

**RIAS KARAKTER RHA BANYAK PADA PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKTA**

PROYEK AKHIR

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



**FRIDA PRATIWI
NIM. 15519134029**



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

RIAS KARAKTER RHA BANYAK PADA PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Oleh:
FRIDA PRATIWI
NIM. 15519134029

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) menerapkan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) menampilkan Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan metode 4D, yaitu 1) *define* (pendefinisian) meliputi analisis cerita, analisis karakter Rha Banyak, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) meliputi kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan pergelaran; 3) *develop* (pengembangan) meliputi validasi desain kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan revisi sebanyak 4 kali serta *prototype* Rha Banyak ; 4) *disseminate* (penyebarluasan) meliputi grandjuri, gladi kotor, gladi bersih dan pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, tempat dan waktu pengembangan dilakukan dilaboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017 – Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari Proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum, asesoris dengan unsur warna, garis dan bentuk dengan prinsip desain keseimbangan simetris, dan aksen, rias karakter dan *body painting* dengan unsur bentuk garis dan warna dengan prinsip keseimbangan dan harmonisasi warna, sumber ide berasal dari Prabu Duryudana dengan menggunakan pengembangan *distorsi* dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) diwujudkannya kostum berupa celana pendek, sabuk, rampek dan *klebet* berbahan *velvet* dengan warna emas, hitam, merah, coklat dan kuning, asesoris dengan mahkota, sumping, gelang tangan, hiasan bahu, gelang kaki, *kelat bahu*, menerapkan rias karakter dan rias panggung dengan *make up* 2 dimensi, *body painting* menggunakan *henna* berwarna hitam dengan tambahan *eyeshadow* merah, penggunaan *body painting* tidak sesuai dengan Rha Banyak dan digantikan dengan asesoris *kelat bahu*; 3) diselenggarakannya pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan menampilkan tokoh Rha Banyak pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan dihadiri oleh 481 penonton yang pelaksanaanya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, teater tradisi, rha banyak, mentari pagi di bumi wilwatikta*

CHARACTER MAKEUP RHA BANYAK IN THE TRADITIONAL TEATER SHOW OF MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

By :
FRIDA PRATIWI
NIM. 15519134029

ABSTRACT

This last project is having aims to: 1) produce the design costumes, accessorie, makeup of characters and body painting Rha Banyak in traditional theater at the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) applying costumes, accessorie, makeup of characters and body painting Rha Banyak in traditional theater at the performances of Mentari Pagi traditional di Bumi Wilwatikta; 3) displays Rha Banyak in traditional theater performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The concepts and development methods used to achieve the objectives using the 4D method, namely: 1) define include story analysis, character analysis Rha Banyak, idea source analysis and idea source development; 2) design (planning) includes costumes, accessories, body painting develop body dress and performances; 3) develops include design validation, costume, accessories, character makeup and revisions 4 times as well as Rha Banyak prototype; 4) disseminate include grandjuri, dirty rehearsal, rehearsal and performances of traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, place and time of development done in collaboration of Program Study of Makeup and Beauty of Yogyakarta State University for three months from October 2017 - January 2018.

The results of this last project are: 1) produces costume design, accessories with color elements, lines and shapes with the principle of symmetrical balance design, and accents, makeup and body painting with elements of line and color with the principle of balance and color harmonization, the source of ideas comes from Prabu Duryudana by using the development distortion; 2) the realization of the costumes of shorts, belts, rampek and klebet made of velvet with gold, black, red, brown and yellow, accessories with crown, sumping, bracelet, shoulder ornament, anklet, shoulder kelangs, stage makeup and makeup stage with make up 2 dimension body painting using black henna with red eyeshadow added, body painting use is incompatible with Rha Banyak and replaced with chisel accessories; 3) showcasing costumes, accessories, makeup and body painting Rha Banyak in performances of traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta which was held on January 18, 2018, at 13.00 WIB, at Auditorium building of Yogyakarta State University and attended by 481 spectators whose implementation went smoothly and successfully.

