasikan dunia, sehingga manusia dapat menghasilkan tingkah laku tertentu (Ujan, 2009). Kebudayaan dibagi menjadi dua, yaitu budaya daerah dan budaya nasional. Budaya daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut (Sughosa, 2009).

Budaya daerah sendiri mulai terlihat berkembang di Indonesia pada zaman kerajaan-kerajaan terdahulu. Dapat dilihat dari cara hidup dan interaksi sosial yang dilakukan masing-masing masyarakat kerajaan di Indonesia yang berbeda satu sama lain. Dari bermacam-macam budaya daerah tersebut maka munculah sesuatu yang disebut Budaya Nasional, yaitu gabungan dari budaya daerah yang ada di negara tersebut. Gabungan dari sebuah budaya beraneka ragam, keragaman budaya yang berkembang di Indonesia salah satunya yaitu kesenian (Sughosa, 2009).

Kesenian merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Kesenian di Indonesia sangat banyak, seperti kesenian tari, seni musik, seni teater. Dalam seni teater digolongkan menjadi dua yaitu teater modern dan teater tradisional. Teater modern adalah

jenis teater yang berkembang di tengah keramaian kota dengan adanya pengaruh dari teori Barat. Contoh yang dipentaskan dalam teater modern yaitu drama musikal. Sedangkan teater tradisional merupakan bentuk pertunjukan yang berasal dari daerah-daerah setempat dengan cerita yang bersumber dari kisah-kisah yang sejak dulu telah berakar dan dirasakan sebagai milik sendiri oleh setiap masyarakat yang hidup dilingkungan tersebut, misalnya mitos atau legenda daerah. Salah satu kesenian teater yang saat ini masih terjaga yaitu teater tradisi.

Teater tradisi pada saat ini masih kurang diminati oleh kalangan masyarakat terutama pada remaja. Salah satu penyebab kurangnya peminat untuk melihat sebuah teater tradisi karena banyaknya kebudayaan dari luar yang telah masuk ke dalam Negeri, seperti contoh adalah masyarakat saat ini lebih memilih menonton film bioskop dan melakukan *streaming* di internet. Hal ini dapat menghancurkan generasi penerus bangsa jika tidak ikut serta dalam melestarikan budaya sendiri, kesenian yang kurang diberi perhatian pada nilai kebudayaan diperlukan perhatian khusus terhadap kesenian lokal. Tujuannya adalah untuk mempertahankan eksistensi kesenian lokal supaya tidak hilang (Kompas.com, 2009).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan itu yang merupakan alasan mengapa mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 memilih teater tradisi sebagai bentuk pertunjukan yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit sebagai tema yang akan diangkat dalam proyek akhir. Kudeta di Majapahit merupakan sebuah perebutan kekuasaan dari

pemerintahan disebuah kerajaan tepatnya di Kerajaan Majapahit. Pergelaran ini akan dikemas dalam bentuk teater tradisi yang berjudul “Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta”, yaitu cerita dimana pada tahun 1293 hingga 1500 M telah berdiri Kerajaan Majapahit, salah satu kerajaan terbesar dan hampir berhasil menyatukan seluruh Nusantara. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang didirikan sekitar pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya. Kerajaan Majapahit yang berpusat di Majakerta memiliki usia selama 234 tahun telah diperintah oleh dua belas raja, Majapahit ditandai dengan gagasan penyatuan wilayah Nusantara dalam bingkai Sumpah Palapa Gajah Mada (Krisna Bayu Adji, 2016: 26-27).

Pergelaran dalam bentuk teater tradisi didukung oleh beberapa tokoh diantaranya tokoh Gajah Mada yang berperan penting dalam Kerajaan Majapahit, tokoh Gajah Mada memiliki karakter ksatria dan memiliki karakteristik gagah dan tangguh. Dalam pertunjukan teater tradisi ini mahasiswa prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 akan menampilkan sebuah karya yang dapat mewujudkan suatu tata rias karakter, penataan rambut, mendesain kostum dengan tambahan asesoris yang dapat mewujudkan karakter dan karakteristik tokoh tersebut. *Prototype* pada tokoh Gajah Mada yang akan ditampilkan melalui kostum yang dirancang sesuai dengan desain, tata rias dan penataan rambut serta tambahan asesoris .

Penampilan Gajah Mada pada teater tradisi di masyarakat yang terkait dengan kostum yang digunakan masih berbahan yang tebal tidak menyerap keringat bahkan jika dipakai memberikan ketidaknyamanan pada *tallent*. Pada

riasan wajah yang ditampilkan tipis, menggunakan *foundation* yang tidak *waterproof*, jarak pandang penonton belum bisa dinikmati hasil riasnya dan teknik riasan wajah disesuaikan dengan rias wajah karakter. Asesoris yang digunakan berupa *kuluk*, jika dipakai pada *tallent* memberikan ketidaknyamanan pada kepala. Selain itu juga menggunakan asesoris berbahan logam kuningan yang dipakai *tallent* terasa berat.

Konsep riasan wajah menonjolkan rias wajah karakter dengan memperhatikan karakter tokoh Gajah Mada yang tegas. Penataan rambut yang digunakan pada tokoh Gajah Mada menggunakan teknik yang menghasilkan tatanan rambut yang menarik, rapi tanpa mengganggu gerak *tallent*. Penataan rambut pada tokoh Gajah Mada diikat dengan rapi serta menampilkan secara keseluruhan rancangan kostum dan desain rias karakter. Tempat pertunjukan berbentuk *indoor* dengan penambahan panggung beserta *lighting* dan ditambahkan iringan musik tradisional agar memunculkan kesan disebuah kerajaan. Pada pertunjukan teater tradisi yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, yang akan dilaksanakan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Gajah Mada Dalam Pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Gajah Mada dengan karakteristik mewakili aslinya, tetapi tetapsesuai dengan tujuan karakter Gajah Mada dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Indonesia memiliki banyak kebudayaan, namun kurangnya masyarakat khususnya remaja dalam mengembangkan kebudayaan tersebut.
2. Kurangnya peminat terhadap sebuah pertunjukan teater tradisi.
3. Kurangnya rancangan yang dapat dikemas dengan konsep mengikuti trend zaman sekarang, agar teater tradisi dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.
4. Sulitnya mendesain sebuah panggung *indoor* dengan menyatukan *lighting* dengan memilih iringan musik yang sesuai.
5. Tidak mudah merancang penataan rambut sesuai dengan *talent*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang di atas, masalah-masalah yang dapat diaplikasikan secara langsung serta bagian-bagian yang mendukung pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Maka penulisan proyek akhir ini akan dibatasi pada permasalahan yang terkait pada kostum, asesoris, tata rias karakter, pada tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris, tata rias karakter, dan menata rambut tokoh Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Gajah Mada secara keseluruhan pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan Penulisan

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

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, tata rias karakter Gajah Mada, dan rancangan penataan rambut tokoh Gajah Mada dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Menerapkan kostum, asesoris, tata rias karakter tokoh Gajah Mada, penataan rambut tokoh Gajah Mada pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Menampilkan tokoh Gajah Mada pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

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

1. Manfaat Bagi Penyusun:

- a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta .
- b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam merias, penataan rambut, menata aksesoris, dan menata kostum pertunjukan.
- c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
- d. Berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan dan mengatasi masalah atau kendala.
- e. Dapat belajar bekerja sama dalam tim yang solid untuk kesuksesan pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- f. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

2. Bagi Program Studi:

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki sikap atau *soft skill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkompetensi dan siap menghadapi persaingan global.

- c. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke prodi Tata Rias Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai tradisi budaya sendiri khususnya Indonesia.
 - b. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya teater tradisi.
 - c. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai karakter sesuai dengan watak tokoh.
 - d. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias Kecantikan Fakultas Teknik UNY.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang teater tradisi dalam Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh protagonis Gajah Mada melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat asesoris, merancang dan mengaplikasikan tata rias karakter, merancang dan menata rambut, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsi menurut (KBBI, 2002: 1072), merupakan karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar ringkasan, sedangkan menurut Nurhadi, Dawud dan Pratiwi (2007: 30), sinopsis adalah ringkasan cerita dalam novel dan tetap memperhatikan unsur intrinsik. Handayani (2012: 2), menyatakan bahwa sinopsis adalah suatu hasil merangkum suatu uraian menjadi suatu uraian yang lebih singkat.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan suatu rangkaian asli yang dikemas dengan merangkum atau meringkas menjadi lebih singkat tanpa menghilangkan kata-kata yang penting di dalamnya.

2. Sinopsis Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan majapahit, terjadi banyak pergolakan 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 Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyen Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan prabu Jayanegara. Sosok prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Sukses pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah "Mentari Pagi di bumi Wilwatikta" (Siswanto, 2017).

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide.

Sumber ide menurut Widarwati (2000: 58), adalah sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru, sedangkan menurut Triyanto, Fitrihana dan Zerusalem (2011: 22), berpendapat bahwa sumber ide merupakan sesuatu bagian dari konsep penciptaan agar

tercapainya suatu karya. Sumber ide adalah sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI, 2001: 102).

Teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan gagasan untuk menciptakan suatu ide untuk mencapai sebuah hasil.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide disebut juga perubahan wujud yaitu pengolahan objek untuk mencapai objek yang sesuai dengan keinginan yang ingin ditampilkan. Pengembangan sumber ide menurut Kartika (2004: 42-43), perubahan wujud dibedakan menjadi empat, yaitu:

- a. *Stilasi* merupakan merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, Stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin banyak detailnya semakin rumit perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan.
- b. *Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar .
- c. *Transformasi* merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.
- d. *Deformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan karakter dengan cara mengubah bentuk objek.

Dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sebuah pengolahan suatu objek untuk mendapatkan sebuah hasil yang sesuai dengan yang

diinginkan melalui empat perubahan wujud yaitu: *stilasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *deformasi*.

3. Gajah Mada

Gajah Mada merupakan patih di kerajaan Majapahit yang terkenal dengan Sumpah Palapanya dan sangat berjasa besar dalam menyelamatkan seorang raja di Majapahit. Gajah Mada dinobatkan sebagai Patih Amangkubumi pada 1334 M (Krisna Bayu Adji, 2016: 110).

