

**RIAS KARAKTER SAGOPADALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKTA**

PROYEK AKHIR

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



**SERRA ADHISA
NIM. 15519134034**



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

RIAS KARAKTER SAGOPA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Oleh:
SERRA ADHISA
NIM. 15519134034

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran teater Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran teater Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran teater Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define*, meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide 2) *design*, meliputi desain kostum, aksesoris, rias karakter, penataan rambut, panggung, 3) *develop*, meliputi validasi desain kostum, validasi desain aksesoris, validasi rias karakter, validasi penataan rambut dan *prototype* 4) *desseminate* meliputi rancangan pergelaran, penilaian *Grand Juri*, gladi kotor, gladi bersih, pergelaran utama. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu: 1) rancangan kostum dan aksesoris menerapkan unsur garis, bentuk, warna, rias karakter dengan unsur warna, tekstur, serta *value* dan prinsip desain, tatanan rambut menggunakan unsur garis serta warna dan prinsip desain berupa *balance*; 2) kostum dan aksesoris diwujudkan dengan kostum berupa jubah berbahan kain *butter silk* berwarna *broken white*, pelengkap kostum berupa sandal tali dan aksesoris lengan dan tangan, aksesoris berupa mahkota, rias wajah karakter diwujudkan dengan pengaplikasian *makeup* orangtua berumur 75 tahun, tatanan rambut diwujudkan dengan rambut pasangan atau wig berwarna putih; 3) penyelenggaraan pergelaran dilaksanakan pada 18 Januari 2018, pukul 13.00, di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 481 penonton yang pelaksanaanya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, mentari pagi di bumi wilwatikta, sagopa*

**CHARACTER MAKEUP SAGOPA IN TRADITIONAL THEATER
PERFORMANCES MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKTA**

By:
SERRA ADHISA
NIM 15519134034

ABSTRACT

The final project for 1) the results of costume commands, accessories, makeup character, and hairstyling on the characters Sagopa in the performance of the theater Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 2) arrangement of costumes and accessories and applying makeup character, and hairstyling on Sagopa figures in the performance of Tetaer Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta; 3) featuring costumes, accessories, dressing characters, and hairstyling on the characters Sagopa in the performance of the theater Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta.

The method used is Research and Development (R & D) with 4D development model, that is 1) defining; 2) design; 3) develop a validation process of the costume design, design accessories, character makeup, hairstyling design and prototype design; 4) disseminate. The grand jury was conducted on January 6, 2018, a dirty Gladi on January 16, 2018, Gladi Bersih on January 17, 2018 and the main performance on January 18, 2018

Results from the final project is 1) costume and accessories apply line, shape, color, character makeup with color element, texture, and design value, hairdo using line element and color balance; 2) costumes and accessories embodied in a tin-shaped cans made of white silk butter cloth burst, complementary costumes and arm sandals and crown arm accessories, makeup is embodied with the application of makeup parents aged 75 year, hairdo embodied with paired hair or white wigs; 3) the performance of Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta was held on January 18 2018, at 13.00, in Auditorium UNY, attended more than 481 spectators whose execution went smoothly and successfully.

Keywords: makeup character, morning sun on earth wilwatikta, sagopa

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Serra Adhisa

NIM : 15519134034

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Sagopa Dalam 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, 19 Maret 2018

Yang menyatakan,



Serra Adhisa
NIM. 15519134034

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

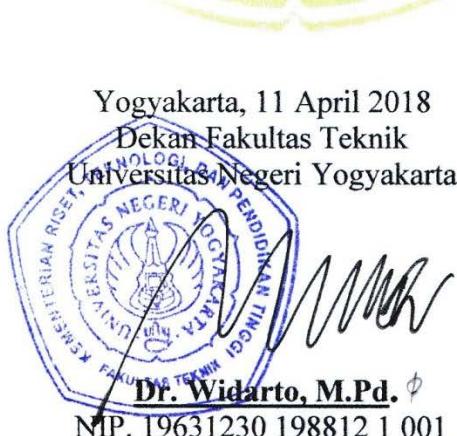
RIAS KARAKTER SAGOPA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh:

SERRA ADHISA
NIM. 15519134034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Maret 2018

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		11 April '18
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekertaris Penguji		11 April
Asi Tritanti, M.Pd Penguji		11 April '18



Motto

“Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.”

(Willian. J. Siegel)

“If you do what you’ve always done, you’ll get what you’ve always gotten”

(Tony Robbins)

“Develop success from failures. Discouragement and failure are two of the surest stepping stones to success”

(Dale Carnegie)

“You can have everything in life that you want if you just give enough other people what they want”

(Zig Ziglar)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga Proyek Akhir beserta laporan Proyek Akhir dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Proyek akhir merupakan kegiatan yang ditempuh mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta guna memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Proyek Akhir program studi Tata Rias dan Kecantikan yang diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018. Laporan Proyek Akhir tidak akan berjalan lancar tanpa batasan dan dukungan dari pihak yang terkait. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Elok Novita, S.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses laporan penulisan Proyek Akhir.
2. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd. selaku Sekertaris Penguji
3. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Penguji sekaligus sebagai Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
4. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku desainer sekaligus 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. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Orang Tua yang selalu meridhoi, mendoakan, serta membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi dan menjadi sumber semangat selama proses penyusunan laporan ini.
9. Teman berjuang yang selalu memberi semangat dan secara nyata selalu menemani berjuang.
10. Teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
11. Teman-teman panitia pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas membantu mensukseskan acara.
12. 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, 25 Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.	iv
LEMBAR PENGESAHAN.	v
MOTTO.	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
G. Keaslian Gagasan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita	10
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	11
2. Tujuan Sinopsis Cerita	11
B. Sumber Ide	11
1. Pengertian Sumber Ide	11
2. Pengembangan Sumber Ide	12
C. Desain.....	13
1. Pengertian Desain.....	13
2. Unsur-unsur Desain	14
3. Prinsip Desain.....	16
D. Kostum dan Aksesoris.....	19
1. Pengertian Kostum	19
2. Tujuan Kostum	20
3. Pengertian Assesoris.....	22
E. Tata Rias Wajah	22
1. Pengertian Tata Rias Wajah	22
2. Tujuan Tata Rias Wajah	23
3. Penggolongan Tata Rias	23
F. Penataan Rambut	25
1. Pengertian Penataan Rambut.....	25
2. Faktor yang Mempengaruhi Penataan Rambut	26
3. Pola Penataan Rambut.....	26

G. Pergelaran	29
1. Pengertian Pergelaran.....	29
2. Tujuan Pergelaran.....	29
3. Teater	29
4. Tata Cahaya	30
5. Tata Suara.....	29
6. Tata Panggung.....	31
H. Batik	32
1. Pengertian Batik	32

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. <i>Define</i>	34
1. Analisis Cerita	34
2. Analisis Karakter dan Karakteristik	35
3. Analisis Pengembangan Sumber Ide	35
B. <i>Desain</i>	37
1. Desain Kostum	37
2. Pelengkap Kostum.....	39
3. Desain Assesoris.....	41
4. Desain Rias Karakter	42
5. Desain Penataan Rambut.....	42
6. Desain Panggung	43
C. <i>Develop</i>	45
1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum.....	47
2. Validasi Rancangan atau Desain Assesoris	48
3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah.....	48
4. Validasi Rancangan atau Desain Penataan Rambut	48
5. Validasi Rancangan atau Desain <i>Prototype</i>	48
D. <i>Dessiminate</i>	48
1. Rancangan Pergelaran	48
2. Penilaian Ahli Grand Juri	49
3. Gladi Kotor.....	49
4. Gladi Bersih.....	49
5. Pergelaran Utama	50

BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i>	51
B. Hasil dan Pembahasan Desain	51
1. Kostum	51
2. Assesoris	54
3. Rias Wajah.....	56
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i>.....	60
1. Validasi Desain Kostum I.....	60
2. Validasi Desain Rias Karakter II.....	61
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris	62
4. Uji Coba Rias Wajah Karakter	62

D. Proses, Hasil Pembahasan <i>Dessiminate</i>	66
1. Penilaian Granjuri.....	66
2. Gladi Kotor.....	68
3. Gladi Bersih.....	68
4. Pergelaran Utama	69
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN.....	71
B. SARAN	73
 DAFTAR PUSTAKA	 76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh Bisma	36
Gambar 2. Desain Kostum	38
Gambar 3. Desain Sabuk.....	40
Gambar 4. Desain Mahkota.....	41
Gambar 5. Desain Assesoris lengan dan Tangan	41
Gambar 6. Desain <i>Makeup</i>	42
Gambar 7. Desain Penataan Rambut.....	43
Gambar 8. Desain Panggung.....	43
Gambar 9. Desain Pintu Masuk	44
Gambar 10. Desain Kostum Awal	53
Gambar 11. Hasil Kostum Akhir	53
Gambar 12. Desain Assesoris Mahkota	55
Gambar 13. Hasil Akhir Asesoris Mahkota	55
Gambar 14. Desain Asesoris Lengan	56
Gambar 15. Hasil Akhir Asesris Lengan	56
Gambar 16. <i>Makeup</i> Mata.....	57
Gambar 17. Membuat Kerutan wajah	58
Gambar 18. Pemasangan Jenggot I	58
Gambar 19. Pemasangan Jenggot II.....	59
Gambar 20. Hasil Akhir Rias Karakter	59
Gambar 21. Desain Awal Kostum	61
Gambar 22. Desain Akhir Kostum.....	61
Gambar 23. Desain <i>Makeup</i> Awal	62
Gambar 24. Desain <i>Makeup</i> Akhir.....	62
Gambar 25. Hasil Uji Coba <i>Makeup</i> Pertama	63
Gambar 26. Hasil Uji Coba <i>Makeup</i> Kedua.....	64
Gambar 27. Hasil Uji Coba <i>Makeup</i> ketiga	64
Gambar 28. Hasil Uji Coba Penataan Rambut.....	65
Gambar 29. Hasil Keseluruhan	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tiket dan <i>Flyer</i>	79
Lampiran 2. Penampilan Sagopa di Panggung	81
Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing	82

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keragaman dari budaya, suku bangsa, agama, kesenian, hingga aliran-aliran kepercayaan. Semua keragaman tersebut tumbuh di dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang akhirnya membentuk masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang plural. Keragaman budaya yang berbeda-beda berfungsi mempertahankan dasar ciri khas daerah. Salah satu kebudayaan yang berkembang di Indonesia yaitu kesenian (Amira, 2016).

Kesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Selain mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, kesenian juga mempunyai fungsi lain. Misalnya, mitos berfungsi menentukan norma untuk perilaku yang teratur serta meneruskan adat dan nilai-nilai kebudayaan. Secara umum, kesenian dapat mempererat ikatan solidaritas suatu masyarakat (Hersapandi, 2015).