Keywords: *make up character, traditional theater, rha banyak, mentari pagi di bumi wilwatikta*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frida Pratiwi
NIM : 15519134029
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Rha Banyak Pada Pergelaran Teater Tradisi
Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa Proyek Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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, 15 Maret 2018
Yang Menyatakan,



Frida Pratiwi
NIM. 15519134029

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

RIAS KARAKTER RHA BANYAK PADA PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh:

FRIDA PRATIWI
NIM. 15519134029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program
Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 29 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan
Eni Juniaستuti, M.Pd
Ketua Penguji/ Pembimbing

Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd
Sekertaris Penguji

Afif Ghurub Bestari, M.Pd
Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

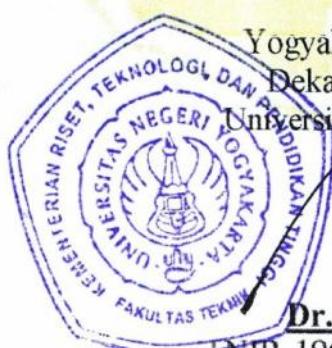
13 APRIL 2018

11 APRIL 2018

.....

6 APRIL 2018

Yogyakarta, 13 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan sang Maha pemberi hidup. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan material serta motivasi dalam penyusunan laporan ini.
2. Saya yang selalu berusaha sangat keras untuk selalu menjadi yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan baik.

Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar Ahli Madya (D3) mahasiswa Fakultas Teknik, Program Studi D3 Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena-Nya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada :

1. Eni Juniaستuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Asi Tritanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pakar ahli desain dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* serta dosen Penguji Ujian Tugas Akhir.
4. Ika Pranita, S.F,M.Pd selaku sekretaris Ujian Tugas Akhir.
5. Dr. Mutiara Nugraheni STP,M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
6. Dr.Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Teman-teman Kamasetra sebagai talent yang sudah ikut membantu berlangsungnya Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
9. Teman seperjuangan yang selalu saling mendukung.
10. Teman-teman panitia pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dengan iklas membantu menyukseskan acara.
11. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan Proyek akhir ini.

Penyusunan laporan proyek akhir ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan didalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan, tidak lupa harapan penulis laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 15 Maret2018



Frida Pratiwi
Nim.15519134029

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMPAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	7
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Sinopsis Cerita	9
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	9
B. Karakter dan Karakteristik.....	9
C. Cerita Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta	10
D. Tokoh Rha Banyak.....	11
E. Sumber Ide	11
1. Pengertian Sumber Ide.....	11
2. Pengertian Pengembangan Sumber ide	12
F. Desain.....	13
1. Pengertian Desain	13
2. Prinsip-Prinsip Desain	14
3. Unsur Desain	16
G. Kostum, Batik dan Asesoris.....	20
1. Pengertian Kostum	20
2. Pengertian Batik	21
3. Pengertian Asesoris	22
H. Tata Rias Wajah	22
1. Tata Rias Panggung (<i>Stage Make up</i>)	23
2. Tata Rias Karakter	24
3. <i>Body Painting</i>	25
I. PERGELARAN	26
1. Tata Panggung	27