Gajah Mada menurut Badrika (2000:140), Gajah Mada adalah seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman kerajaan Majapahit. Menurut berbagai sumber mitologi, kitab, dan prasasti dari zaman Jawa Kuno, ia memulai kariernya tahun 1313, dan semakin menanjak setelah peristiwa pemberontakan Ra Kuti pada masa pemerintahan Sri Jayanagara, yang mengangkatnya sebagai Patih. Gajah Mada mempunyai karakter yang berwibawa serta selalu menegakkan kebenaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa Gajah Mada adalah seorang panglima dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman kerajaan Majapahit yang memiliki banyak karakter dan karakteristik.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 195), adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value*

dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain sedangkan menurut Triyanto (2012: 22), terciptanya suatu karya melalui proses yang panjang, salah satu proses didalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Desain menurut Idayanti (2015: 9), pedoman seseorang dalam mewujudkan pakaian bentuk sebenarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat dan menggayakan rancangan desain.

2. Unsur-Unsur Desain

Unsur desain menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 201), adalah unsur yang bertujuan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur desain ini terdiri dari :

- a. Garis, merupakan goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, dan lain-lain) dan benda buatan (kertas, dinding, papan, dan lain-lain). Garis dibagi menjadi dua yaitu garis lurus yang memiliki kesan dari sebuah watak dan garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.
- b. Arah yaitu dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya yang dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.
- c. Bentuk adalah hubungan dari beberapa garis yang mempunyai bidang dua dimensi.
- d. Ukuran merupakan suatu unsur yang berpengaruh dengan desain pakaian atau benda lain.

- e. *Texture* yaitu unsur yang menunjukkan rasa permukaan yang berbeda-beda. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda yang timbul dari apa yang dilihat.
- f. *Value* (nada gelap dan terang) merupakan pandangan suatu benda jika terkena cahaya alam maupun cahaya buatan bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata.
- g. Warna merupakan unsur yang sangat penting dan paling menonjol. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda.

Unsur desain menurut Kartika (2004: 40-51) dibagi menjadi: garis, bangun, warna, tekstur dan kontras, sedangkan Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2014: 85) menyatakan bahwa unsur merupakan bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Macam-macam unsur desain terdiri dari :

- a. Garis merupakan dua buah titik di hubungkan. Ada beberapa macam garis dan sifatnya seperti garis vertikal bersifat wibawa, kuat, kokoh, dan berpengaruh pada postur dapat meninggikan, langsing. Garis berdasarkan cara membuat ada dua yaitu formal dan informal. Yang terakhir adalah garis berdasarkan bentuk diantaranya bentuk garis lurus sifat dan pengaruhnya yaitu kaku, keras dan langsing, garis zig-zag : tajam, maskulin, keras, garis lengkung : lembut, lemah gemulai.
- b. Bentuk yang dibagi menjadi dua yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi.

c. Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan.

Unsur desain menurut Nugroho (2008: 25), terdapat makna warna yaitu warna kuning/emas, keceriaan, kebahagiaan, warna coklat yang melambangkan netral, hangat, tenang dan damai.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan perpaduan dari beberapa unsur seperti arah, bentuk, tekstur, dll yang bertujuan untuk membentuk sebuah karya .

3. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2014: 91), adalah suatu cara metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu, sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 2011), menyatakan prinsip desain untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu :

- a. Harmoni adalah keselarasan dan kesan kesesuaian antara benda satu dengan benda yang lainnya untuk dipadukan.
- b. Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan.
- c. *Balance* (keseimbangan) yaitu suatu hubungan antara bagian-bagian agar susunannya lebih menarik. Keseimbangan ada 2: keseimbangan simetris yaitu sama antara kanan dengan kiri serta mempunyai daya tarik yang sama, dan keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang diciptakan

dengan menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah sama.

- d. Irama dalam desain dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lainnya pada suatu benda.
- e. Aksan (*center of interest*) yaitu pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada suatu yang penting dalam sebuah rancangan.
- f. *Unity* (kesatuan) merupakan sesuatu yang memberi kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Prinsip desain menurut Kartika (2004: 54-57), dibagi menjadi 3 :

- a. *Harmoni* (Selaras) merupakan perpaduan dari unsur estetika secara berdampingan maka akan timbul suatu kombinasi tertentu.
- b. Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam.
- c. *Repetisi* (irama) merupakan selisih antara dua wujud yang terletak ruang.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan metode bagaimana untuk dapat menciptakan desain yang lebih menarik dengan menggunakan prinsip desain yang telah dijelaskan .

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Pengertian Kostum atau busana menurut Fauzi (2006: 14), merupakan bidang kesenian seni rupa yang menghususkan diri pada perancangan busana yang berkaitan dengan sejumlah faktor yang menentukan bentuk, jenis, serta macam pakaian yang akan dibuat dengan

teknik tertentu seperti *drapping*, yang merupakan teknik pembuatan pola yang dikerjakan langsung pada tubuh, sedangkan menurut Susanto (2008: 310), kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapannya yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti syal, sepatu, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

Kostum menurut Idayanti (2015: 3), busana atau kostum merupakan sebuah citra yang dapat menampilkan siapa diri pemakainya untuk membangun jati diri. Contoh kostum yang sering dipakai dalam pementasan teater tradisi adalah batik. Menurut Sugiyanto, Setyobudi, Munsir, Setianingsih (2005: 147), batik adalah lukisan yang diterapkan pada kain dengan bahan lilin dan pewarnaan, serta menggunakan alat yang bernama *canting* dan kuas serta menggunakan teknik-teknik tertentu. Menurut Anshori dan Kusrianto (2011: 308), terdapat banyak beberapa motif batik diantaranya Sekar Jagad, motif batik ini adalah motif klasik dari Jawa Timur dan telah ada sejak Batik Mojopahit yang menggambarkan keindahan dan tenang yang divisualkan berbagai macam motif kraton dari berbagai starata.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kostum adalah sebuah rancangan busana atau pelengkap yang berkaitan dengan sejumlah faktor untuk menampilkan siapa diri pemakainya.

2. Pengertian Asesoris

Asesoris menurut Prihantina (2015: 51), yaitu suatu unsur penunjang untuk mendapatkan keserasian antara rias wajah, rambut dan busana, sedangkan menurut Santosa (2008: 3), sebagai perancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekunin secara serius. Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 5), berpendapat asesoris merupakan suatu hiasan maupun suatu pelengkap khusus untuk keperluan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa asesoris merupakan rancangan untuk tambahan maupun pelengkap pada busana berdasarkan keinginan.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata Rias Wajah menurut Santoso (2008: 273), tata rias secara umum yaitu 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 dapat digolongkan menjadi beberapa bagian diantaranya:

a. Rias Karakter

Rias karakter menurut Santoso (2008: 275), rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, sifat dan ciri-ciri khusus yang terdapat pada tokoh, sedangkan menurut Riantarno (2011: 167), tata rias wajah karakter merupakan riasan yang

bertujuan memperjelas karakter pemain misalnya menjadi tua, jelek, penuh keriput, se Nursantara (2006: 53), berpendapat bahwa tata rias karakter yaitu tata cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan dan dapat membedakan satu karakter dengan karakter lain.

b. Rias Panggung

Rias panggung menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), rias wajah panggung adalah riasan yang dipakai untuk pementasan maupun pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan merubah sesuai tokoh. Tata rias juga digolongkan menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu tata rias karakter dan tata rias panggung.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Penataan Rambut menurut Rostmailis, Hayatunnufus, dan Merita (2008: 190), penataan rambut merupakan suatu bentuk keserasian yang harus diperhatikan dalam hal-hal seperti bentuk wajah, leher, tekstur dan tebal tipisnya rambut, sedangkan Bariqina dan Ideawati (1999: 3), berpendapat bahwa penataan rambut merupakan proses penanganan rambut yang bertujuan untuk memberikan kesan keindahan, kerapian serta keserasian bagi diri seorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku. Prihantina (2015:

41), berpendapat bahwa tata rias rambut merupakan suatu penataan rambut yang dibentuk dan ditata sedemikian rupa sesuai dengan tema. Terdapat bagian penataan rambut yaitu penatan rambut puncak, penatan rambut bawah, penataan rambut simetris dan asimetris. Penataan rambut puncak yaitu penataan rambut pada bagian atas .

Berdasarkan ketiga pendapat dapat disimpulkan bahwa penataan rambut yaitu sebuah proses merancang rambut sesuai yang diinginkan dan harus diperhatikan kesesuaian dengan wajah yang bertujuan untuk memperindah.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran maupun pementasan menurut Nursantara (2006: 54), adalah suatu tempat diselenggarakannya sebuah pertunjukan, sedangkan menurut Sugiyanto, Setyobudi, Munsir, dan Setianingsih (2005: 200), suatu bentuk kegiatan atau pertunjukan untuk menampilkan jasa maupun prestasi kepada publik yang bersifat dinamis. Simatupang (2013: 65), berpendapat bahwa pertunjukan merupakan peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas asas ketidakhiasaan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan sebuah pertunjukan untuk menampilkan sebuah karya kepada publik.

2. Pengertian Panggung

Panggung menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 387), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana

interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 5), panggung adalah dekor yang melingkupi seluruh area seperti benda alam, tumbuh-tumbuhan, perabotan lainnya. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian panggung yaitu sebuah tempat dimana sudah di rancang dan dikemas sesuai konsep dengan dekor untuk sebuah pementasan.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Cahaya menurut Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 331), adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Cahaya untuk menerangi panggung sebagai pendukung sebuah pementasan., sedangkan menurut Riantiarno (2011: 191), tata cahaya adalah kerja penggabungan antara rasa keindahan dengan penafsiran adegan lakon.

Tata cahaya menurut Nursantara (2006: 54), yaitu pengaturan cahaya di panggung saat pengambilan adegan dalam pembuatan film dan digunakan sesuai dengan keadaan. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian tata cahaya yaitu sebuah cahaya yang digunakan untuk menerangi panggung saat pementasan dan disesuaikan dengan keadaan.