Kesenian di Indonesia sangat banyak, seperti kesenian tari, seni musik, seni teater dan seni drama. Dalam seni teater dapat 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. Cerita yang dipentaskan bersumber dari sebuah karya sastra atau peristiwa sehari-hari. Contoh dari teater modern yaitu

drama musikal. Sedangkan teater tradisional merupakan bentuk pertunjukan di mana para pesertanya berasal dari daerah setempat dengan cerita yang bersumber dari kisah-kisah yang sejak dulu telah berakar dan dirasakan sebagai milik sendiri oleh setiap masyarakat yang hidup di lingkungan tersebut, misalnya mitos atau legenda dari daerah itu. Contohnya seni pertunjukan ketoprak, ludruk dan lenong. Salah satu kesenian teater yang masih terjaga yaitu teater tradisional (Koentjaraningrat, 1979: 322).

Namun sekarang ini seni teater tradisional kurang diminati oleh kalangan masyarakat dan remaja. Salah satu faktor penyebab kurang berminatnya generasi muda dalam mengenal kebudayaan dan keanekragaman Indonesia, yaitu disebabkan banyaknya kebudayaan dari barat yang masuk ke dalam negara kita. Tanpa adanya kontrol yang baik, sehingga banyak kebudayaan barat yang negatif justru di serap oleh generasi saat ini. Seperti contohnya remaja saat ini lebih memilih menonton film di bioskop dan bermain game online. Hal ini tidak dapat dibiarkan begitu saja kita sebagai generasi penerus bangsa sudah semestinya melestarikan kebudayaan Indonesia dengan cara belajar mengenai kebudayaan Indonesia, ikut berpatisipasi apabila ada kegiatan dalam rangka pelestarian kebudayaan dan mencintai budaya sendiri tanpa merendahkan kebudayaan orang lain (Suseno, 2001).

Menurut Sugeng selaku staf bagian penjagaan tiket pertunjukan Sendratari ramayana dipentaskan secara reguler setiap hari selasa, kamis dan sabtu malam hari pukul 19.30 dan pada pagi hari pukul 10.00 WIB. Penonton

pada pertunjukan Sendratari Ramayana yaitu kalangan pelajar, intansi maupun masyarakat umum. Sendratari Ramayana memiliki tujuan yaitu sebagai sarana pendidikan, belajar memberikan apresiasi atas karya seni tradisional. Berdasarkan prosentase data pada tahun 2016-2017 menunjukan dalam pementasan Sendratari ramayana mayoritas penonton dari luar yaitu Warga Negara Asing 50%, penonton pelajar Indonesia 15% itupun tuntutan dari pihak sekolah, dan penonton masyarakat umum 35%. Remaja masa kini tidak berminat untuk menonton teater tradisional karena mereka malas dengan alur cerita yang kuno, kostum yang digunakan tidak menarik karena masih menggunakan kostum yang kuno dan *hair do* yang tidak menarik.

Menurut ilmuwan budaya dan kreator tari dari *Institut Kesenian* Jakarta, Julianti Parani, makna kebudayaan semakin memudar. Saat ini yang lebih banyak tampil adalah modernitas *entertainment*, sebagai hiburan populer yang kehilangan akar budayanya atau citra post modernitas yang dangkal. Selama ini, katanya, perkembangan kesenian daerah kurang diberi perhatian pada nilai kebudayaan yang menunjang pertumbuhan kesenian, baik untuk menjadi kesenian nasional, lokal maupun yang mendunia. Karenanya, diperlukan perhatian khusus terhadap kesenian lokal. Tujuannya adalah untuk mempertahankan eksistensi kesenian lokal itu (*Kompas.com*,2009).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan itu yang menjadi dasar alasan mengapa mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 memilih teater tradisi sebagai bentuk pergelaran yang mengangkat tema Kudeta Majapahit, sebagai tema

yang akan diangkat dalam pergelaran proyek akhir. Pergelaran ini akan dikemas dalam bentuk teater dengan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, yaitu cerita di Kerajaan Majapahit yang merebutkan tahta atau kedudukan sebagai Raja. Majapahit merupakan kerajaan yang terbesar dan hampir berhasil menyatukan seluruh nusantara. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang didirikan sekitar pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya. Pada sekitar abad ke-14. Pesan moral yang terkandung dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah menjadikan kita memiliki sifat yang bijaksana, memiliki pendirian yang kuat, dan teguh pendirian.

Pergelaran teater tradisi Mentari pagi di Bumi Wilwatikta ini melibatkan banyak tokoh. Salah satu tokoh dalam cerita teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah Sagopa. Sagopa merupakan seorang sesepuh penasehat sang Raja Prabujayanegara, yang bijaksana, baik hati dan rendah hati.

Penampilan tokoh Sagopa di atas panggung akan lebih maksimal dengan faktor pendukung berupa kostum dan aksesoris yang dapat memperindah penampilan serta menunjang dan menonjolkan karakter Sagopa. Akan tetapi tetap memperhatikan kenyamanan pada saat dikenakan serta tidak menganggu gerakan sesuai tuntutan naskah oleh *tallent* yang akan berperan sebagai Sagopa serta sifat tokoh. Pemilihan kain yang digunakan oleh Sagopa yaitu kain yang mudah dibentuk dan tidak mengkilap karena menggunakan teknik *drapping*.

Konsep rias wajah karakter Sagopa pada pergelaran teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terlihat seperti rias wajah pada umumnya dan kurang menarik. Selain rias karakter yang dibawakan harus berbeda pemilihan warna kosmetik juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan. Pemilihan kosmetik yang waterproof agar riasan tahan lama dan tidak luntur saat terkena keringat. Selain itu juga mempertimbangkan lighting pada saat berada di atas panggung karena berpengaruh pada hasil akhir riasan, serta jarak dengan penonton.

Penataan rambut yang digunakan pada tokoh Sagopa akan dibuat menggunakan bahan dan teknik yang akan menghasilkan tatanan rambut yang menarik tanpa meninggalkan karakter Sagopa yang baik hati, dan rendah hati serta ringan agar tidak menganggu gerak *tallent* yang akan berperan menjadi tokoh Sagopa.

Harapan yang dicapai setelah menyaksikan pergelaran teater tradisional yang bertema Kudeta Majapahit, diharapkan dapat melestarikan teater tradisional dan mengembalikan teater tradisional yang hampir tidak diketahui oleh kalangan remaja maupun masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya :

1. Indonesia memiliki banyak kebudayaan, namun tidak semua kebudayaan dikembangkan oleh kalangan masyarakat.

2. Kebudayaan teater tradisi sudah tidak diminati oleh kalangan masyarakat dan kalangan remaja.
3. Menciptakan tokoh Sagopa tidak mudah karena perlu mengembangkan karakter dan karakteristik dari tokoh agar penonton dapat memahami secara langsung tokoh Sagopa.
4. Pengembangan kostum, assesoris, rias wajah dan penataan rambut harus sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Sagopa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka permasalahan dibatasi tentang merancang kostum, merancang rias karakter, merancang sanggul dan assesoris, mengaplikasikan pada tallen Sagopa, serta mempergelarkan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam latar belakang masalah maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain kostum, rias wajah karakter, penataan rambut dan asesoris tokoh Sagopa dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
2. Bagaimana menata kostum, rias wajah karakter, penataan rambut dan asesoris tokoh Sagopa dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
3. Bagaimana menampilkan kostum, rias wajah karakter, penataan rambut dan asesoris tokoh Sagopa dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan

Berdasarkan batasan masalah, maka tujuan dalam pembuatan pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan kostum, asseoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
2. Menghasilkan dan mampu menata kostum dan assesoris serta mengaplikasikan assesoris, rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Menampilkan kostum, assesoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

Pergelaran proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat pada program studi dan masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah :

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum, assesoris, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
 - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam proses merancang kostum, assesoris, dan penataan rambut pada tokoh Sagopa dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

- c. Melatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan serta mengatasi masalah yang timbul pada proses merancang pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- d. Meningkatkan kerjasama dalam tim dan kesolidan untuk mencapai kesuksesan pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
- e. Sarana mempromosikan diri sebagai seorang yang bergerak dibidang tata rias.

2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki *softskill* yang baik dan mampu menerapkannya dalam dunia kerja.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkopetensi dan siap menghadapi persaingan global.
- c. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan pembelajaran untuk selalu menjaga kebudayaan sendiri.
- b. Menambah wawasan tentang teater tradisional Majapahit.
- c. Memperoleh informasi kopetensi Mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang dipergelarkan dalam bentuk teater tradisi yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh Sagopa merupakan hasil karya sendiri mulai dari tahap merancang desain, mengaplikasikan desain, dan menampilkan seluruhnya yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut KBBI (2002: 1072), sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar synopsis tersebut. Sinopsis secara garis besar adalah abstraksi, ringkasan, atau ikhtisar karangan. Menurut Nurhadi (2007: 30) sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik novel tersebut.

Pengertian lain disampaikan oleh Susanto (2016: 21), sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film dan teater panggung. Sinopsis ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengertian sinopsis cerita adalah ringkasan yang padat dan jelas pada sebuah naskah, baik naskah panjang maupun pendek untuk sebuah pementasan drama, film atau teater panggung tanpa menghilangkan unsur-unsur penting naskah tersebut.

2. Tujuan Pembuatan Sinopsis Cerita

Tujuan pembuatan sinopsis menurut Susanto (2016: 25) adalah :

- a. Memberikan sebuah gambaran ringkas dan singkat tentang isi cerita atau naskah.
- b. Memberikan gambaran yang jelas secara sederhana mengenai urutan atau kronologi ceritanya.
- c. Sebagai prolog atau epilog dari suatu naskah yang akan dipentaskan.
- d. Sebagai *draft* pedoman bagi pemain atau pemeran untuk melakukan improvisasi.

Berdasarkan teori diatas fungsi pembuatan sinopsis ada empat, memberikan ringkasan, sebagai prolog, memberikan gambaran singkat tentang kronologi dan sebagai draft pedoman.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI, 2001:102). Pengertian lain menurut Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjiningsih (2006: 70), sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreativitas.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar

yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busaanya saja.

2. Pengembangan Sumber Ide

Terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang. Salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah proses desain. Proses desain adalah proses dimana seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayaikan berbagai wujud bentuk ataupun obyek. Kartika (2004: 43), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

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

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagain saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa dan seni (Ernawati: 2008: 195). Desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Setyobudi: 2007: 1). Desain menurut Widarwati (1993: 2), adalah suatu

rancangan atau gambaran suatu benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

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

2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain menurut Sajiman (2009: 12) hampir sama dengan elemen-elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya, yaitu :

a. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.

b. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. Ada 2 jenis garis yaitu :

1) Garis Lurus.

Garis lurus adalah garis yang lurus antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus memiliki sifat yaitu memberikan kesan keluruhan, memberikan kesan tenang, mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Memiliki sifat yaitu membatasi bentuk struktur atau siluet, membagi bentuk struktur dalam bagian-bagian pakaian.

c. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi pajang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.

d. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak. Menurut Wibowo (2013: 43) ada 9 warna, yaitu merah, biru, hijau, kuning, oranye, coklat, abu-abu, putih dan hitam. Berikut penjelasan filosofi warna tersebut :

- 1) Kuning yang memiliki filosofi optimis, harapan, dan melambangkan agama Hindu.
- 2) Coklat yang memiliki filosofi kelembutan.
- 3) Hitam yang memiliki filosofi keangguhan dan kecanggihan.
- 4) Merah memiliki filosofi yang menggambarkan watak yang jahat dan keberanian
- 5) Biru melambangkan kecerdasan dan rasa percaya diri.
- 6) Hijau melambangkan kesegaran, kedamaian dan keseimbangan.