2. Tata Cahaya	28
3. Tata Musik	29
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	31
A. <i>Define</i> (Pendefinisan)	31
1. Analisis Cerita	31
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.....	32
3. Analisis Sumber ide.....	32
4. Analisis Pengembangan Sumber ide	33
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	34
1. Desain Kostum	34
2. Desain Asesoris	38
3. Desain Rias Karakter	43
4. Desain <i>Body Painting</i>	46
5. Desain Pergelaran	47
C. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	48
D. <i>Dessiminate</i> (Penyebaran).....	49
1. Grand Juri (Penilaian Para Ahli)	50
2. Gladi Kotor	50
3. Gladi Bersih.....	50
4. Pergelaran Utama	51
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisan)	52
B. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan)	55
1. Kostum	55
2. Asesoris	56
3. Rias Karakter	60
4. <i>Body Painting</i>	68
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	69
1. Validasi Desain oleh Ahli I	69
2. Validasi Desain oleh Ahli II	70
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris	71
4. Uji Coba Rias Wajah dan <i>Body Painting</i>	72
5. <i>Prototype</i>	74
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	75
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>).....	76
2. Gladi Kotor.....	77
3. Gladi Bersih.....	77
4. Pergelaran Utama	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. SIMPULAN.....	80
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung <i>Prosenium</i> Nampak Atas.....	28
Gambar 2. Prabu Duryudana.....	33
Gambar 3. Desain Tampilan Keseluruhan Rha Banyak.....	35
Gambar 4. Desain Klebet Tampak Depan dan Belakang.....	36
Gambar 5. Desain Sabuk.....	36
Gambar 6. Desain Celana.....	37
Gambar 7. Desain Rampek	38
Gambar 8. Desain Mahkota.....	39
Gambar 9. Desain Sumping	40
Gambar 10. Desain Gelang Tangan	41
Gambar 11. Desain Hiasan Bahu	42
Gambar 12. Desain Gelang Kaki	42
Gambar 13. Klat Bahu.....	43
Gambar 14. Desain Alis Rha Banyak	44
Gambar 15. Desain Mata Rha Banyak	45
Gambar 16. Desain Kumis dan Jambang Rha Banyak	45
Gambar 17. Desain Rias Wajah Karakter	46
Gambar 18. Desain <i>Body Painting</i>	47
Gambar 19. Desain <i>Layout</i> Pergelaran.....	47
Gambar 20. Desain Kostum Awal	56
Gambar 21. Desain Kostum Akhir	56
Gambar 22. Hasil Akhir Kostum	56
Gambar 23. Desain Mahkota.....	57
Gambar 24. Hasil Akhir Mahkota.....	57
Gambar 25. Desain Sumping	58
Gambar 26. Hasil Akhir Sumping.....	58
Gambar 27. Desain Gelang Tangan	59
Gambar 28. Hasil Akhir Gelang Tangan	59
Gambar 29. Hiasan Bahu	59
Gambar 30. Hasil Akhir Hiasan Bahu	59
Gambar 31. Desain Gelang Kaki	60
Gambar 32. Hasil Akhir Gelang Kaki	60
Gambar 33. Desain Klat Bahu	60
Gambar 34. Hasil Akhir Klat Bahu	60
Gambar 35. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	61
Gambar 36. <i>Counturing</i> Wajah Menggunakan <i>Shading</i> dan <i>Tint</i>	62
Gambar 37. Pengaplikasian Bedak	62
Gambar 38. Pengaplikasian <i>Shading</i> Luar di Bawah Tulang Pipi	62
Gambar 39. Membuat Bingkai Alis	63
Gambar 40. Menutup Alis.....	63
Gambar 41. Mengisi Bingkai Alis	63
Gambar 42. Pengaplikasian <i>Blush On</i>	64
Gambar 43. Pemakaian <i>Eye Shadow</i>	64
Gambar 44. Mempertajam Bagian Bawah Mata.....	64

Gambar 45. Mengisi Riasan Bawah Mata	65
Gambar 46. Memberi Warna Kemerahan	65
Gambar 47. Memberi <i>Eyeliner</i> pada Garis Mata Atas.....	65
Gambar 48. Penambahan Maskara pada Kumis dan Jambang	66
Gambar 49. Memberi Pola pada Jambang	66
Gambar 50. Pengaplikasian <i>Eye Shadow</i> Hitam pada Kumis dan Jambang.....	66
Gambar 51. Penempelan Rambut Tambahan pada Kumis dan Jambang	67
Gambar 52. Pemberian <i>Lipstick</i>	67
Gambar 53. Desain Rias Karakter 1.....	67
Gambar 54. Desain Rias Karakter 2.....	67
Gambar 55. Hasil Akhir Rias Karakter	67
Gambar 56. Membuat Pola <i>Body Painting</i>	68
Gambar 57. Memberi Warna pada <i>Body Painting</i>	68
Gambar 58. Desain <i>Body Painting</i>	69
Gambar 59. Hasil Akhir <i>Body Painting</i>	69
Gambar 60. Desain Kostum Awal	70
Gambar 61. Desain Kostum Akhir.....	70
Gambar 62. Desain Rias Wajah 1	71
Gambar 63. Desain Rias Wajah 2	71
Gambar 64. Desain Uji Coba Rias Pertama	73
Gambar 65. Hasil Uji Coba Rias Kedua	74
Gambar 66. Hasil Uji Coba <i>Body Painting</i> Kedua	74
Gambar 67. <i>Prototype</i> Tokoh Rha Banyak	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster, <i>Open Recruitment</i> , Brosur, <i>Leaflet</i>	89
Lampiran 2. <i>Background photobooth</i> , <i>Sticker snack box</i> , Tiket	91
Lampiran 3. Foto <i>Grand Juri</i>	93
Lampiran 4. Foto Pergelaran	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia negara maritim yang dikelilingi oleh berbagai macam pulau dengan kebudayaan yang beranekaragam, karena faktor keanekaragaman budaya serta keunikan dari masing-masing daerah tersebut Indonesia menjadi daya tarik bagi bangsa lain dibelahan dunia. Seiring perkembangan jaman dan teknologi yang kian pesat, minat terhadap kebudayaan generasi muda kita mulai terkikis dengan pergeseran kebudayaan dari luar (Tribunnews.com,2018) .