4. Tata Musik

Tata musik menurut Harry (2006: 26), merupakan media yang dapat mengangkat ekspresi yang ada di dalam diri seniman, sedangkan menurut Nursantara (2006: 54), musik terdiri dari pengeras suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan. Terdapat beberapa

musik tradisional yang berupa gamelan dan musik modern yang berupa band. Rachmawati (2005: 27), menyatakan bahwa musik sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas dan tekstur tertentu.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik adalah media yang menghasilkan suatu bunyi dan diam dalam satuan waktu yang membantu menekankan kepada suasana lakon dan suasana tempat.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan penciptaan *prototype* tokoh Gajah Mada dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, yang akan dibahas pada bab III mengacu pada metode 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Define adalah suatu strategi pengembangan untuk menetapkan dan mendefinisikan. Dalam tahap ini yang dikaji dari analisis cerita, alur cerita tokoh, karakteristik dan karakter tokoh, sumber ide, analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Kisah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan kisah kerajaan Majapahit yang dibawah naungan Raja Prabu Jayanegara yang masih muda. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik untuk saling menjatuhkan untuk mendapatkan kepercayaan Raja Jayanegara. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam naungan musuh.

Gajah Mada adalah seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Kerajaan Majapahit. Menurut berbagai sumber mitologi, kitab, dan prasasti dari zaman Jawa Kuno, ia memulai kariernya tahun 1313, dan semakin menanjak setelah peristiwa pemberontakan Ra Kuti pada masa pemerintahan Sri Jayanagara, yang mengangkatnya sebagai Patih.

Dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta tokoh Gajah Mada diceritakan sebagai seorang Dharmaputra, yang gagah dan bijaksana dalam menghadapi segala peristiwa. Pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut yaitu bahwa jangan bersaing dengan cara tidak baik dan dalam mengambil keputusan harus selalu dipertimbangkan dengan baik.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Gajah Mada

a. Karakter Gajah Mada

Gajah Mada dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta memiliki watak protagonis sebagai sosok patih yang baik hati dalam berinteraksi dengan orang lain, bijaksana dalam bertindak, setia dengan hati yang ikhlas serta tegas dalam menenyahkan musuh-musuh yang menghalangi dan mengacau kemajuan kerajaan.

b. Karakteristik Gajah Mada

Karakteristik Gajah Mada adalah seorang patih dari kerajaan Majapahit yang berumur 25 tahun, mempunyai postur tubuh besar, menjadi sosok Dharmaputra yang sopan tindak tanduknya serta selalu bertindak cepat dalam membela kebenaran.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk Gajah Mada ini menggunakan sumber ide relief Gajah Mada. Relief Gajah Mada memiliki kesamaan pada karakter dan karakteristik tokoh aslinya serta tempat keberadaan relief Gajah Mada sama dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertempat pada daerah Mojokerto. Gajah Mada dikenal sebagai Patih terbesar dan seorang panglima di kerajaan Majapahit, suatu kerajaan bercorak Hindu-Buddha pada abad ke-14 hingga ke-15. Gajah Mada merupakan salah satu tokoh sentral di Kerajaan Majapahit saat mencapai masa kejayaannya dengan pusat pemerintahan di Wilwatikta atau sekarang dikenal Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur. Tokoh Gajah Mada terlihat berwibawa dapat dilihat dari postur tubuhnya yang gagah serta sifatnya yang baik dan bijaksana dalam menghadapi peristiwa yang sangat penting disebuah kerajaan serta tingkah laku yang memperlihatkan kerendahan hati.



Gambar 1. Sumber Ide Relief Gajah Mada
(Sumber : Wikipedia, 2018)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Gajah Mada dengan menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* merupakan pengembangan bentuk yang lebih rumit dengan menekankan pada pencapaian karakter dengan cara mempertegas wujud tertentu pada objek dan tidak meninggalkan bentuk atau karakteristik Gajah Mada. Bagian yang dikembangkan yaitu bagian asesoris kepala yang menggunakan dua rancangan serta bagian *simbar dodo* yang dibuat ukiran agar dapat menutupi bagian dada.

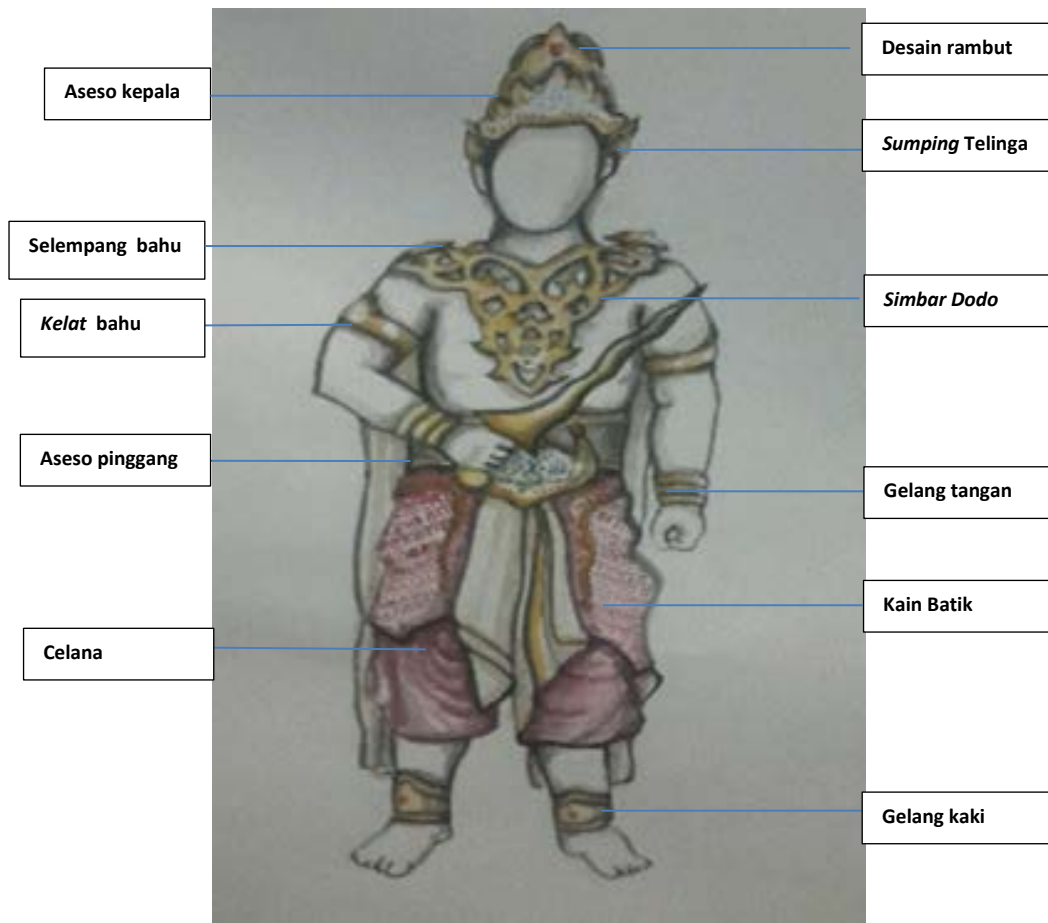
Tujuan dalam pemilihan pengembangan sumber ide tersebut untuk menciptakan karakter tokoh sesuai dengan konsep pengembangan yang diambil, sehingga Gajah Mada dapat dikembangkan melalui kostum yang ditambah dengan asesoris mulai dari asesoris untuk kepala yang dibuat seperti mahkota, bagian dada seperti ukiran yang dinamakan *simbar dodo*, dan ditambah pada bagian kedua bahu berupa kain menjuntai hingga dibawah lutut. Pada kedua tangan dipertahankan dengan asesoris kelat bahu yang dikembangkan melalui ukiran dan 3 gelang polos pada pergelangan kedua tangannya. Bagian yang dipertahankan adalah celana yang bentuknya tidak berubah hanya panjang yang dibuat dibawah lutut agar tokoh tidak terlihat kecil dan diberi tambahan kain batik untuk memberi kesan kesesuaian antara bagian satu dengan yang lainnya agar sinkron dan sesuai, serta ditambahkan pada bagian kaki berupa gelang kaki.

B. Design (Perencanaan)

Tahap *design* yaitu dimana menggunakan beberapa metode pembuatan desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah karakter, desain penataan rambut. Desain kostum Gajah Mada menggunakan unsur warna dengan menggunakan jenis bahan yang tidak mencolok dan tidak mengkilap, serta dipadupadankan dengan batik dari Jawa Timur yang menonjolkan warna coklat dan hitam yang menggambarkan sifat tokoh yang netral dan tegas. Bagian aksesoris menggunakan bentuk melengkung dengan menggunakan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk, tekstur, dan warna aksesoris. Perancangan rias wajah menggunakan unsur bentuk rias karakter yang ditegaskan pada bagian sudut mata. Perancangan penataan rambut menggunakan rambut tambahan berupa lungsen dan sanggul kecil, sehingga pada hasil akhir akan membentuk cepol.

1. Desain Kostum

Kostum Gajah Mada terdapat bagian yang terpisah yaitu celana yang berbentuk ukuran besar dan terlihat mengembang, tidak ketat dan perpaduan dengan kain batik yang dipasangkan pada bagian pinggang hingga paha. Perancangan kostum menggunakan unsur desain warna serta menggunakan prinsip desain garis lengkung yang melambangkan keluwesan dan proporsi. Pemilihan warna coklat merupakan simbol kesederhanaan dan rajin serta dipadupadankan dengan warna hitam yang melambangkan ketegasan, sesuai dengan karakter Gajah Mada yaitu bijaksana dan tegas dalam mengemban amanah.



Gambar 2. Desain Kostum Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

Kostum yang dibuat menggunakan bahan kain ada 3 macam diantaranya :

a. Desain Selempang Pada Bagian Kedua Bahu

Selempang dibuat menggunakan kain satin yang berukuran panjang 50 cm dan lebar 5 cm. Desain selempang menggunakan unsur desain warna keemasan yang melambangkan sebuah kewibawaan.

Prinsip desain yang diterapkan adalah *balance* yaitu sama antara kanan dengan kiri.



Gambar 3. Desain Selempang Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

b. Desain Celana

Celana yang akan dibuat menggunakan kain *buttersilk* dengan bentuk pada bagian samping kanan kiri bergelombang dan mengembang yang diukur sesuai dengan *tallent* serta diberikan kerutan pada bagian perut agar nyaman saat dipakai. Unsur desain yang digunakan adalah warna coklat yang melambangkan kenetralan dan unsur garis lengkung yang melambangkan keluwesan. Prinsip desain yang digunakan adalah *balance* yaitu sama antara kanan dengan kiri.