7) Abu-abu melambangkan keseriusan, kemandirian dan tanggung jawab.

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak pemukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

f. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.

3. Prinsip Desain

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat.:

a. *Harmoni*

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. *Proporsi*

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

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

d. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui :

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur
- 2) Perubahan atau peralihan ukuran
- 3) Melalui pancaran atau radiasi

e. Aksen/ *Center of Interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen: Apa yang akan dijadikan aksen, bagaimana menciptakan aksen, berapa banyak aksen yang dibutuhkan, dimana aksen ditempatkan

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan dasar pembuatan suatu benda atau busana yang memiliki prinsip dan unsur desain yang berbeda-beda.

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Kostum atau busana merupakan cara berpakaian disuatu daerah tertentu. Pakaian yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesempatan pada saat itu, yang biasanya digunakan untuk pertunjukan tari. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan (Surtiretna, 1993: 27).

Kostum menurut Soedarsono (1978:34) dalam lingkup dunia tari, kostum dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang menutupi tubuh. Sesuai dengan proporsi tubuh, maka kostum pun memiliki bagian-bagiannya yaitu bagian kepala (penutup kepala), badan bagian atas (baju),

dan badan bagian bawah (kain dan celana). Kostum merupakan salah satu properti yang digunakan dalam pementasan drama. Dengan memakai kostum akan membantu penonton atau audiens untuk menangkap ciri sebuah peran atau toko dan membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lain (Sugiyanto, 2004: 179).

Kostum merupakan unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang kreasi antara kostum, tata rias wajah, hiasan dan asesoris. Kostum yang pertama kali tampak membantu menggariskan karakternya, dan kostum tampak kemudian memperkuat kesan itu atau mengubahnya menurut keperluan pemeran atau pemain.

2. Tujuan Kostum

Berbusana yang di pakai manusia beranekaragam bentuk dan fungsinya. Fungsi berbusana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, menciptakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan menurut (Karomah, 1990: 22), fungsi kostum dalam pagelaran antara lain :

a. Menciptakan keindahan penampilan

Tata Busana dalam pagelaran berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Kostum pagelaran dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pergelaran.

b. Membedakan satu dengan yang lain

Tata busana dapat membedakan satu dengan yang lain dalam pagelaran, menampilkan tokoh dengan karakter yang berbeda dan latar belakangnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang dapat membedakan dari pemain satu dengan yang lain dan kostum tersebut menggambarkan atau menonjolkan ciri khas suatu tokoh.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Melalui kostum, karakter seseorang dapat dilihat. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan.

d. Memberi ruang gerak

Kostum bukan sebagai penghalang bagi aktivitas, sebaliknya Memberi ketulusan seseorang untuk mengekspresikan karakternya.

e. Memberikan efek dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih expresif dan dramatik dengan adanya kostum.

3. *Drapping*

Drapping merupakan istilah dalam dunia fashion, yaitu teknik pembuatan pola dasar yang dikerjakan langsung pada dreesform atau manekin. Untuk membuat *drapping* sebaiknya berilah tanda garis-garis pola pada manekin terlebih dahulu. Pengertian lain drapping adalah teknik menata kain tanpa menggunakan teknik menggunting pola dan jahit. Pembuatan drapping juga bisa langsung dilakukan pada tubuh manusia

tanpa membuat pola konstruksi, menggunting dan menjahit (Widjiningsih, 1990: 30).

4. Pengertian Asesoris

Dalam dunia busana, aksesoris (atau aksesoris) adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesoris dalam bahasa Indonesia hampir selalu berarti fashion accessory dalam penggunaan dalam bahasa Inggris (Virginia 2015:24). Assesoris menurut Triyanto (2015: 14) adalah salah satu benda penghias penampilan yang memiliki peranan yang cukup menentukan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan assesoris adalah benda uang memiliki peran untuk mendung dan pengganti pakaian.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Rias wajah menurut Ninithowok (2011: 1), tata rias wajah panggung ialah makeup yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung sesuai peran dalam pertunjukan. Rias wajah menurut Santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Menurut Nusantara (2007: 53) tata rias adalah cara merias pemain atau tokoh dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan yang mendukung pemunculan sebuah karakter.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan tata rias wajah ialah make up yang diaplikasikan pada seseorang untuk menonjolkan suatu karakter atau watak dalam sebuah pertunjukan

2. Tujuan Tata Rias Wajah

Tata rias wajah merupakan suatu seni yang bertujuan untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian-bagian yang sudah indah dan menyamarkan atau menutupi kekurangan pada wajah. Tata rias juga bertujuan untuk menunjang rasa percaya diri seseorang (Martha Tilaar, 1995: 29).

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

3. Penggolongan Tata Rias

Tata rias berdasarkan pendapat Santoso (2008: 275), tata rias dalam teater memiliki penggolongan sebagai berikut:

a. Tata Rias Korektif

Santoso (2008: 275) menjelaskan bahwa tata rias korektif (*corrective make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat

menyempurnakan atau mengkoreksi. Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras, dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan.

b. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, sifat dan ciri-ciri khusus yang terdapat pada tokoh.

c. Rias Karakter Tua

Rias karakter tua adalah merias dengan menjadikan *tallent* jauh lebih tua dari usianya. Penambahan usia tegantung dari peran yang dibawakannya. Misal remaja usia 20 tahun, dirias menjadi usia 70 tahun. Pada dasarnya rias karakter hanya mampu membuat seseorang menjadi lebih tua.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan, rias karakter yang digolongkan menjadi dua, yaitu rias korektif yang artinya bentuk tata rias yang bersifat mengoreksi atau menyempurnakan, sedangkan rias karakter yaitu suatu bentuk tata rias yang menonjolkan ciri khusus pada tokoh.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Pengertian penataan rambut menurut Yanita (2008: 178) terbagi menjadi dua pengertian, yaitu:

a. Penataan Rambut dalam pengertian luas

Penataan dalam pengertian ini meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat memberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan pribadinya melalui pengaturan rambutnya. Dalam hal ini, pengaturan rambut adalah meliputi proses pencucian, pemangkasan, pengeringan, pewarnaan, pengelurusan, pratata dan penataan itu sendiri.

b. Penataan Rambut dalam pengertian sempit.

Penataan dalam pengertian ini adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan ini meliputi penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai jenis hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan. Penataan merupakan tahap terakhir, maka hal ini menempati kedudukan penentu. Pada

akhirnya, ia akan menentukan berhasil tidaknya tujuan yang hendak dicapai, dengan serangkaian proses penanganan rambut itu sendiri secara keseluruhan. Penataan harus mendasarkan diri pada pemangkasan dan pratata, juga penataan justru harus dapat memperhitungkan beberapa faktor yang masih dapat diabaikan dalam tahap pemangkasan tahap pratata yang mendahuluinya. Faktor-faktor yang dimaksud antara lain adalah: tata busana, penampilan khusus, serta jika mungkin juga sifat-sifat kepribadian.

2. Faktor yang Mempengaruhi Penataan Rambut

Faktor-faktor yang mempengaruhi penataan pada rambut menurut Yanita (2008: 179-181), adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor perwujudan fisik, faktor pendidikan, faktor penghargaan seni serta faktor kepribadian sedangkan faktor ekstern meliputi faktor sejarah, faktor kebudayaan, faktor ekonomi, faktor sosial, faktor lingkungan sekitar, faktor mode yang berlaku, faktor letak geografis, dan faktor perkembangan teknologi.

3. Pola Penataan Rambut

Pola penataan pada rambut menurut Yanita (2008: 181-185) adalah:

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman Mesir purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran tehadap segala sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat

bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan mahluk lain isi bumi ini, oleh Tuhan Yang Maha Pencipta diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya.

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan embei kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Apabila penataan simetris menimbulkan kesan seimbang dan statis, maka penataan asimetris menimbulkan kesan ketidakseimbangan lahir impresi akan adanya gerak yang cendeung kepada dicapainya suatu keseimbangan. Hal ini akan menimbulkan efek dinamis bagi tata rambut yang bersangkutan.

Selain efek dinamis penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendamatisir ekspresi wajah model. Juga banyak digunakan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris.

c. Penataan Puncak

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (pariental). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk wajah, kepala, dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. Alangkah sayangnya, jika seorang model ingin membanggakan kalung maupun anting-antingnya kemudian harus menjadi kecewa karena penata rambutnya tidak menyadari adanya pola penataan puncak sebagai jalan keluarnya.

d. Penataan Belakang

Penataan belakang menitik beratkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala. pola penataan belakang aka sangat memudahkan penataan ambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminism dan anggun.

e. Penataan Depan

Penataan depan menitik beratkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literature tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980, banyak mengetengahkan Penataan di daerah dahi dengan hasil yang tidak kalah indahnya. Karena itu sekarang sudah pada waktunya untuk menjadikan pola penataan depan ini sebagai satu kategori Penataan tersendiri. Pola Penataan depan memberikan kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. Kecuali itu juga dapat digunakan sebagai Penataan korektif bagi bentuk dahi yang terlampaui menonjol.

Berdasarkan jabaran teori diatas yang dimaksud penataan rambut adalah proses atau tahapan pengaturan pada rambut untuk memperindah penampilan dirinya. Penataan rambut dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Pola penataan rambut dibagi menjadi lima, yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan

belakang, dan penataan depan. terpancar keluar dari model yang bersangkutan.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu. Tercapainya suatu tujuan pada dasarnya pergelaran adalah merupakan kegiatan konsumsi secara tidak langsung antara pemain dengan penonton untuk mencapai kepuasan masing-masing (baik penonton maupun pemain). Baik tidaknya suatu pergelaran dapat di ukur dengan melihat bagaimana respon dan tanggapan serta perhatian penonton selama pergelaran itu berlangsung. Kadang-kadang ada suatu pergelaran yang di tinggalkan oleh penonton ini menandakan bahwa pergelaran itu tidak dapat berkomunikasi dengan penontonnya (Trionugraha: 2016: 54).

2. Tujuan Pergelaran

Tujuan pergelaran menurut Trionugraha (2016: 55) diantaranya adalah: hiburan dalam acara tertentu, menghibur masyarakat, mengapresiasi, komersial supaya kesenian tidak hilang, supaya kesenian dilestarikan

3. Teater

Teater secara umum, merupakan proses komunikasi atau peristiwa interaksi antara karya seni dengan penontonnya yang dibangun oleh suatu sistem pengelolaan, yakni manajemen seni pertunjukan. Manajemen yang

dimaksud adalah serangkaian tindakan yang dilakukan seorang pengelola seni (pimpinan produksi) dalam memberdayakan sumbersumber (potensi) yang ada. Tujuan seni di dalam manajemen seni pertunjukan, termasuk di dalamnya Teater adalah guna mencapai kualitas karya seni yang bermutu dan menjaga kesejahteraan beberapa awak pendukung pergelaran di dalamnya (Soetedja, 2015 : 183).

Teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan karsanya, mewujud dalam suatu karya atau seni (Padmodharmaya,1983: 6).

6). Jenis teater digolongkan menjadi 3 yaitu :

- a. Teater tradisi adalah teater yang hidup dan berakar lama di lingkungan masyarakatnya. Umumnya tercemin dalam teater daerah, misalnya, wayang wong, Lenong, Ketoprak
- b. Teater modern adalah teater yang berkembang di penghujung abad ke 19, yang memiliki teknik penulisan atas perkembangan watak peran.
- c. Teater kontemporer adalah teater masa kini yang memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan teater-teater yang mendahuluinya.

Berdasarkan teori diatas teater merupakan proses pemilihan naskah dan proses pemahaman atau penikmat dari public.

4. Tata Cahaya (*Lighting*)

Tata cahaya adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam sebuah film. Posisi lampu cahaya yang digunakan disesuaikan dengan keadaan yang dikehendaki. (Nursantara,

2010: 54). Tata cahaya merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat disain pencahayaan panggung (Martno, 2009: 1). Tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya penonton tidak akan dapat menyaksikan pertunjukan (Santoso, 2008: 331).

Berdasarkan teori-teori yang dijabarkan tata cahaya merupakan penataan cahaya yang bertujuan untuk menerangi panggung serta untuk mendukung pementasan.

5. Tata Suara

Tata suara terdiri dari pengaturan pengeras suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan (Nusantara, 2011: 54). Tata suara merupakan seni menata bunyi menjadi sesuatu harmoni yang indah untuk didengar. Berdasarkan jenis materinya, seni musik dikelompokkan menjadi tiga, yaitu, musik klasik, tradisional, dan modern. (Nusantara, 2011: 53), berikut penjelasannya :

- a. Musik tradisional adalah musik yang berkembang di daerah sekitar musik itu berasal, contohnya musik gamelan
- b. Musik klasik (mewakili semua periode) berasal dari eropa. Berkembang secara universal karena memiliki standar estetika.
- c. Musik modern adalah musik yang terbaru setelah zaman klasik, sampai masa sekarang ini.

Berdasarkan teori yang dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa musik yaitu seni menata bunyi yang terdiri dari harmoni yang menghasilkan suara. Seni musik digolongkan menjadi tiga, yaitu musik tradisional, klasik dan modern.

6. Tata Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery*. Gambaran tempat kejadian lakon diwajudkan oleh tata panggung dalam pementasan. tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata (Santoso, 2008: 387). Tata panggung adalah tempat bertemuanya peraga pementasan dengan penonton. Panggunglah tempat penentu keberhasilan kerja teater (Nusantara, 2005: 16)

Dari teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan tempat dimana lakon mulai melakukan peragaan atau pementasan.

7. Batik

Batik menurut Prasetyo (2010: 1) adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarna sebagian dari kain. Batik menurut Musman (2011: 7) adalah bahan kain yang dibuat dengan cara pertama bahan kain yang dibuat dengan teknik pewarnaan kain yang menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain.

Menurut Lisbijanto (2013: 6) “batik” berasal dari dua kata dalam bahasa jawa yaitu “amba” yang mempunyai arti “menulis” dan “titik” yang mempunyai arti “titik”, di mana dalam pembuatan kain batik menggambar menulis titik-titik diatas.

Berdasarkan ketiga pendapat, batik merupakan salah satu kain yang dibuat dengan teknik pewarna kain.

8. Batik Kontemporer

Batik kontemporer seperti halnya seni kontemporer, adalah motif batik yang tidak mengacu pada aturan baku (pakem) bentuk atau ornamen motif tertentu. Aturan baku tentang motif batik ini ada karena seperti yang diketahui bahwa keraton mataram adalah pencipta batik sebagai salah satu elemen budaya. Batik kontemporer dalam perkembangannya adalah hasil asimilasi atau perpaduan antara budaya Jepang dengan budaya Cina-India-Belanda (Wulandari, 2011: 15)

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan untuk membahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek, yaitu:

1. Analisis Cerita

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah seni tradisional, yang berkisah tentang perebutan tahta. Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara yang merupakan raja ke II di kerajaan Majapahit, yaitu putra pendiri kerajaan Majapahit yang memiliki watak kurang bijaksana, berperilaku seeanaknya dan senang bermain wanita dan ia berumur 15 tahun. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Majapahit, untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Keadaan inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati 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. Dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat salah satu tokoh yaitu Sagopa.

Sagopa merupakan tokoh seorang brahmana yang sudah tua, dan merupakan seorang penasehat sang raja Prabujayanegara.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

a. Karakter Tokoh.

Tokoh Sagopa dalam cerita teater Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta mempunyai watak yang sabar, baik hati, rendah hati, dan suka menolong sesama manusia.

b. Karakteristik Tokoh

Tokoh Sagopa dalam cerita teater Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan sesepuh penasehat sang Prabu Jayanegara, berumur 75 tahun, berkulit sawo matang.

c. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan adalah Bisma, untuk membentuk atau penciptaan karakter yang sesuai dan terlihat sempurna perlu ada analisa objek yang akan dijadikan acuan pada makeup maupun kostum terlebih dahulu. Dalam cerita Majapahit “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” terdapat tokoh yang bernama Sagopa.

Alasan pemilihan Bisma sebagai sumber ide untuk mengembangkan tokoh Sagopa. Tokoh Sagopa memiliki kemiripan atau kesamaan dengan tokoh Bisma dalam cerita Mahabarata. Bisma adalah salah satu tokoh utama dalam cerita mahabarata, putra dari Prabu Santanu dan Dewi Gangga. Ia juga merupakan kakek dari pandawa maupun korawa. Semasa muda ia bernama Dewabrata

namun berganti menjadi Bisma semenjak bersumpah bahwa ia tidak akan menikah seumur hidup. Bisma ahli dalam segala modus peperangan dan sangat disegani oleh Pandawa dan Korawa.



Gambar 1. Tokoh Bisma
(Sumber: <https://www.tokoh+bisma+dalam+mahabharata>, 2018)

3. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide dalam pembuatan rancangan rias karakter ini dari tokoh Bisma dalam cerita Mahabarata, yang mempunyai watak yang sama dengan Sagopa. Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum dan aksesoris pada tokoh tokoh Sagopa adalah disformasi yaitu perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek. Dalam senirupa istilah disformasi diartikan sebagai suatu kegiatan penggayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara pengurangan beberapa unsur visual tertentu sehingga

terciptalah suatu karya baru yang lebih menarik, gambarnya disebut dengan gambar disformasi atau karya disformasi.

Pengembangan sumber ide disformasi digunakan karena mengurangi beberapa objek pada tokoh Bisma. Bentuk yang akan diterapkan pada tokoh Sagopa yaitu kostum jubah warna putih, namun pada sabuknya diberi batik motif Majapahit. Lalu pada hairdo diterapkan sama, namun rambut yang digunakan lebih panjang sedikit. Batik yang digunakan melambangkan Majapahit dan watak tokoh. Pengurangan assesoris yaitu pada bagian tongkat yang digunakan pada tokoh Bisma, pada tokoh Sagopa tidak menggunakan assesoris tongkat.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain Kostum

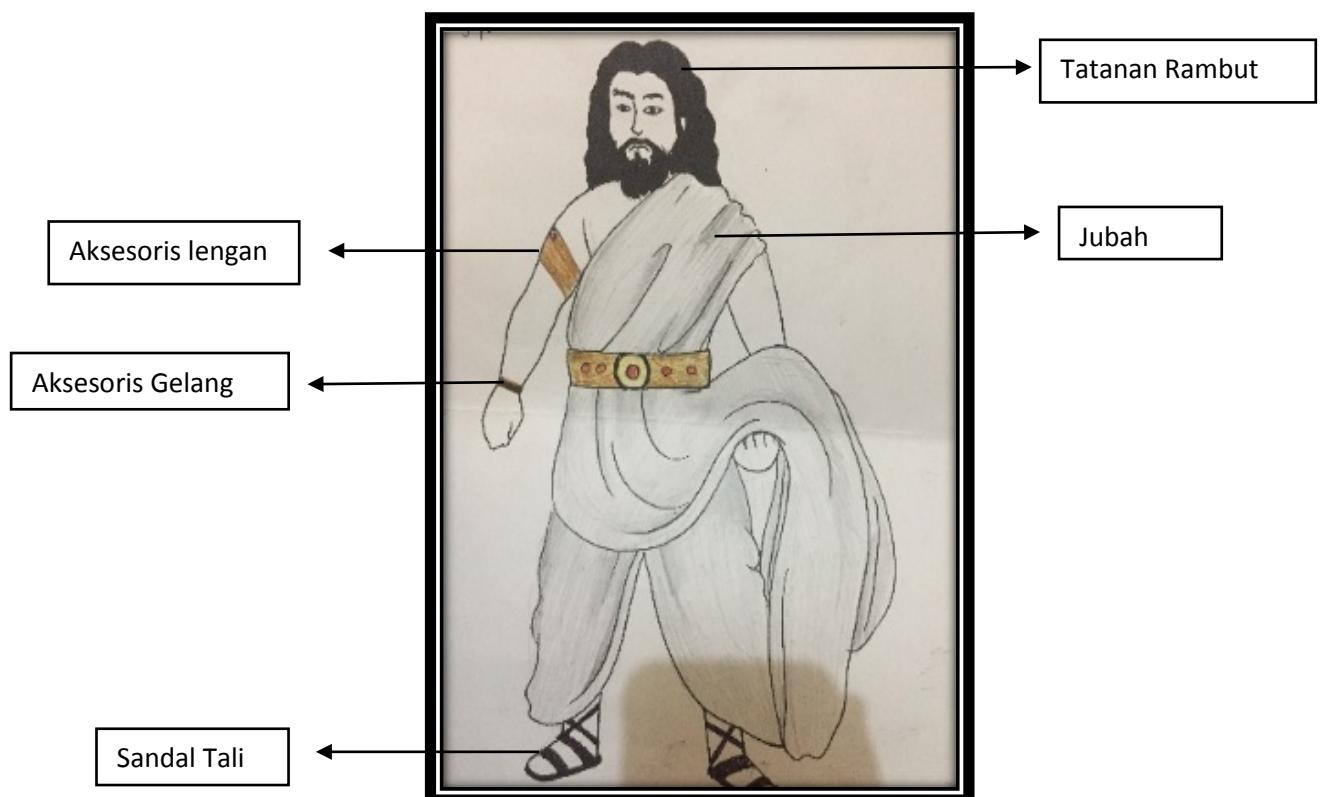
a. Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Sagopa. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian yang mencerminkan karakter Sagopa yang baik hati dan rendah hati yaitu jubah berwarna putih yang dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna, dan tekstur.