Gambar 4. Desain Celana Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

c. Desain Kain Batik

Kain batik yang digunakan menggunakan teknik *drapping* yang diaplikasikan pada bagian pinggang hingga di atas lutut. Motif batik yang digunakan adalah *sekar jagad* yang dipadukan dengan parang melambangkan sebuah keindahan dan ketegasan. Unsur desain yang digunakan berupa warna coklat dan hitam yang melambangkan netral dan tegas, serta prinsip *balance* yaitu sama antara kanan dengan kiri



Gambar 5. Desain Kain Batik Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

2. Desain Asesoris Pelengkap Kostum

Asesoris pelengkap kostum ada 7 bagian yaitu asesoris pada bagian kepala, asesoris *sumping* bagian telinga, asesoris *simbar dodo*, asesoris *kelat* bahu, asesoris gelang tangan, asesoris pada bagian perut dan yang terakhir asesoris gelang kaki.

Asesoris Gajah Mada yang ada dibagian kostum disebut juga dengan asesoris pelengkap kostum, dengan bentuk dan ukuran yang tidak sama. Menggunakan unsur desain garis dan warna, warna yang di pilih

diantaranya warna emas yang melambangkan kebijaksanaan dan kecoklatan sebagai simbol sosok Gajah Mada yang rajin serta disiplin dalam menjalankan tugas .

a. Aksesoris Bagian Kepala

Desain aksesoris pada bagian ini menggunakan desain garis lengkung yang melambangkan kelembutan dan keluwesan Gajah Mada, serta terdapat juga unsur desain garis zig-zag yang melambangkan bahwa Gajah Mada juga tegas dalam mengambil suatu keputusan. Unsur desain berupa unsur warna, warna yang digunakan menggunakan warna emas yang melambangkan kewibawaan. Prinsip desain yang digunakan adalah *balance* atau keseimbangan simetris yaitu sama antara kanan dengan kiri



Gambar 6. Desain Ikat Kepala Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

b. *Sumping* Telinga

Perancangan aksesoris *sumping* pada bagian telinga menggunakan desain garis lengkung yang melambangkan kelembutan dan keluwesan Gajah Mada dan dibentuk menyerupai daun telinga yang volumenya diperbesar, unsur warna pada *sumping* menggunakan warna tembaga

menyesuaikan dengan kesatuan kostum. Prinsip desain yang digunakan adalah *balance* atau keseimbangan simetris yaitu sama antara kanan dengan kiri agar tampak lebih rapi.



Gambar 7. Desain *Sumping* Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

c. *Simbar Dodo*

Perancangan asesoris *simbar dodo* yang dibuat ukiran ini menggunakan unsur desain garis melengkung agar terlihat kesan luwes. Unsur warna yang diberikan adalah warna emas yang melambangkan kewibawaan Gajah Mada dalam memerintah sebuah kerajaan. Prinsip desain yang digunakan adalah *balance* yaitu seimbang antara kanan dengan kiri, kemudian menggunakan prinsip desain *center of interest* dimana kalung ini merupakan pusat perhatian pertama kali dilihat karena Gajah Mada tidak mengenakan pakaian dan sebagai gantinya adalah kalung yang berupa ukiran tersebut.



Gambar 8. Desain *Simbar Dodo* Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

d. *Klat* Bahu

Desain aksesoris *klat* bahu yang akan dikenakan oleh Gajah Mada menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Prinsip desain, aksesoris *klat* bahu menerapkan prinsip geometris yang berupa lengkungan melambangkan keluwesan. Unsur warna pada desain gelang menerapkan warna emas yang melambangkan kewibawaan sosok Gajah Mada.



Gambar 9. Desain *Klat* Bahu Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

e. Gelang Tangan

Desain aksesoris gelang yang akan dikenakan oleh Gajah Mada menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Prinsip desain, aksesoris gelang menerapkan prinsip geometris yang berupa lingkaran melambangkan kelembutan. Unsur warna pada desain gelang menerapkan warna emas yang melambangkan kewibawaan Gajah Mada.



Gambar 10. Desain Gelang Tangan Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

f. Gelang Kaki

Desain aksesoris gelang kaki yang akan dikenakan oleh Gajah Mada menerapkan unsur desain menggunakan desain garis lengkung yang melambangkan kelembutan dan keluwesan Gajah Mada, serta terdapat juga unsur desain garis zig-zag yang melambangkan bahwa Gajah Mada juga tegas dalam mengambil suatu keputusan. Unsur desain berupa unsur warna, warna yang digunakan menggunakan warna emas yang melambangkan kewibawaan dan dipadukan dengan warna hitam

yang melambangkan ketegasan. Prinsip desain yang digunakan adalah balance atau keseimbangan simetris yaitu sama antara kanan dengan kiri.



Gambar 11. Desain Gelang Kaki Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

3. Desain Rias Wajah

Desain rias wajah karakter menggunakan diantaranya rias wajah panggung dan rias wajah karakter. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris yang harus menyamakan antara kanan dengan kiri. Unsur desain yang digunakan pada rias wajah ini menggunakan unsur garis dan warna. Desain rias wajah menggunakan warna coklat yang melambangkan sifat protagonis yaitu baik.

Riasan pada wajah menggunakan kosmetik yang mengandung sifat anti air atau *waterproof*. Rias wajah yang diterapkan pada panggung harus tegas dan berwarna kemerahan agar tetap terlihat saat tersorot oleh *lighting*.

Pada bagian kelemahan wajah pada *tallent* yang akan dirias harus ditutup semisal jika wajah *tallent* bulat dapat mengaplikasikan *shadding* pada bagian yang akan ditutupi.

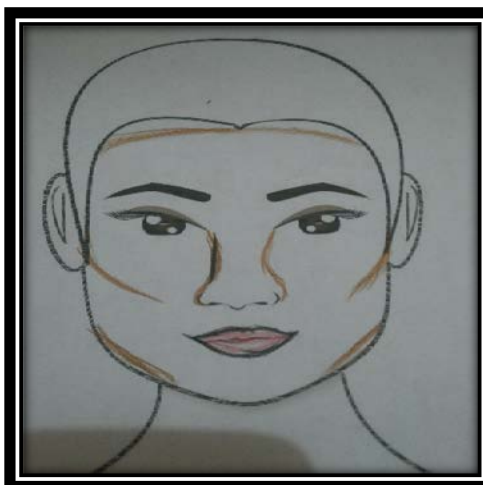
a. Desain Riasan Wajah Secara Keseluruhan.

Rias wajah pada Gajah Mada menggunakan campuran *foundation* DM nomor 4, Cr nomor 4 dan kosmetik untuk *face painting* LT warna merah, serta bedak tabur VV nomor 4. Pengaplikasian *eyeshadow*, *eyeliner* harus tampak tegas.



Gambar 12. Desain Rias Wajah Tokoh Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

b. Desain pemakain *shadding* pada bagian dahi karena terlalu lebar dan kedua rahang pipi dan rahang bawah agar tampak tirus.



Gambar 13. Desain *Shadding* Wajah Tokoh Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

4. Desain Penataan Rambut

Desain penataan rambut Gajah Mada menggunakan unsur desain berupa garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa garis lengkung yang melambangkan keluwesan. Unsur warna yang digunakan adalah hitam yang melambangkan ketegasan. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris yang sama antara kanan dengan kiri.



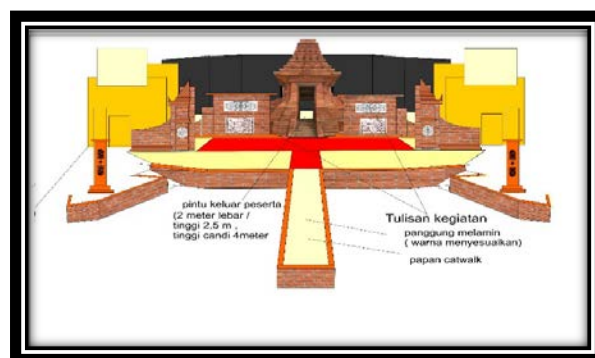
Gambar 14 . Desain Penataan Rambut Tokoh Gajah Mada
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

5. Tata Panggung

Pada panggung yang akan digunakan menampilkan tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan dilaksanakan. Letak yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.

a. Desain Panggung

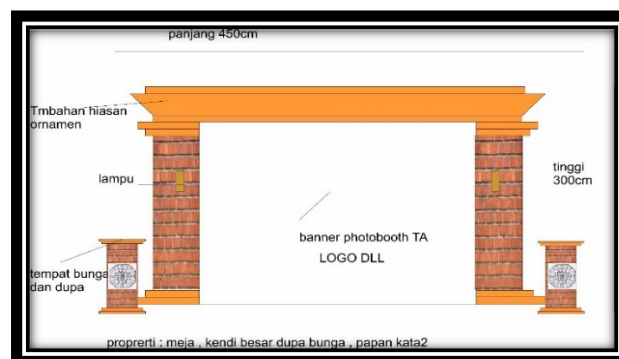
Desain yang digunakan saat pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan konsep yang menggambarkan sebuah pura. Pada bagian tengah pintu masuk *talent* yang diberi kain warna hitam, dan bagian kanan kiri dibuat tembok sebagai jalan keluar *tallent* serta bagian depan panggung melamin sebagai tempat *catwalk*.



Gambar 15 . Desain Panggung
(Dokumentasi: Sie. PDD, 2018)

b. Desain *Photobooth*.

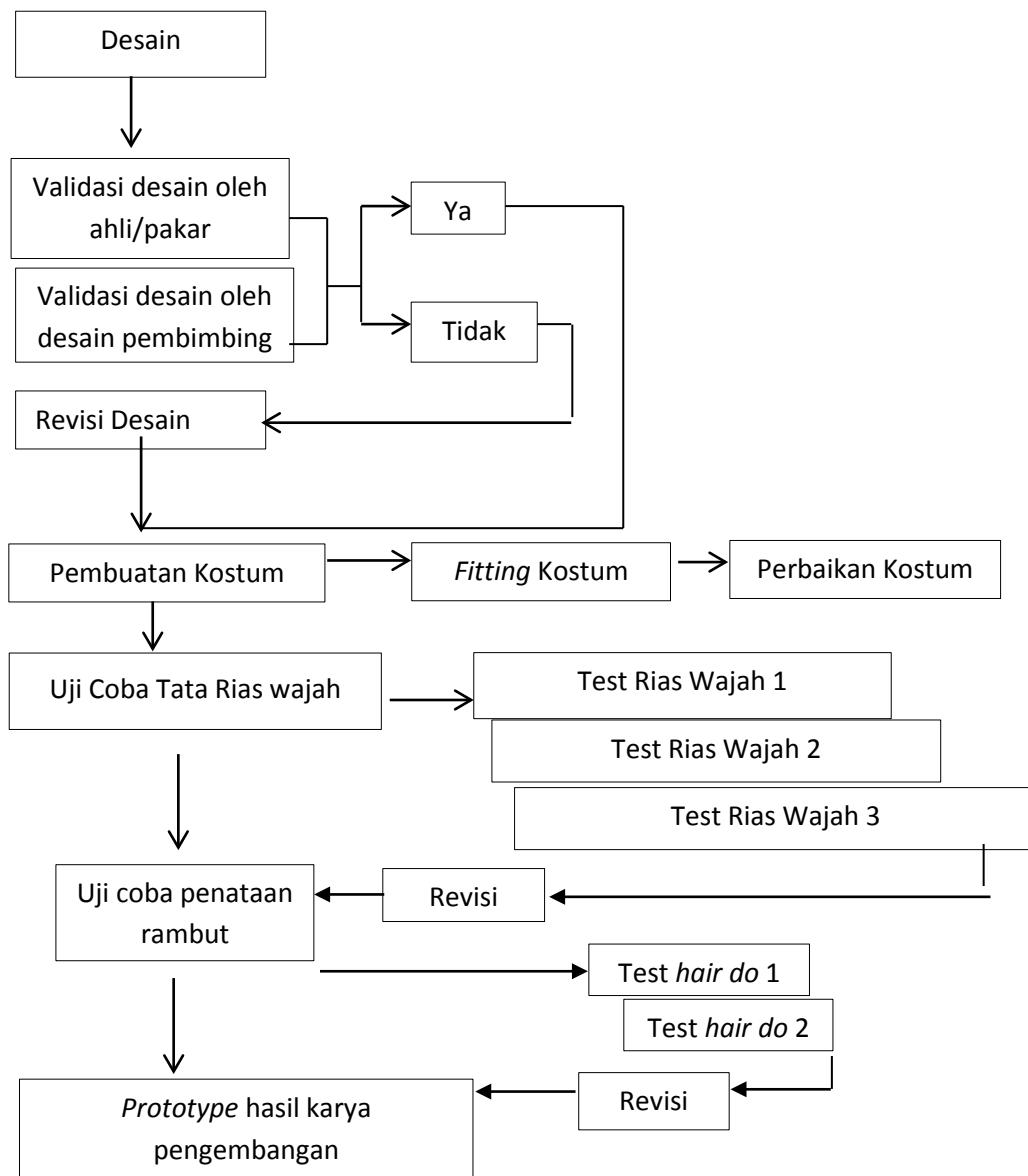
Desain *photobooth* didesain seperti batu bata agar terkesan tradisional yang ditumpuk dibuat menyerupai gawang. Bahan yang digunakan berupa *sterofoem* dan cat.



Gambar 16 . Desain *Photobooth*.
(Dokumentasi: Sie. PDD, 2018)

C. Develop (Pengembangan)

Dalam tahap *develop* atau pengembangan ini akan menjelaskan tentang tahap pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, uji coba desain hingga menghasilkan *prototype* tokoh dengan melakukan validasi oleh ahli atau pakar kostum. Berikut adalah rancangan skema pengembangan :



Gambar 17 . Skema Pengembangan
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

Langkah pertama adalah pembuatan desain kostum. Setelah membuat desain, dilakukan validasi oleh ahli atau pakar kostum beserta dosen pembimbing. Validasi dilakukan untuk mendapatkan persetujuan dari ahli kostum yaitu Afif Ghurub Bestari. Kemudian dilakukan validasi oleh dosen pembimbing Eni Juniastuti. Setelah kedua desain tersebut telah diterima atau disetujui oleh ahli kostum dan dosen pembimbing, dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Namun, ketika desain belum mendapatkan persetujuan perlu dilakukan revisi desain.

Setelah proses pembuatan kostum dilanjutkan dengan *fitting* kostum yaitu mencoba memakaikan kostum ke *tallent* dan selalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing maupun ahli kostum. Jika kostum belum sesuai harus direvisi kembali.

Selama proses pembuatan kostum juga disertakan dengan validasi tata rias karakter sesuai dengan tokoh dan penataan rambut juga akan dilakukan untuk menyesuaikan antara tata rias dengan penataan rambut. Tujuan dilakukan uji coba untuk menjadi satu kesatuan yang utuh antara rias wajah dengan penataan rambut. Ketika rias wajah dan penataan rambut belum disetujui atau diterima oleh dosen pembimbing, perlu dilakukan revisi hingga menjadi seperti yang sesuai.

Fitting pertama dilakukan pada tanggal 28 Desember 2017, *fitting* dua dilakukan beserta gladi kotor pada tanggal 4 Januari 2018, selanjutnya validasi untuk tata rias dan penataan rambut sebanyak 2 kali. Melalui seluruh validasi tersebut diperoleh *prototype* hasil karya pengembangan.

D. *Dissiminate* (Penyebarluasan)

Dalam tahap *dissiminate* atau penyebarluasan ini akan membahas tentang rancangan pergeleran, gladi kotor dan *fitting* kostum, penilaian ahli atau grand juri, gladi bersih serta pergeleran.

1. Rancangan Pergeleran :

Bentuk pergeralan yang akan ditampilkan adalah suatu cerita tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit yang merupakan sebuah perebutan kekuasaan dalam pemerintahan. Pergeleran tersebut yang diberi judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan hasil karya mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 18 Januari 2018 pukul 13.30-16.00 WIB.

2. *Fitting* Kostum

Fitting kostum yaitu dimana kostum yang hampir jadi di sesuaikan dengan *tallent*, yang dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2017 di PTBB ruang 201 lantai 2 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Grand juri adalah acara dimana puncak sesungguhnya untuk penilaian dari kostum, asesoris, rias, dan keseluruhan sebelum dilaksanakannya acara pergeleran yang hasil penilaiannya akan di umumkan pada saat pergeleran. Penilaian dilakukan pada hari Selasa tanggal 6 Januari 2018 digedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai

3. Pada proses *Grand Juri* yang akan melibatkan 3 juri ahli yaitu Yuswati Ismangun, Esti Susilarti, Agus Prasetya

4. Gladi Kotor

Gladi kotor merupakan proses sebelum gladi bersih dimana proses gladi kotor dipusatkan untuk meneliti barang atau terdapat kekurangan yang harus dilengkapi. Gladi kotor dihadiri oleh semua *tallent* dan mahasiswa Tata Rias 2015. Gladi kotor dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Gladi Bersih

Pada saat gladi bersih merupakan latihan untuk terakhir kali dan persiapan yang diperlukan pada saat menjelang pergelaran. Untuk *talent* dilakukan latihan terakhir dan *blocking* tempat. Gladi bersih dihadiri oleh para dosen pembimbing dan dosen Tata Rias lainnya, serta mahasiswa dengan *tallent* masing-masing. Gladi bersih dilaksanakan pada hari Minggu, 18 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias Fakultas Teknik UNY

Pada saat pergelaran *tallent* di rias dan dipakaikan kostum serta penataan rambut seperti pada saat grand juri. Mahasiswa juga merias diri sendiri dengan menggunakan *dress code* yang telah disepakati. Pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan akan diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan berisi proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, dengan menggunakan metode 4D yaitu *define*, *design*, *develop* dan *dissiminate*.

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

Proses, hasil dan pembahasan *define* menyimpulkan dari hasil analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, berikut penjelasannya:

Kisah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan kisah kerajaan Majapahit yang berada dibawah naungan Raja Prabujayanegara yang masih muda. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik untuk saling menjatuhkan untuk mendapatkan kepercayaan Raja Jayanegara. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam permusuhan.

Gajah Mada memiliki karakter protagonis dan mempunyai sifat jujur, bijaksana dan memiliki perawakan yang besar gagah, selalu patuh pada perintah raja, serta menjadi seorang panutan Dharmaputra dalam cerita Mentari

Pagi di Bumi Wilwatikta, Gajah Mada muncul pada saat babak ke tiga diawali dengan menyapa Raja Jayanegara. Pada saat itu Gajah Mada bingung kenapa dia dipanggil oleh Sang Raja Jayanegara, ternyata telah diperintah untuk mencari tahu alasan kenapa Nambi tidak hadir dalam pisowanan di Majapahit. Gajah Mada sangat dipercaya oleh Raja Jayanegara, dia merupakan kepercayaan prajurit Bhayangkari yang sangat dekat dengan Raja Jayanegara. Babak selanjutnya Gajah Mada memberi nasihat kepada Mahapati agar memutuskan sesuatu lebih baik untuk dipikirkan terlebih dahulu karena Mahapati telah menjatuhkan Nambi. Saat itu juga Raja Jayanegara sangat bingung untuk membela antara Mahapati atau Nambi, dan Gajah Mada selalu memberi saran kepada Raja Jayanegara agar tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, karena menurut Gajah Mada untuk menetapkan benar, salah, baik dan buruk harus menggunakan pikiran yang jernih tidak asal memutuskan sesuatu hal. Pada babak ke lima Ratu Tribuwana Tungadewi memanggil Gajah Mada, sang Ratu bercerita mengenai ulah Raja Jayanegara yang tidak bisa membawa ketentraman di Majapahit dan sering bermain hati dengan banyak perempuan sedangkan Gajah Mada selalu membuat suasana dikerajaan tentram dan damai. Pada babak terakhir saat pemberontakan Gajah Mada telah menyelamatkan Raja Jayanegara.

Hasil mempelajari, memahami, mengkaji cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta melalui proses analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Terciptanya tokoh Gajah Mada dalam teater tradisi Kudeta di Majapahit memiliki watak protagonis

sebagai seorang prajurit abdi Bhayangkari yang baik hati dalam berinteraksi dengan orang lain, bijaksana dalam bertindak, setia dengan hati yang ikhlas serta tegas dalam mengenyahkan musuh-musuh yang menghalangi dan mengacau kemajuan kerajaan.