Unsur desain berupa warna yang diterapkan pada desain kostum Sagopa menggunakan warna *broken white* atau putih tulang. Warna ini dipilih untuk menunjang karakter Sagopa yang bijaksana, baik hati

sesuai filosofi warna *broken white* untuk melambangkan karakter baik hati dan bijaksana.

Selain unsur desain warna, kostum Sagopa menerapkan unsur desain berupa tekstur. Unsur tekstur yang akan dimunculkan adalah tekstur yang tidak berkilau pada kain. Kostum Sagopa juga menerapkan prinsip desain. Prinsip desain yang digunakan pada desain kostum Sagopa adalah *balance*. *Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip *balance* yang digunakan adalah keseimbangan asimetris.

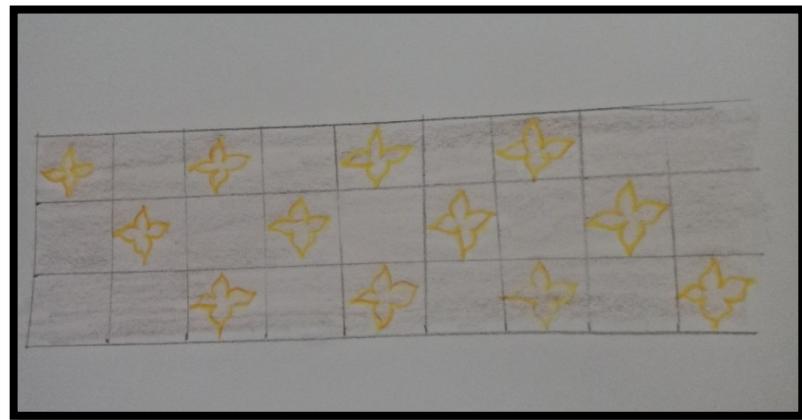


Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan
(Sketsa: Serra Adhisa, 2018)

b. Pelengkap Kostum

Pelengkap kostum yang akan dikenakan untuk melengkapi kostum Sagopa berupa assesoris gelang, lengan dan sepatu. Assesoris gelang, lengan dan sepatu digunakan sebagai pelengkap pada kostum Sagopa dengan tujuan agar tercapai satu kesatuan pada kostum Sagopa assesoris gelang dan lengan menerapkan unsur desain berupa garis, bentuk, dan warna serta menerapkan prinsip desain berupa aksen. Sedangkan desain sandal tali menerapkan unsur desain berupa warna dan tekstur.

Garis pada assesoris lengan dan gelang menggunakan unsur garis lengkung. Unsur bentuk yang diterapkan pada aksesoris punggung menggunakan unsur garis dekoratif. Unsur warna yang diterapkan pada desain aksesoris punggung adalah warna coklat. Desain assesoris lengan dan gelang juga menerapkan prinsip desain pada pembuatannya yaitu berupa prinsip aksen. Aksen yang diterapkan pada desain assesoris lengan dan gelang adalah aksen yang tidak terlalu terang. Pada desain sepatu menerapkan unsur desain berupa warna. Warna yang akan digunakan untuk menerapkan desain sepatu berupa warna coklat.



Gambar 3. Desain Sabuk
(Sketsa: Serra Adhisca, 2018)

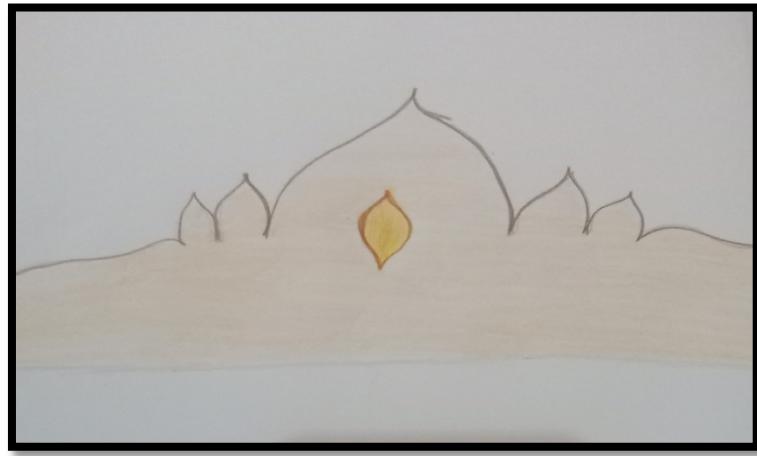
2. Desain Assesoris

Assesoris yang akan dikenakan oleh Sagopa berupa mahkota, assesoris lengan dan pergelangan tangan.

a. Mahkota

Desain assesoris mahkota yang akan dikenakan oleh Sagopa menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Untuk prinsip desain, assesoris mahkota menerapkan prinsip *balance*.

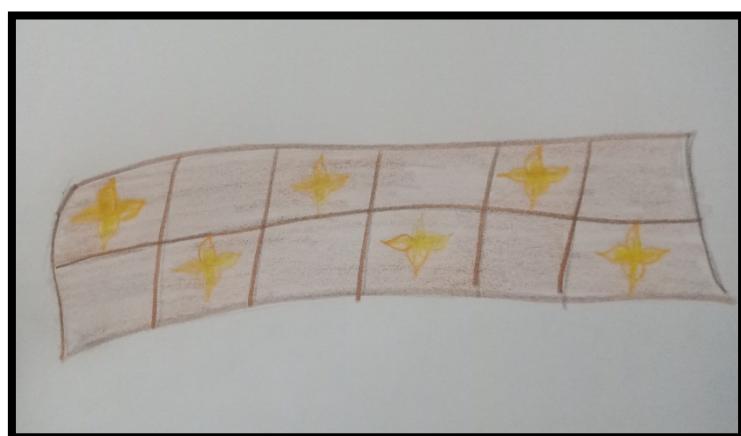
Unsur bentuk pada desain mahkota menggunakan unsur bentuk naturalis karena menggunakan bentuk yang sederhana. Unsur warna pada desain menerapkan warna kuning kecoklatan . Prinsip *balance* yang diterapkan pada desain mahkota Sagopa menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 4. Desain Assesoris Mahkota
(Sketsa: Serra Adhisa 2018)

b. Assesoris Lengan

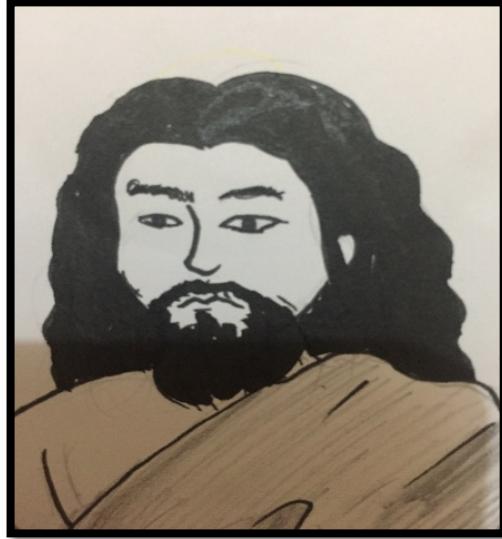
Desain assesoris gelang yang akan dikenakan oleh Sagopa menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Prinsip desain, assesoris gelang menerapkan prinsip *balance*. Unsur bentuk pada desain gelang menggunakan unsur bentuk naturalis karena menggunakan motif kain batik Majapahit. Unsur warna pada desain gelang menerapkan warna kuning kecoklatan.



Gambar 5. Desain Assesoris Lengan.
(Sketsa : Serra Adhisa, 2018)

3. Desain Rias Karakter

Tahap desain rias karakter menampilkan rancangan tatanan rias karakter yang akan dimunculkan pada tokoh Sagopa. Desain rias karakter akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Sagopa. Unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah desain rias karakter adalah unsur warna, tekstur, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip *unity* dan *balance*. Unsur warna yang diterapkan pada desain menggunakan warna coklat pada riasan mata, lalu di beri kerutan pada dahi menyerupai orang tua umur 70 tahun. Warna coklat dipilih untuk melambangkan seorang yang sudah tua namun ia tetap baik hati dan rendah hati.

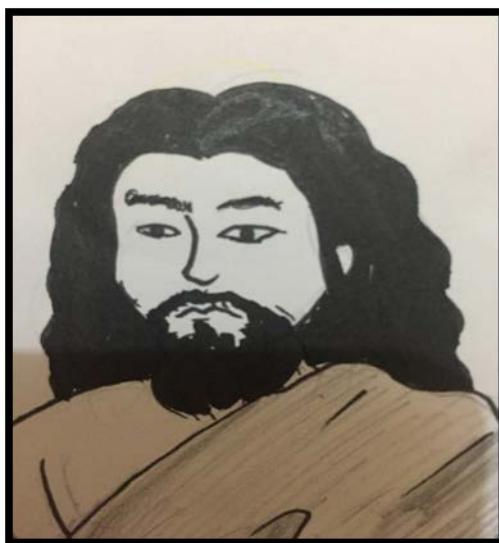


Gambar 6. Desain makeup
(Sketsa: Serra Adhisa; 2018)

4. Desain Penataan Rambut

Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan tatanan tatanan yang akan dimunculkan pada tokoh Sagopa. Desain tatanan akan

dibuat untuk menunjang karakter tokoh Sagopa. Desain penataan rambut Sagopa menggunakan unsur desain berupa garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa garis lengkung. Unsur warna yang digunakan adalah unsur putih dan sedikit panjang. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan asimetris.

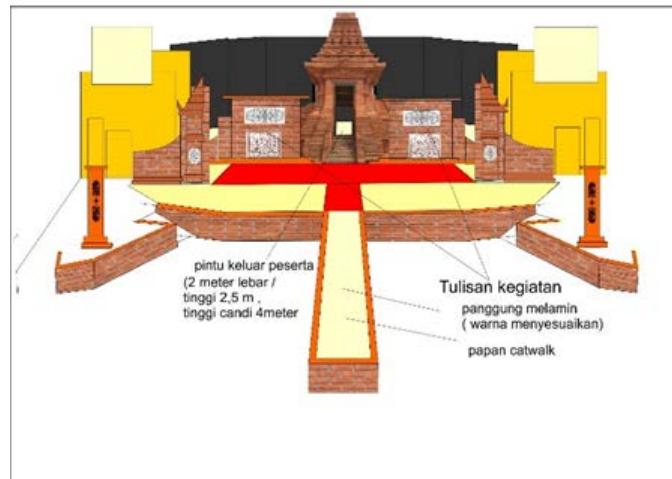


Gambar 7. Desain Penataan Rambut
(Sketsa : Serra Adhis, 2018)

5. Desain Panggung

Pada tahap desain pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang. Pada bagian tengah panggung berupa bentuk pura Majapahit. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa,

untuk mengutamakan kenyamanan, sehingga semua *audience* dapat menikmati pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Musik yang digunakan dalam pergelaran menggunakan gamelan sebagai pengiring.



Gambar 8. Desain Panggung
(Sumber: SerraAdhisa, 2018)



Gambar 9. Desain Pintu Masuk.
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum dan aksesoris, penataan rambut, serta *prototype* tokoh Sagopa.

Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan tokoh Sagopa. Desain meliputi desain kostum dan aksesoris, rias wajah, serta penataan rambut. Desain sendiri nantinya akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang kostum serta aksesoris dan validasi pada bidang rias wajah, , serta penataan rambut.

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Sagopa divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari, M.pd Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan aksesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini kostum dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Sagopa.

Setelah kostum selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah kostum dan aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Sagopa. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat diatas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Sagopa.

Jika telah melalukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil dari observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan aksesoris yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada kostum dan aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

2. Validasi Rancangan atau Desain Aksesoris

Desain aksesoris dibuat untuk menciptakan tokoh Sagopa divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain dan aksesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan aksesoris. Pada proses

pembuatan aksesoris ini dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Sagopa. Setelah kostum selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Sagopa. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat diatas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Sagopa.

Jika telah melalukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil dari observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada aksesoris yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah

Validasi pada bidang rias, dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita, S.Pd. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias wajah yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat desain akhir validasi. Uji coba terhadap rias wajah dilakukan beberapa kali hingga

tercapai rias wajah yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Sagopa.

4. Validasi Rancangan atau Desain Penataan Rambut

Validasi pada desain penataan rambut dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Ibu Elok Novita, S.Pd. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain penataan rambut yang sudah dibuat. Setelah mendapatkan validasi dilakukan pula uji coba pada penataan rambut. Uji coba terhadap penataan rambut dilakukan beberapa kali hingga tercapai penataan rambut yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Sagopa.

5. Validasi Rancangan atau Desain *Prototype*

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum dan aksesoris serta rias wajah, dan penataan rambut yang sudah dikembangkan.

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pergelaran Teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan yaitu sebuah teater Majapahit yang mengangkat unsur budaya yang sudah lampau.

1. Rancangan Pergelaran.

Pergelaran yang akan diselenggarakan oleh Mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah

pertunjukan Teater Tradisi dengan tema Kudeta Majapahit. Pergelaran tersebut bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diselenggarakan pada hari kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00-selesai. Judul cerita pada pegelaran teater tradisi tersebut adalah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, yang akan melibatkan 26 *tallent*. Tallent yang berperan melibatkan sebagian mahasiswa kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Sebelum dilaksanakan acara pergelaran yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 6 Januari 2018 bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu Dra. Yuswati Ismangun M.Pd, Dra. Esti Susilarti, M.Pd., Drs. Agus Prasetya, M.Sn.

3. Gladi Kotor

Pada tanggal 16 Januari 2018 setelah pelaksanaan *grand juri* akan pula dilaksanakan gladi kotor pergelaran teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dilaksanakan pula di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Gladi Bersih

Selain gladi kotor dilakukan pula gladi bersih yang akan dilaksanakan sehari sebelum pergelaran teater Mentari Pagi di Bumi

Wilwatikta, yaitu pada hari Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitan Negeri Yogyakarta.

5. Pergelaran Utama

Pergerlaran utama yang dikemas dalam pergelaran teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah suskses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji pergelaran teater Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Dari proses memahami, mempelajari, serta mengkaji pergelaran teater Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menghasilkan empat buah aspek analisis yaitu analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide.

Dari hasil aspek analisis yang dihasilkan maka tercipta tokoh Sagopa dengan karakter baik hati, dan rendah hati yang diwujudkan dalam wujud seorang Brahmana atau sesepuh penasehat yang mengambil sumber ide dari tokoh Bisma dalam cerita Mahabarata, yang kemudian dikembangkan melalui sumber ide disformasi sehingga tokoh Sagopa tersebut sesuai dengan cerita teater Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Proses, hasil dan Pembahasan Desain

1. Kostum

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Sagopa melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain kostum

serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat kostum, mencari penjahit yang akan membuat kostum, pembuatan kostum, melakukan *fitting* kostum pada *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Hasil Kostum tokoh Sagopa berupa jubah berwarna putih yang dibuat menggunakan jenis kain *butter silk*. Pembuatan kostum Sagopa menggunakan teknik jahit, namun pemakain kostum menggunakan teknik *drapping*. Proses pembuatan kostum :

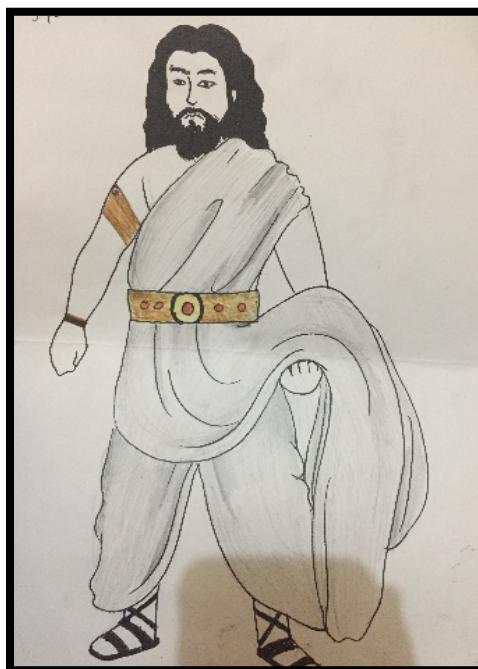
- a. Langkah pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan. Memilih kain yang tepat untuk diaplikasikan pada tokoh.
- b. Langkah kedua yaitu menjahit pada bagian pinggir kain putih agar terlihat lebih rapi.
- c. Langkah ketiga *finishing* akhir, yaitu pada bagian pinggir-pinggir kain putih tersebut dilapisi kain batik agar terlihat tidak polos.

Dalam pemilihan batik, memilih jenis batik kontemporer dengan warna dasar batik hitam yang melambangkan kemakmuran, kecanggihan, karena dalam cerita Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta Sagopa dipercayai sebagai sesepuh penasehat. Selain warna hitam, terdapat warna kuning yang melambangkan agama Hindu, karena Sagopa memiliki agama Hindu. Dalam batik kontemporer ini menggunakan unsur garis lengkung, ini melambangkan keluwesan, terbukti dengan tokoh Sagopa dalam Cerita

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, ia memiliki watak yang baik hati dan bijaksana.

Pelengkap kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Sagopa berupa sandal tali , aksesoris lengan dan tangan dan aksesoris punggung. Jenis sepatu yang digunakan adalah tipe sandal jepit bertali. Aksesoris punggung yang digunakan dibuat dari bahan spons yang dilapisi oleh batik Majapahit, dan juga assesoris lengan dan tangan.

Dalam kostum Sagopa menerapkan unsur desain berupa *balance* (keseimbangan) dan menerapkan prinsip desain berupa warna yaitu warna putih tulang pada jubah yang digunakan yang melambangkan watak Sagopa baik hati dan bijaksana, bentuk dan tekstur.



Gambar 10. Desain Kostum Awal
(Sketsa: Serra Adhisa, 2018)



Gambar 11. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat. Perubahan yang terjadi adalah pada bagian bahu, kain tidak bisa melebar menutupi bagian dada. Perubahan ini dilakukan agar kostum sesuai dengan porsi/ ukuran tubuh serta tinggi *tallent*.

2. Assesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan assesoris yang akan dikenakan tokoh Sagopa melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain assesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *tallent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat assesoris, pembuatan assesoris, melakukan fitting assesoris pada *tallent*, dan melakukan validasi assesoris.

Assesoris yang akan dikenakan tokoh Sagopa terdiri dari mahkota, dan assesoris lengan. Assesoris terbuat dengan menggunakan bahan spons ati yang diberi hiasan berupa, manik-manik, dan pada aksesoris lengan dan pergelangan tangan menggunakan spons ati lalu di lapisi oleh batik Majapahit berwarna kuning kecoklatan.

a. Asesoris Mahkota

Dari desain hingga hasil akhir pada asesoris mahkota sesuai dengan rancangan dan ukuran *tallent*. Pada bagian mahkota menggunakan desain garis lengkung dan lancip, yang melambangkan watak Sagopa yang bijaksana dan baik hati. Proses pembuatan

mahkota yaitu : Membuat pola gambar di spons ati yang berwarna putih, lalu potong spons ati menurut pola tersebut, dan lapisi dengan plasmen berwarna emas.



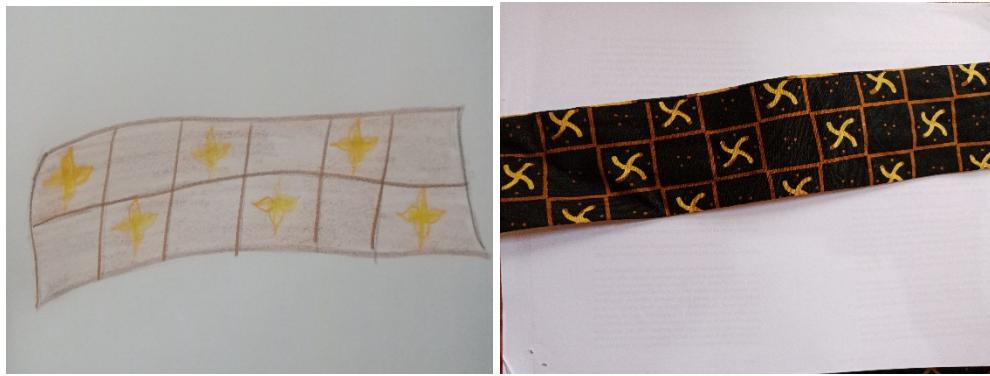
Gambar 12. Desain Mahkota
(Sketsa: Serra Adhisa, 2018)

Gambar 13 . Hasil Akhir Mahkota
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

Hasil desain assesoris mahkota tidak sesuai dengan desain yang dibaut. Karena pada bagian tengah seharusnya tidak lancip, namun agak melengkung. Dengan menggunakan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain mahkota hasilnya tidak sesuai dengan hasil akhirnya.

b. Asesoris Lengan dan Pergelangan Tangan

Dari desain hasil akhir pada lengan sesuai dengan rancangan dan ukuran lengan *tallent*. Pada assesoris ini menggunakan desain garis lengkung yang melambangkan kebijaksanaan Sagopa.



Gambar 14. Desain Lengan
(Sketsa: Serra Adhisa, 2018)

Gambar 15. Hasil Assesoris Lengan
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

Hasil desain lengan sudah sesuai dengan desain yang dibuat. Dengan menerapkan unsur desain berupa warna dan bentuk dan prinsip desain berupa keseimbangan.

3. Rias wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dengan alasan, tokoh Sagopa memiliki karakteristik tua yang berumur 75 tahun. Proses pembuatan efek khusus dalam rias wajah yang ditampilkan pada tokoh Sagopa, adalah sebagai berikut:

- a. Membersihkan wajah talent dengan menggunakan kosmetik pembersih wajah.
- b. Mengaplikasikan pelembab/ *moisturizer* pada wajah dan leher talent.
- c. Mengaplikasikan *foundation* pada wajah dan leher talent dengan menggunakan *foundation* kanebo berwarna coklat tua.
- d. Melakukan teknik *contouring* dengan menggunakan shading dan tint pada wajah *talent*.