Karakteristik Gajah Mada adalah seorang patih dari kerajaan Majapahit yang berumur 25 tahun, mempunyai postur tubuh besar dan gagah, menjadi sosok dharmaputra yang sopan tindak tanduknya serta selalu bertindak cepat membela kebenaran. Sesuai dengan sumber ide tokoh Gajah Mada di ambil dari sumber ide Gajah Mada sendiri yang telah di kembangkan melalui pengembangan sumber ide *stilisasi* untuk mencapai karakter yang di tentukan dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

Tahap proses hasil dan pembahasan pengembangan kedua menggunakan pengembangan desain, yang akan membahas mengenai desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah dan desain penataan rambut. Berikut pembahasan-pembahasan secara rincinya:

1. Kostum

Pada saat pembuatan kostum melalui tahap menentukan ukuran *talent* yang akan menggunakan kostum yang telah tercipta rancangannya, kemudian pada tahap pemilihan bahan menggunakan jenis kain *babysilk* yaitu pembuatan celana semacam kulot yang panjang berbentuk celana aladin yang bergelombang dan mengembang agar terlihat sesuai dengan postur tubuh Gajah Mada yang besar. Kostum tambahan yaitu kain batik

menggunakan teknik *drapping* dengan bantuan jarum dan cemiti agar tidak lepas saat digunakan dan mudah untuk proses membentuk.

- a. Desain kostum yang pertama tidak sesuai, karena dengan postur tubuh *tallent* yang besar tidak sesuai jika *tallent* menggunakan celana di atas lutut akan tampak kecil dan tidak seimbang dengan postur tubuhnya.



Gambar 18. Desain Kostum
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

- b. Desain kostum yang terakhir sesuai dengan hasil akhir yang sudah dilengkapi.



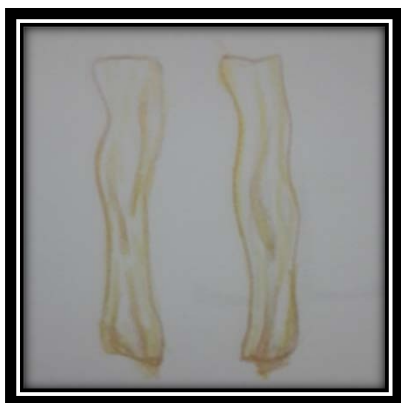
Gambar 19 . Desain Kostum Akhir
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)

c. Hasil keseluruhan kostum Gajah Mada yang sudah jadi.



Gambar 20 . Desain Kostum Akhir
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

d. Kostum bagian selempang pada kedua bahu yang menjadikan tanda kedudukan Gajah Mada sebagai panutan kerajaan. Selempang yang berbahan satin dan berwarna coklat keemasan melambangkan bahwa memiliki sifat netral dan bijaksana. Selempang bahu yang berukuran panjang 50 cm dan lebar 5 cm saat dipakaikan pada *tallent* terlalu kepanjangan 10 cm sehingga mengganggu gerak *tallent* saat perang dengan lawan.



Gambar 21. Selempang Bahu
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 22. Hasil Selempang Bahu
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

e. Kostum bagian celana bahan *babysilk* yang dibuat bergelombang pada bagian kanan dan kiri dan berwarna coklat memiliki makna netral. Saat dipakai *tallent* di atas panggung celana yang bagian betis terlalu lebar sehingga terlihat seperti kebesaran saat dipakai. Konsep warna yang diaplikasikan terlihat gelap saat di atas panggung tersorot dengan *lighting*, karena warna celana yang coklat dipadukan dengan batik berwarna coklat hitam terlihat gelap. Kostum bagian celana seharusnya celana yang dibuat berwarna coklat muda.



Gambar 23. Desain Celana
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 24. Hasil Celana
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

f. Kostum bagian kain batik menggunakan dasar warna coklat yang melambangkan netral dan hitam yaitu ketegasan yang diaplikasikan dengan teknik *drapping*. Saat diaplikasikan langsung pada *tallent* memakan waktu yang cukup lama karena harus dikaitkan dengan jarum ataupun peniti perbagian agar tidak lepas saat gerak.

Pada kain batik seharusnya dijahit atau sudah dalam jadi dan tinggal dipasangkan.



Gambar 25. Desain Celana
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 26. Hasil Celana
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

2. Asesoris

Asesoris merupakan pelengkap kostum dibuat menggunakan bahan spon ati dan *plasmen* sebagai alas asesoris diberi hiasan berupa manik-manik, teknik dan spon ati dibentuk menyerupai asesoris yang akan dibentuk, dengan proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut : Siapkan alat dan bahan diantaranya gunting, lem fox, kuas, spon ati, *plasmen*, pilok, dan manik-manik, kemudian spon ati di bentuk menyerupai bentuk yang akan dibuat seperti gunung yang akan dipakai untuk bagian kepala, spon ati digunting dan dibentuk sesuai dengan desain, kemudian dilem dilapisi dengan *plasmen*, setelah kering diwarnai dengan pilok sesuai desain, dan tahap terakhir diberi pernak pernik sesuai yang dibutuhkan.

a. Asesori Bagian Kepala

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian kepala sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan ukuran *tallent*. Saat di pasangkan pada *tallent* harus kencang agar tidak lepas saat gerak. Saat di atas panggung asesoris pada kepala atau irah-irahan sesuai dan pas pada tokoh.



Gambar 27. Desain Ikat Kepala
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 28. Hasil Ikat Kepala
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

b. Asesoris Sumping

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian telinga/sumping ini sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan ukuran *tallent*. Pada bagian telinga ini menggunakan desain garis lengkung yang melambangkan kelembutan sosok Gajah Mada dan dibentuk menyerupai daun telinga yang volumenya diperbesar. Asesoris sumping diaplikasikan warna pada sumping sesuai saat di atas panggung.



Gambar 29. Desain *Sumping*
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 30. Hasil *Sumping*
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

c. Asesoris *Simbar Dodo*

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian *simbar dodo* sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan ukuran *tallent*. Pada bagian ini dibuat ukiran menggunakan unsur desain garis melengkung agar terlihat kesan luwes. Saat dipakaikan pada *talent* sangat susah untuk ditempelkan karena tidak menggunakan perekat hanya dipasang menggunakan jarum.

Pada saat di atas panggung kalung terlihat sesuai dengan warna yang telah dibuat.



Gambar 31. Desain *Simbar Dodo*
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 32. Hasil *Simbar Dodo*
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

d. Aesoris *Klat* Bahu

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian *klat* bahu ini sesuai dengan rancangan dan diberikan karet pada saat pembuatan agar tidak mudah lepas. Pada bagian ini dibuat ukiran ini menggunakan unsur desain garis melengkung agar terlihat kesan luwes.



Gambar 33. Desain Kelat Bahu
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 34. Hasil Akhir Kelat Bahu
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

e. Aesoris Gelang Tangan

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian gelang tangan ini sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan ukuran *tallent*. Prinsip yang digunakan geometris yang berupa lingkaran. Warna yang diaplikasikan sesuai saat terlihat diatas panggung.



Gambar 35. Desain Gelang Tangan
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 36. Hasil Gelang Tangan
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

f. Aesoris Gelang Kaki

Desain hingga hasil akhir pada asesoris bagian gelang kaki ini sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan ukuran *tallent*, pada bagian belakang diberikan karet saat pembuatan agar tidak mudah lepas. Unsur desain yang digunakan adalah garis melengkung yang melambangkan keluwesan.



Gambar 37. Desain Gelang Kaki
(Sketsa: Naruzi Kartinasari, 2018)



Gambar 38. Hasil Gelang Kaki
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dengan alasan agar mempertegas karakter tokoh sesungguhnya, teknik menggunakan alas bedak yang kemerahan sesuai dengan *make up* panggung dan mempertegas untuk bagian sudut mata menggunakan *eye shadow* serta *eyeliner* yang tegas dan mengaplikasikan lipstik yang dipadukan dengan dua warna merah dan coklat pada bagian bibir agar lebih terlihat dari jarak penonton antara panggung dengan tempat duduk audient. Kosmetik yang digunakan berupa: Pelembab, foundation, bedak tabur, bedak padat, *eyeshadow*, *eyeliner*, *blush on* warna merah, lipstik merah untuk bagian dalam dan coklat kehitaman pada bagian luar. Langkah-langkah pada rias wajah:

- a. Pertama bersihkan wajah *tallent* menggunakan *milk cleanser* dan *toner* kemudian aplikasi *face spray* sebagai pengganti pelembab.



Gambar 39. Pengaplikasian *Face Spray*
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- b. Tunggu hingga meresap pada pori-pori kemudian aplikasikan *foundation* pada seluruh wajah dan tubuh agar tidak belang yang sudah dicampur agar menghasilkan warna kemerahan.



Gambar 40. Pengaplikasian *Foundation*
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- c. Berikan *shading* bagian rahang pipi dan rahang bagian bawah agar tampak tirus.



Gambar 41. Pengaplikasian *shading*
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- d. Aplikasikan bedak tabur Viva No. 5 yang kemerahan dan bedak padat LT warna coklat.



Gambar 42. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- e. Beikan *base eyeshadow* bagian kelopak dan aplikasikan *eyeshadow* dengan warna coklat dibaurkan dengan sudut berwarna hitam. Pada bagian pangkal diberi warna merah.



Gambar 43. Pengaplikasian *Base* dan *Eye Shadow*
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- f. Aplikasikan *eyeliner* dan *mascara*. Kemudian aplikasikan *blush on* warna coklat kemerahan pada bagian pipi.



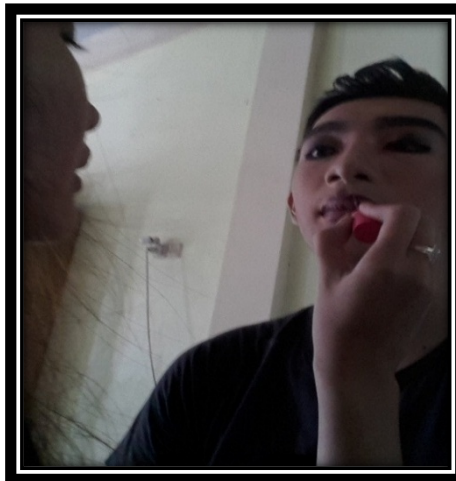
Gambar 44. Pengaplikasian *Macara* dan *Eyeliner*
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- g. Aplikasikan alis dengan warna hitam agar tampak tegas kemudian dipertegas menggunakan *eyeliner* cair.



Gambar 45. Pengaplikasian Pensil Alis
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

- h. Aplikasikan lipstik dengan teknik ombre pada bibir.



Gambar 46. Pengaplikasian Lipstik
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

4. Penataan Rambut

Penataan rambut menggunakan teknik penataan rambut pada bagian puncak proses pembuatan cepol menggunakan sanggul cepol kecil dan ditambah menggunakan cemara 80 cm dililitkan pada cepol dengan cara pemasangan jepit cepol dengan rambut asli yang sudah dirapikan kemudian jepit biting bagian tepi-tepi dan bahan yang digunakan harnet serta karet, bahan yang digunakan untuk merapikan rambut adalah *hair spray*. Penataan rambut menggunakan asesoris pelengkap kepala yang terbuat dari spon ati.



Gambar 47. Proses Penataan Rambut
(Dokumentasi : Naruzi Kartinasari, 2018)

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

Proses, hasil dan pembahasan *develop* (pengembangan) pada tahap ketiga ini terdiri dari validasi oleh ahli I, validasi desain oleh ahli II, pembuatan kostum dan asesoris, uji coba rias wajah, uji coba penataan rambut dan *prototype* tokoh, berikut penjelasannya secara lengkapnya:

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi yang pertama dilakukan pada hari Sabtu 7 Desember 2017, validasi kedua pada tanggal 28 Desember 2018 dan validasi yang terakhir pada tanggal 4 Januari 2018 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:

Pada rancangan desain awal yang telah dibuat yaitu terdiri dari celana pendek batas bagian lutut berwarna hitam yang dirubah pada validasi kedua dan akhir dengan celana panjang hingga di atas mata kaki dengan kerutan bagian bawah dan berwarna coklat agar tampak lebih muda yang disesuaikan dengan karakter tokoh. Pada bagian kain yang terdapat pada bagian validasi awal dihilangkan karena menutupi ukiran yang digunakan untuk pengganti kalung, dan kain tersebut diganti menjadi selempang diaplikasikan pada bagian punggung kanan dan kiri.

- a. Gambar 48, rancangan awal yang masih banyak yang harus diperbaikai diantaranya pada bagian celana yang harus lebih dipanjangkan.
- b. Gambar 49, selempang dihilangkan diganti dengan ukiran untuk pengganti asesoris kalung dan penambahan selembang hanya pada bagian bahu kanan dan kiri.
- c. Pada gambar 50 merupakan hasil akhir pada desain.



Gambar 48.
Validasi Desain Awal
(Sketsa: Naruzi Kartinasari,
2018)



Gambar 49.
Validasi Desain Kedua
(Sketsa: Naruzi
Kartinasari, 2018)



Gambar 50.
Validasi Desain Akhir
(Sketsa: Naruzi
Kartinasari, 2018)

2. Validasi Desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah dan penataan rambut, oleh dosen Eni Juniastuti, validasi dilakukan pada tanggal 28 Desember 2017 dengan hasil validasi sebagai berikut, dengan hasil validasi awal yaitu mempertegas dan memberi efek merah pada alas bedak, serta mempertegas bagian *shadding*. Validasi kedua pada tanggal 29 Desember 2017 dengan hasil mempertegas pada bagian mata terutama pada bagian sudut mata dan menambahkan sedikit kumis dengan potongan rambut yang dipotong kecil-kecil. Validasi terakhir pada tanggal 04 Januari 2018 dengan hasil melihat ketahanan riasan wajah dapat bertahan hingga berapa lama.

3. Pembuatan Kostum dan Asesoris

Kostum yang dibuat hanya bagian celana yang berbahan *babysilk* dipadukan dengan kain batik yang berunsur warna coklat membutuhkan waktu 1 minggu. Asesoris yang dibuat dari bahan spon ati yang dibantu dengan perancang ukiran Luky. Penataan rambut disesuaikan dengan asesoris yang akan digunakan.

4. Validasi Rias Wajah

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, dan 4 Januari 2018.

- a. Hasil validasi rias wajah pertama pada Tanggal 28 Desember 2017 yaitu, belum terlihat rias karakternya dan warna yang digunakan kurang sesuai. Pada riasan harus menggunakan alas bedak berwarna kemerahan. Pada wajah Gajah Mada perlu dipertegas pada *shadding* bagian rahang dan hidung.



Gambar 51. Uji Coba Rias Wajah Pertama
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2017)

- b. Hasil validasi rias wajah kedua pada Tanggal 29 Desember 2018 yaitu, sudah terlihat rias karakternya dan warna yang digunakan sudah sesuai tinggal mempertegas.



Gambar 52. Uji Coba Rias Wajah Kedua
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

- c. Hasil validasi rias wajah ketiga pada Tanggal 4 Januari 2018 yaitu, sudah mendekati sempurna tinggal menyesuaikan dengan kostum dan asesoris.



Gambar 53. Uji Coba Rias Wajah Ketiga
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

5. Hasil Validasi Penataan Rambut

Validasi rambut dilakukan 2 kali percobaan yang pertama yaitu pada tanggal 28 Desember 2017 dengan hasil tidak sesuai dengan karakter tokoh, terdapat kekurangan pada penataan rambut yang bentuknya digerai, validasi terakhir pada 4 Januari 2018 dengan hasil penataan rambut menggunakan

rambut tambahan berupa lungsen dan dibentuk cepol terkesan tampak lebih rapi. Hasil uraian dari keseluruhan validasi yang pertama rambut keadaan diikat dan digerai, yang terakhir penataan rambut dalam keadaan dicepol rapi karena jika digerai akan mengganggu gerak *tallent* saat di atas panggung, sedangkan dicepol akan terlihat rapi dan berwibawa.

6. *Prototype*

Prototype Gajah Mada yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, asesoris, validasi *make up* menunjukkan hasil sebagai berikut : Penampilan Gajah Mada setelah melewati beberapa tahap dari beberapa validasi yang menghasilkan kostum terbuat dari bahan kain *babysilk* pada bagian celana yang dibuat longgar dan dibentuk sedemikian rupa dipadukan dengan selembar kain batik yang dipakaikan dengan teknik *drapping* pada bagian pinggang hingga 5 cm di atas lutut membuat tokoh agar nyaman dan mudah bergerak dalam peran. Pada perbagian asesoris dibuat dan dirancang sesuai dengan desain. Penataan rambut menggunakan rambut tambahan atau sanggul yang kemudian dibentuk dicepol, dan rias wajah karakter menggunakan prinsip rias wajah yang tegas dan pemilihan kosmetik yang *waterproof*.



Gambar 54. *Prototype* kostum Gajah Mada
(Dokumentasi: Naruzi Kartinasari, 2018)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan sasaran penonton pada generasi muda, mahasiswa, orang tua dan umum dengan tujuan melestarikan kebudayaan teater tradisi. Tahap yang dilalui pada proses *dissiminate* ini meliputi gladi kotor dan *fitting* kostum, penilaian ahli (*grand juri*), gladi bersih, dan pertunjukan utama.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Grand Juri adalah acara dimana puncak sesungguhnya untuk penilaian dari kostum, asesoris, rias, dan keseluruhan yang hasilnya akan di

umumkan pada saat pergelaran. Penilaian dilakukan pada hari Sabtu tanggal 6 Januari 2018 di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3, yang akan melibatkan 3 juri ahli pada beberapa kategori . Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu Dra. Yuswati, M.Pd dari dosen Tata Rias dan Kecantikan yang merupakan ahli rias karakter, Drs. Agus Prasetya yaitu seniman pertunjukan, M.Sn dan Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari Instansi Surat Kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup kesesuaian *make up* dan *hairdo*, kemudian kostum (kostum, asesoris, dan properti kostum), yang terakhir yaitu keseluruhan atau *total look*. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih menjadi 6 katagori penilaian diantaranya yaitu, kategori *best of the best*, kategori *the best tallent*, kategori *best favorite*, katagori *best* Narapraja (diambil 3 terbaik), kategori *best* Dharmaputra (diambil 3 terbaik), kategori *the best* Prajurit (diambil 3 terbaik). Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: Rha Wedheng sebagai *best of the best* hasil karya Asrifa Sakinah, Tribuwana Tungga Dewi sebagai *best favorite* hasil karya Putri Anggita Dewi, Mahapati Halayudha sebagai *best tallent* hasil karya Teresa Valentina. Untuk katagori narapraja karya yang terbaik ada Mahapati Halayudha hasil karya Teresa Valentina, Tribuwana Tungga Dewi hasil karya Putri Anggita Dewi, Sang Prabu hasil karya Agatha Ratu Maheswara. Untuk katagori dharmaputra karya yang terbaik : Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah, Rha Banyak hasil karya Frida Pratiwi. Kuda Laweyan hasil karya Zalma Nur Chasanah. Untuk katagori

prajurit karya yang terbaik : Prajurit Lumajang 3 hasil karya Siska Widyah, Prajurit Majapahit 1 hasil karya Poppy Romadhoni Larasati, Prajurit Majapahit 4 hasil karya Nita Apriliana

2. Gladi Kotor dan *Fitting* Kostum

Fitting kostum yaitu dimana kostum yang hampir jadi disesuaikan dengan *tallent*, yang dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2018 di PTBB ruang 201 lantai 2 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta disertai dengan gladi kotor pada hari Selasa, 16 Januari 2018 merupakan proses sebelum gladi bersih dimana proses gladi kotor dipusatkan untuk meneliti barang atau terdapat kekurangan yang harus dilengkapi. Gladi kotor dihadiri oleh semua *tallent* dan mahasiswa Tata Rias 2015 bertempat di lantai 1 gedung *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah dapat menyesuaikan area panggung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dihadiri oleh para dosen pembimbing dan dosen Tata Rias lainnya, serta mahasiswa dengan *tallent* masing-masing. Gladi bersih dilaksanakan pada hari Minggu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah dapat menyesuaikan area panggung.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta Majapahit yang dikemas dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan. Pada saat

pergelaran talent dirias dan dipakaikan kostum serta penataan rambut seperti pada saat grand juri. Mahasiswa juga merias diri sendiri dengan menggunakan *dress code* yang telah disepakati. Pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan dihadiri kurang lebih 281 penonton yang diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh wakil Dekan FT, Ketua Jurusan PTBB, Ketua Prodi Tata rias dan Kecantikan, Dosen Tata Rias, Dosen boga, mahasiswa, pelajar SMK, dan umum. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah, mahasiswa, pelajar SMK, dan umum pertunjukan dengan durasi 95 menit menampilkan kisah teater tradisi yang mengisahkan di sebuah kerajaan Majapahit yang mengalami pemberontakan oleh rakyat. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah jangan menjatuhkan seseorang demi tahta maupun kedudukan.