- e. Membubuhkan bedak tabur pada wajah dan leher *tallent* dengan menggunakan spons dan kuas. Kemudian dilanjutkan dengan mengaplikasikan bedak padat.
- f. Melakukan *makeup* mata dengan tahap yang pertama mengaplikasikan base *eyeshadow* pada kelopak mata, kemudian membubuhkan *eyeshadow*, dan kemudian mengaplikasikan *eyeliner* pada bagian bawah mata.



Gambar 16. *Make p Mata*
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

- g. Selanjutnya adalah membuat alis dengan menggunakan *eyeshadow* warna putih.
- h. Membuat kerutan di dahi dan kerutan di wajah sesuai umur yaitu 70 tahun.



Gambar 17. Kerutan Wajah
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

- i. Mengaplikasikan jenggot pada dagu tallent yang dimulai dari bagian kanan terlebih dahulu.



Gambar 18. Pemasangan Jenggot.
(Sumber: PDD, 2018)

- j. Selanjutnya pada bagian tengah dagu diberi jenggot yang lebih panjang dari bagian kanan.



Gambar 19. Pemasangan Jenggot Bagian Tengah.
(Sumber: PDD, 2018)

- k. Dan tahap yang selanjutnya adalah mengoleskan lipstick pada bibir talent.
4. Hasil akhir tata rias karakter.

Hasil akhir rias karakter pada tokoh Sagopa yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain yang di buat. Hal ini terjadi karena foundation yang digunakan kurang coklat, dan pada bagian kerutan pada wajah kurang terlihat natural dan kurang tajam apabila wajah tesorot *lighting*.



Gambar 20. Hasil Keseluruhan.
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

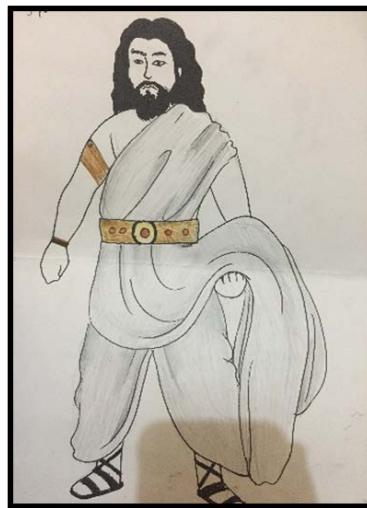
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi dsain kostum dan validasi desain rias wajah.

1. Validasi Desain Kostum I

Validasi oleh ahli pakar desain kostum yang tertera dalam dsain gambar yaitu telah menyerupai tokoh Sagopa. Kemudian dengan desain kostum yang kedua konsultasi dilakukan pada 20 Desember 2017 oleh Arif Ghurub B, M.Pd sebagai pakar desain kostum. Hasil revisi kostum yaitu desain harus disesuaikan ukuran *tallent* dan dibuat dengan bahan atau kain yang sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan.

Hasil validasi kostum yaitu kostum telah disetujui oleh Afif Ghurub B M.Pd. kostum telah sesuai dengan karakter tokoh sagopa, warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik tokoh Sagopa. Agar tokoh merasa nyaman dengan kostum yang menggunakan teknik *drapping* maka teknik *drapping* harus sesuai dengan ukuran tokoh Sagopa. Proses membuat teknik *drapping* pada tokoh Sagopa yaitu membuat pola sesuai ukuran tallent, pada bagian bawah dibuat hingga membentuk seperti celana



Gambar 21. Desain Awal Kostum
(Sumber: Sketsa Serra Adhis, 2017)



Gambar 22. Desain Akhir Kostum
(Sumber: Pelangi, 2018)

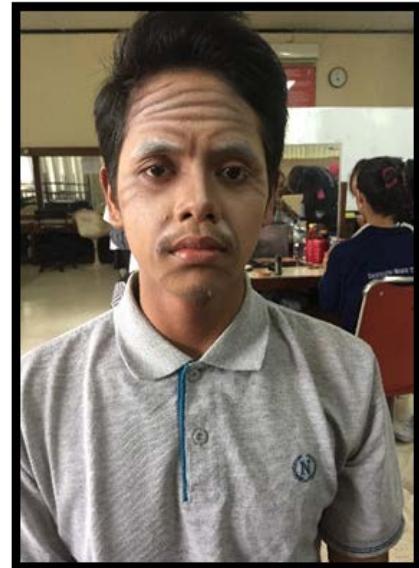
2. Validasi Desain Tata Rias Karakter tahap II

Validasi desain rias wajah karakter oleh dosen Elok Novita M.Pd, validasi dilakukan pada tanggal 3 Januari 2018. Hasil validasi rias karakter sebagai berikut :

- a. Rias wajah berwana coklat tua, *eyeshadow* berwana coklat kehitaman dan tanpa bulu mata.
- b. Penataan assesories menggunakan assesories kepala yang telah disetujui oleh ahli validasi II. Berwana coklat kehitaman.



Gambar 23. Desain *Make up* Awal
(Sumber: Sketsa Serra Adhisa, 2018)



Gambar 24. Hasil *Make up* Akhir
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

3. Pembuatan Kostum dan Assesories

Kostum dibuat oleh Serra Adhisa dengan kostum putra sesuai dengan arahan ahli pakar Arif Ghuub B, M.Pd, membutuhkan waktu satu bulan. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 450.000,00 dan untuk pembuatan assesoris sebesar Rp. 100.000,00 Assesories selain sepatu dibuat oleh Serra Adhisa membutuhkan waktu 4 hari.

Fitting kostum dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tgl 28, 29 Desember 2017 dan tanggal 4 Januari 2018. Hasil *fitting* kostum yaitu perlu perbaikan untuk proses drapping, dengan alasan pada bagian celana kurang ke bawah.

4. Uji Coba Rias Wajah Karakter.

Uji coba rias wajah karakter dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 28 Desember, 29 Desember dan 4 Januari.

a. Hasil Uji Coba Rias Wajah karakter pertama.

Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu yang harus diperbaiki adalah warna yang kurang tegas pada *makeup* mata yang berwarna coklat kehitaman, terlalu banyak kerutan wajah.



Gambar 25. Uji Coba *Make Up* Pertama
(Dokumentasi : Serra Adhisa, 2018)

b. Hasil Uji Coba Rias karakter kedua.

Hasil uji coba rias karakter kedua dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017. Adapun Kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu riasan mata harus dipertajam lagi, dan kerutan pada wajah harus diperhatikan.



Gambar 26. Uji Coba *Make Up* Kedua
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

c. Uji Coba Rias Wajah karakter Ketiga, yaitu :

Hasil uji coba rias wajah katakter ketiga dilakukan pada tanggal 4 Januari 2018. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu riasan mata yang kurang tegas, dan perlu di diperhatikan untuk kerutan wajah agar terlihat lebih natural.



Gambar 27. Uji Coba *Make up* Ketiga
(Sumber: Serra Adhisa, 2017)

5. Uji Coba penataan Rambut

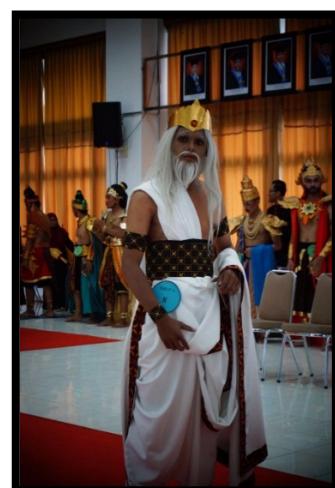
Uji coba penataan rambut dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, dan 4 Januari 2018.

a) Hasil uji coba penataan rambut pertama, yaitu dengan menggunakan rambut pasangan saja atau *wig*. Adapun kritik dan saran dari dosen tidak ada, karena hanya memasangkan *wig* atau rambut palsu saja.



Gambar 28. Uji Coba Penataan Rambut Pertama
(Sumber: Serra Adhisa, 2017)

6. *Prototype* tokoh Sagopa yang Dikembangkan.



Gambar 29. Hasil Keseluruhan.
(Sumber: Serra Adhisa, 2018)

Hasil *fitting* kostum, asesories, uji coba rias wajah, dan uji coba penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut. Kostum Sagopa menggunakan jubah berwarna putih tulang dengan menggunakan teknik drapping, pada sabuk dan assesoris menggunakan batik khas Jawa Timuran. Hasil *prototype* tersebut dilengkapi dengan assesoris sabuk, assesoris lengan dan pergelangan tangan yang memiliki unsur desain warna coklat dan hitam, bentuk dan tekstur yaitu kaku dan tebal.

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

Dessiminate (penyebarluasan) dalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema “Kudeta Majapahit” pergelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan teater berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pergelaran ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY ditujukan untuk masyarakat dan kalangan remaja dengan tujuan untuk menampilkan karya mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan serta melestarikan budaya yang ada di Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) penilaian Ahli (*Grand Juri*), 2) gladi Kotor, 3) gladi Bersih, dan 4) pergelaran utama. Berikut pembahasan mengenai tahapan yang dilalui pada proses diseminasi:

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*Grand Juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian

ahli (*Grand Juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu bidang seniman pertunjukan diwakili oleh ada tiga yaitu Agus Prasetya dari instansi diwakili oleh yaitu Esti Susilarti dan ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati Ismangun.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinilitas, 2) Harmonisasi, 3) Kreativitas, 4) *Makeup*, 5) *Hair do*, 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 3 terbaik di setiap kategori Narapraja, 3 terbaik di setiap kategori Dharmaputra, 3 terbaik di setiap Prajurit, 1 *Best Favorit*, 1 *Best Of The Best*, dan 1 *Best Tallent*.

Hasil karya terbaik di kedudukan Narapraja yaitu *Best 1* tokoh Mahapati Halayuda karya mahasiswa Teressa Vallentina, *Best 2* tokoh Tri Buana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, dan *Best 3* tokoh Prabu Jayanegara karya mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Hasil karya terbaik di kedudukan Dharmaputra yaitu *Best 1* tokoh Rha Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, *Best 2* tokoh Rha Banyak karya mahasiswa Frida Pratiwi, dan *Best 3* tokoh Kuda Laweyan karya mahasiswa Zalma Nur Chasanah.

Hasil karya terbaik di kedudukan Prajurit yaitu *Best 1* tokoh Prajurit Lumajang 3 karya mahasiswa Siska Widyah, *Best 2* tokoh Prajurit Majapahit 1 karya mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati, dan *Best 3* tokoh Prajurit Majapahit 3 karya mahasiswa Nitta Apriliana. Hasil karya

terbaik *Favorit* yaitu tokoh Tri Buana Tungga Dewi karya Mahasiswa Putri Anggita Dewi, *Best of the Best* yaitu tokoh Rha Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, dan *Best Tallent* yaitu tokoh Mahapati Halayuda.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggaran pada hari Minggu 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta oleh para *talent* dan melihat kesesuaian kostum yang dikenakan dengan gerakan yang akan dilakukan *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tau kekurangan masing-masing kostum yang dikenakan oleh *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggaran pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada latihan teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta oleh para *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh teater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan *talent* mengetahui *stage* yang sesungguhnya.

4. Pergelaran Utama

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

Acara ini dihadiri oleh Pejabat Universitas Negeri Yogyakarta, Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Wali dari Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan penonton umum. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 600, dan tiket yang terjual sebanyak 481. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah masyarakat umum serta kalangan pelajar SMK. Pertunjukan dengan durasi 120 menit menampilkan kisah tentang merebutkan tahta seorang Raja. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Majapahit, untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Keadaan inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati diambah kehancuran, namn 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. Dalam cerita in terdapat tokoh Sagopa. Tokoh tampil dengan dengan kostum jubah putih tulang, assesoris, rias karakter dan penataan rambut. Tokoh Sagopa muncul dalam beberapa segmen. Pada segmen yang pertama Sagopa menjadi pengawal saat sang Prabu Jayanegara masuk ke

siggasana kerajaan, kemudian segmen selanjutnya saat sang prabu Jayanegara hendak mengambil keputusan, Sagopa muncul untuk memberikan nasehat dan saran untuk sang Prabu Jayanegara. Pesan moral dalam cerita ini adalah bersaing sehat dalam mendapatkan kekuasaan dan jangan cepat mengambil keputusan. Pada saat pentas di panggung rias karakter tokoh Sagopa kurang terlihat tegas saat tersorot *lighting* di panggung, karena penggunaan warna yang salah pada *make up*. Pemilihan warna kostum yang digunakan Sagopa saat di panggung terlihat pucat karena berwarna putih tulang, namun dikombinasikan dengan batik yang berwarna hitam dan coklat. Penatan rambut tokoh Sagopa saat di panggung terlihat tegas karena menggunakan warna putih dengan asesoris yang digunakan berwarna emas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah, dan penataan rambut pada penataan tokoh Sagopa dengan sumber ide Bisma Mahabarata yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa disformasi dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
 - a. Rancangan kostum tokoh Sagopa mengalami 2 kali perubahan untuk menyesuaikan dengan desain yang ingin ditampilkan. Dalam penciptaan desain kostum dan aksesoris terlebih dahulu mengkaji karakter dan karakteristik tokoh, sumber ide, prinsip desain berupa *Balance* dan unsur desain berupa warna, bentuk, garis dan tekstur. Dalam cerita tokoh tersebut ditampilkan sebagai seorang Brahmana dan seorang sesepuh sang Raja di kerajaan Majapahit yang memiliki watak bijaksana dan baik hati.
 - b. Rancangan aksesoris untuk Sagopa mengalami 1 kali perubahan yaitu bentuk pada aksesoris lengan terlalu besar dan warna kurang terlihat tegas. Menggunakan unsur bentuk, warna, dan prinsip desain keseimbangan.
 - c. Rancangan tata rias wajah karakter yang diterapkan untuk tokoh Sagopa mampu menciptakan tampilan tokoh Sagopa yang baru. Dalam pengkajian karakteristik, tokoh sagopa memiliki karakteristik

yang tua dan berkulit sawo matang untuk melambangkan sifat bijaksananya.

- d. Rancangan penataan rambut pada sagopa tidak mengalami perubahan yaitu menggunakan rambut palsu (*wig*).
2. Hasil penataan kostum, aksesoris, serta pengaplikasian rias karakter dan penataan rambut pada penataan tokoh Sagopa dengan sumber ide tokoh Bisma Mahabarata yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa disformasi dalam pargelaran teater Mentor Pagi Di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
 - a. Kostum dan aksesoris tokoh Sagopa mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik tokoh Bisma .
 - b. Penataan aksesoris tokoh Sagopa diwujudkan dengan tatanan kostum berupa jubah, dengan menggunakan teknik drapping dengan bentuk asimetris dengan warna *broken white* berbahan kain butter silk, pelengkap kostum berupa sandal tali, serta aksesoris berupa mahkota, gelang.
 - c. Pengaplikasian rias wajah karakter berupa rias karakter tua sesuai dengan mempertimbangkan umur tokoh yang berumur 70 tahun diperankan serta sifat tokoh tersebut. Rias wajah tidak sesuai dengan yang diharapkan adalah bagian kerutan pada wajah terlalu banyak dan kurang tegas pada warna yang digunakan.

- d. Penataan rambut menggunakan *wig* atau rambut palsu yang berwarna putih, bentuk lurus dan panjang.
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tanggal 18 januari 2018, pukul 13.00 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Panggung yang berbentuk proscenium dengan satu fokus pandangan ke panggung. Tampilan kostum dan assesoris pada tokoh Sagopa dengan warna putih tulang terlihat kurang jelas apabila tesorot *lighting*. Tampilan rias wajah karakter Sagopa saat di panggung terlihat kurang tajam. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dihadiri kurang lebih 500 penonton.

B. Saran

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

1. Rancangan

Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, assesoris dan rias karakter Sagopa yaitu :

- a. Rancangan kostum perlu diperhatikan pada bentuk desain, bahan yang digunakan, pemilihan warna yang digunakan untuk mendapatkan kenyamanan serta kostum yang digunakan menarik.
- b. Rancangan tata rias karakter pada wajah perlu diperhatikan dan diselaraskan dengan rancangan kostum guna untuk memunculkan karakter dan karakteristik tokoh.

c. Rias karakter yang diaplikasikan belum sesuai dikarenakan riasan luntur dan pecah pada smile line, karena penggunaan kosmetik yang tidak sesuai.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan letak assesoris seharusnya juga mempertimbangkan koreo yang akan ditampilkan oleh tokoh Sagopa dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- b. Penyimpanan kostum sebaiknya ditempat yang rapi. Hal ini karena kostum terbuat dari kain yang mudah kusut yang seharusnya selalu diperhatikan kerapiannya.

3. Pergelaran

- a. Perlu dilakukan pengoreksian kostum, assesoris, dan rias wajah karakter demi terciptanya keserasian dan keseimbangan saat penampilan tokoh Sagopa saat pergelaran berlangsung.
- b. Memperhatikan setiap tampilan kostum dari gerak *tallent* agar leluasa dalam menampilkan tokoh Sagopa.
- c. Sebaiknya *make up* karakter dibuat dengan warna yang tegas agar dilihat dari jarak pandang penonton terlihat dan warna kosmetik yang digunakan harus tepat agar di atas panggung riasan terlihat cerah dan tidak pucat saat terkena *lighting*.
- d. Sebelum pergelaran seorang penata rias sebaiknya melakukan beberapa kali *test make up* terhadap tokoh, untuk memperoleh hasil *make up* yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah kepanitiaan agar tercapai pergelaran yang sukses yaitu :

1. Komunikasi antar panitia harus baik dan lancar agar tidak terjadi kesalahpahaman.
2. Tidak mementingkan keegoisan masing-masing.
3. Penggunaan matriks kerja harus dimaksimalkan agar tidak ada *jobdescription* yang terlalu dalam pengeraannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amira. (2016). *Keanekaragaman indonesia*. Diambil pada 14 Februari 2018 pukul 04.35 dari <http://www.keakenaragamanbudayaindonesia.com/2016/html>
- A.P Klapinglelang. (2008). *Teori musik dasar*. Jakarta: PT Intan Pariwara.
- D.M Soerjopranoto & Titi Poerwosoeno. (1986). *Tata rias wajah siang, sore, malam, panggung dan karakter*. Jakarta: Karya Utama. Titi Poerwosoeno
- Eneste P. (1995). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ernawati, Iswerni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Hersapandi.(2005). *Pengertian kesenian indonesia*. Diambil pada 25 Januari 2018 pukul 14.00 dari <http://www.kesenianbudayaindonesia.com/2005/html>
- Kartika D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Karomah P. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Nusantara Y. (2007). *Seni budaya SMK Jilid 1*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Martono H. (2010). *Mengenal tata cahaya Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT Gramedia
- Prasetyo A. (2010). *Batik karya agung warisan dunia*. Yogyakarta: Putra Pustaka
- Puspita Martha International Beauty School. (2009). *Make-up 101: basic personal make-up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rachmawati Y. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta: Panduan
- Rostamailis, Hayatunnufus, dan Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

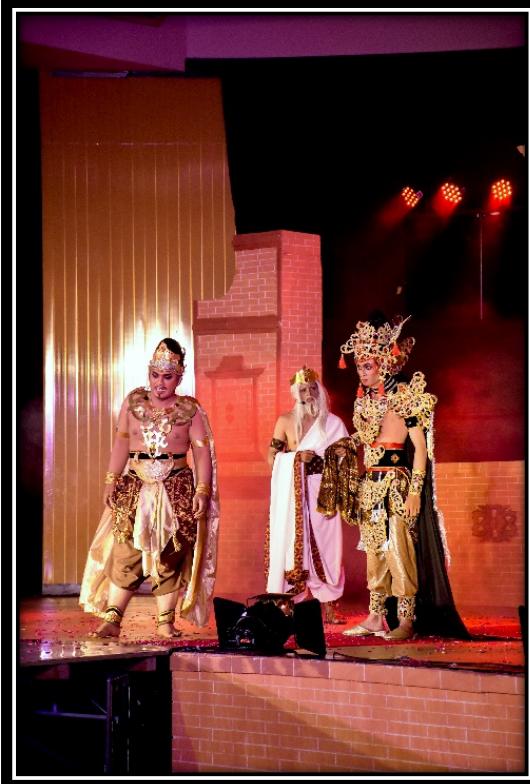
- Santoso E. (2008). *Seni teater jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Suherli dan Djuhrie. (2005). *Panduan membuat karya tulis*. Bandung: Yrama Widya
- Susanto B. (2016). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diambil pada 31 Maret 2017 pukul 03.43 dari <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html>
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up profesional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan: International Cooperation Agency
- Widarwati S. (1993). *Disain busana 1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widjiningsih. (1990). *Drapping*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

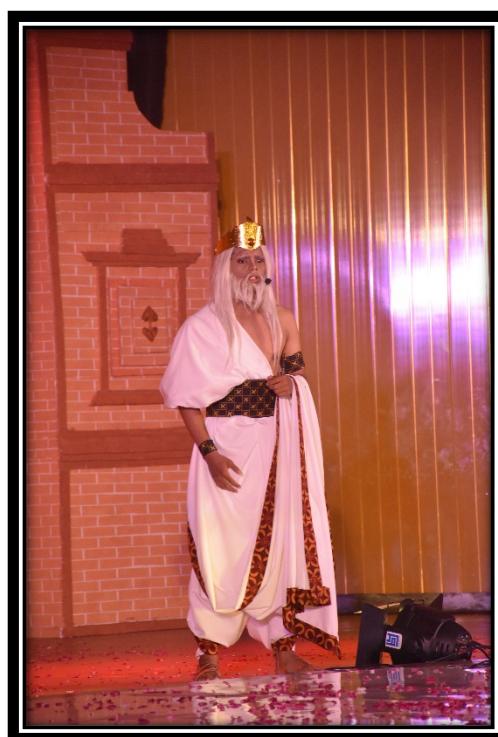
LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. TIKET DAN FLYER





LAMPIRAN 2. PENAMPILAN SAGOPA DI PANGGUNG



LAMPIRAN 3. FOTO BERSAMA PEMBIMBING





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