Penampilan Gajah Mada menggunakan iringan *sampak perang* yaitu musik tradisional yang diiringi dengan gamelan pada babak pertama dengan tata cahaya berwarna hijau sehingga tata rias untuk Gajah Mada terlihat pudar. Ketika tata cahaya berwarna merah tata rias pada Gajah Mada terlihat sangat tegas. Sedangkan untuk kostum secara keseluruhan terdapat banyak kekurangan, karena *tallent* banyak gerak menjadikan kostum yang dikenakan menjadi berantakan, salah satunya yaitu pada bagian kalung, karena kurang perekat pada bagian leher, dan saat pembuatan hanya menggunakan karet yang mudah putus, yang kedua yaitu pada bagian celana

yang pada bagian betis sangat longgar, pada saat pementasan celana pada bagian bawah tepatnya bagian betis diberi karet gelang supaya tidak mengganggu gerak *tallent* saat melakukan adegan perang dengan para prajurit. Keseuaian *tallent* dengan rancangan kostum, asesoris, dan riasan sudah sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta hasil keseluruhan dari penampilan Gajah Mada adalah sebagai berikut:

1. Proses rancangan kostum, asesoris, tata rias karakter, penataan rambut dan keseluruhan tokoh karakter dari Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut :
 - a. Perancangan kostum Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dari hasil desain ke tiga menerapkan unsur desain garis lengkung sehingga akan tercipta kesan luwes, dengan warna dasar coklat dan keemasan, serta menggunakan prinsip desain *balance* yang sama antara kanan dengan kiri. Dari hasil rancangan terdapat beberapa yang belum sesuai diantaranya warna terlalu gelap pada celana.
 - b. Perancangan rias wajah karakter Gajah Mada menggunakan riasan karakter sesuai dengan tokoh yang tegas dengan menerapkan unsur warna dasar kemerahan dan dipertegas untuk bagian *shadding* kemudian diaplikasikan *eyeshadow* berwarna coklat dengan mempertegas sudut mata berwarna hitam untuk lebih mempertegas digunakan *eyelinear* cair dan menggunakan prinsip desain keselarasan. Dari hasil rancangan rias wajah karakter Gajah Mada terlihat lebih tegas.

- c. Perancangan penataan rambut berupa penataan rambut puncak pada Gajah Mada, menerapkan unsur desain garis lengkung yang melambangkan keluwesan dan unsur warna hitam yang melambangkan ketegasan dengan mempertahankan karakter dari tokoh Gajah Mada. Dari hasil rancangan penataan rambut terdapat perubahan yang semula digera menjadi di cepol.
2. Penataan kostum, aksesoris, pengaplikasian tata rias karakter dan penataan rambut pada Gajah Mada dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut :
 - a. Hasil kostum tokoh Gajah Mada, terdiri dari selempang, celana, dan kain batik. Bagian yang kurang sesuai terutama pada bagian celana, karena warna kostum menggunakan warna coklat tua yang dipadukan dengan batik yang berwarna coklat hitam terlihat kontras dan gelap saat tersorot *lighting*. Terdapat bagian yang sudah sesuai pada aksesoris pernak pernik yang ditempel pada bagian tertentu, sehingga akan menambahkan karakter tokoh Gajah Mada adalah abdi Bhayangkari kerajaan Majapahit.
 - b. Pengaplikasian tata rias karakter Gajah Mada dibuat tegas dan menonjolkan karakter rias wajah panggung yang diaplikasikan dengan warna merah, coklat dengan dipertegas warna hitam. Hasil riasan wajah pada Gajah Mada saat dipanggung mengalami perubahan saat tersorot *lighting*, saat terkena sinar berwarna biru riasan tampak terlihat pucat, saat terkena sinar merah riasan tampak lebih tegas.

- c. Hasil penataan rambut tokoh Gajah Mada menggunakan teknik penataan rambut pada bagian puncak proses pembuatan sanggul menggunakan sisir rambut, jepit biting dan bahan yang digunakan harnet serta karet, bahan yang digunakan untuk merapikan rambut adalah *hair spray*. Penataan rambut menggunakan asesoris pelengkap kepala yang terbuat dari bahan spon ati dengan fokus penataan pada sanggul yang telah dibentuk .
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium UNY acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor UNY, Dekan Fakultas Teknik UNY , Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah mahasiswa, SMK, orang tua dan umum, pertunjukan dengan durasi 95 menit. Pentas bertema teater tradisi ini dikemas dalam pertunjukan *live / langsung* di panggung indoor berbentuk panggung dengan pendukung *backdrop* pura di sebuah kerajaan. Musik pendukung pada saat pergelaran berlangsung diiringi dengan gamelan atau musik tradisional *live*, serta menggunakan tata rias karakter dan penataan rambut. Penampilan Gajah Mada saat di panggung sangat maksimal, bagian kostum yang dekanakan Gajah Mada terdapat kekurangan yang belum sesuai dan asesoris pendukung yang sudah sesuai, terdapat perubahan pada riasan saat terkena *lighting* saat terkena sinar berwarna hijau riasan tampak terlihat pucat, saat terkena sinar merah riasan

tampak lebih tegas. Penataan rambut untuk tokoh saat di atas panggung tidak mengganggu gerak tokoh saat melakukan adegan tertentu.

B. Saran

Setelah melakukan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta maka terdapat beberapa saran yang dilakukan sebagai acuan untuk pertunjukan yang akan dilakukan pada kemudian hari. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Rancangan

- a. Rancangan kostum, rias karakter dan sanggul sebaiknya dilakukan setelah mengetahui karakter dari tokoh yang akan diperankan, sehingga bisa untuk memahami, mengkaji dan menganalisis dari alur cerita pertunjukan.
- b. Membuat rias wajah karakter agar tahan lama dan tidak mudah luntur sebaiknya menggunakan *foundation waterproof*.
- c. Diharapkan mempertimbangkan pemasangan asesoris agar terlihat dari jauh dan tidak mudah lepas sehingga tujuan dari pemasangan asesoris pada rambut tercapai dan *talent* merasa lebih nyaman.
- d. Penyimpanan kostum agar tidak rusak dan berceceran menjelang pentasannya sebaiknya dilakukan dengan cara menaruh di *box* tempat kostum dan asesoris sendiri.
- e. Saat melaksanakan rias wajah sebaiknya diperhatikan kenyamanan *talent*. Pemasangan sanggul atau penataan rambut jangan sampai merusak rambut dan mengganggu *talent* saat tampil.

2. Pertunjukan

- a. Sebaiknya ada komunikasi yang baik dan efektif antara dosen, mahasiswa dan panitia pembantu sehingga tidak ada miskom.
- b. Sebaiknya proses persiapan pertunjukan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan dan *ontime*.
- c. Saran untuk rekan mahasiswa untuk persiapan pertunjukan diharapkan lebih kompak lagi dan tidak egois antara satu dengan lain.
- d. Saran untuk kepanitiaan diharapkan untuk lebih disiplin dapat bekerja sama dan tidak mudah menyerah.
- e. Sebaiknya mahasiswa yang akan melaksanakan pertunjukan memahami tokoh terutama dari karakter tokoh yang akan diperankan.
- f. Lebih berhati-hati dalam pemasangan kostum yang penggunaannya atau pemasangannya hanya menggunakan alat bantu seperti jarum.
- g. Untuk riasan agar tampak terlihat tidak pucat seharusnya lebih mempertegas pada bagian mata lebih dipertajam.
- h. Pada asesoris lebih disesuaikan dengan *talent* agar terlihat sesuai saat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji. K.B. (2016). *Di balik pesona dan sisi kelam majapahit*. Yogyakarta: Araska Publisher
- Anshori. Y. Kusrianto. A. (2011). *Keeksotisan batik warisan jawa timur*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Bariqina E, Ideawati. Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa
- Ernawati, Izwarni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Fauzi. D. (2006). *Memahami seni budaya*. Bandung: Armico
- Hasanah. U. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi desain pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). Jakarta: Balai Pustaka
- Kartika. D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kusantati. H. Prihatin. T. P. Wiana. W. (2008). *Tata Kecantikan Kulit*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Muhlisin. M. (2017). *Kudeta majapahit*. Yogyakarta: Araska Publisher
- Nugroho. E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi Offset
- Nursantara. Y. (2007). *Seni budaya SMA Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Prihantina. I. (2015). *Tata rias fantasi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Rachmawati. Y. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta: Panduan
- Riantarno. N. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: Penerbit Gramedia

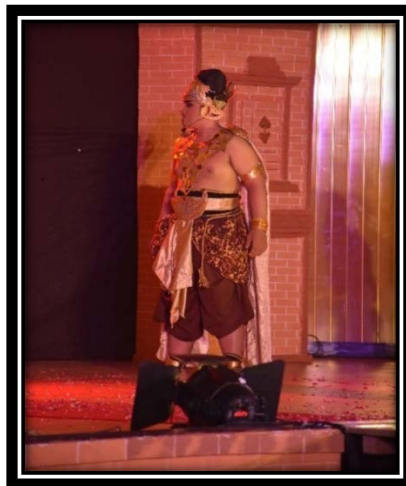
- Rostamailis, Hayatunnufus, Merrita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santoso. E, Subagiyo. H, Mardianto. H, Arizona N, dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Simatupang. T. (2013). *Pergelaran*. Yogyakarta: Pencetakan Jalusutra
- Siswanto. S. P. (2017). *Mentari pagi di bumi wilwatikta*. Yogyakarta
- Sugiyanto, Setyobudi, Munsu. M, Setyaningsih. D. (2005). *Kesenian SMP untuk kelas VIII*. Jakarta: Erlangga
- Triyanto. Fitrihana. N. Zerusalem. M. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Jaya Cemerlang
- Widarwati. S. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: IKIP
- _____ (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: IKIP

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama Dosen Pembimbing



Lampiran 2. Foto Gajah Mada di Panggung



Lampiran 3. Foto Gajah Mada dan *Bautygian* di Panggung



Lampiran 4. Foto Flayer, Pamflet dan Tiket





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