Dengan segala kemudahan yang diberikan oleh teknologi, maka masyarakat seolah dimanjakan oleh ketersediaan segala kebutuhan hidupnya. Masyarakat pengguna teknologi kian enggan untuk menggunakan alat-alat manual untuk alasan efektivitas dan efisiensi. Masyarakat semakin sulit melepaskan diri dari serba kecanggihan teknologi dan hal ini akan terus berlangsung dalam waktu lama dan kian membawa masyarakat pada ketergantungan pemanfaatan teknologi. Sesuatu yang berlangsung lama inilah yang menyebabkan perubahan kebudayaan pada suatu masyarakat (Novi Purnama 2016: 44) .

Kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda negeri ini, dan masuknya berbagai kebudayaan luar melalui berbagai media, terutama televisi, tidak sedikit ikut mempengaruhi kelunturan apresiasi terhadap kesenian tradisional. Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, teater tradisi dan juga wayang baik itu wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek, generasi muda lebih senang

dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya, kata Sri Handayani, dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang di Semarang (Kompas.com, 2008).

Teater tradisional dahulu hiburan yang “wajib” sebagai pengiring dalam suatu pesta, baik itu pesta yang sifatnya pribadi maupun pesta masyarakat. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan jaman, kesenian tersebut mulai digusur oleh kesenian-kesenianmusik yang sifatnya lebih modern seperti organ tunggal atau pun band musik. Dengan demikian, saat sekarang ini kita seolah melihat teater tradisional kehilangan “lingkungannya” untuk berkembang. Akibat yang dihadirkan dari fenomena tersebut sungguh terasa nyata. Perkembangan dari teater tradisional sangat terbatas, hanya berada dilingkungan sekolah dan perguruan tinggi seni. Sedangkan dalam lingkungan masyarakat luas, pementasan-pementasan teater tradisional sudah sangat sulit ditemukan. Arus globalisasi yang semakin kuat memang telah “menenggelamkan” minat masyarakat terhadap kesenian bangsa mereka sendiri. Banyaknya kesenian-kesenian baru mempengaruhi proses pelestarian kebudayaan (Fandi Maizal, 2013).

Berdasarkan keprihatinan akan permasalahan yang telah dipaparkan menjadi dasar alasan mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 menyelenggarakan proyek akhir berupa pergelaran teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan tema Kudeta di Majapahit. Tema tersebut menceritakan suatu perebutan kekuasaan antara Majapahit dan Lumajang yang terjadi karena keserakahan dari Mahapatni

Halayudha pergelaran proyek akhir teater tradisi ini berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pergelaran ini dikemas dalam pergelaran teater tradisi yang sarat akan pesan moral. Pergelaran ini akan dilengkapi dengan tata panggung serta *lighting*. Hal tersebut penting demi kesempurnaan sebuah teater tradisi karena akan mempengaruhi riasan tokoh dengan ketajaman riasan yang sesuai dengan jarak panggung. Warna riasan dan kostum yang sesuai dengan penataan cahaya akan mempengaruhi hasil tokoh yang memenuhi karakteristik dan karakter tokoh dalam cerita, sehingga dapat tersampaikan ke penonton. Tidak hanya tata panggung serta *lighting*, pergelaran ini juga bekerjasama dengan berbagai pihak antara lain dalam pemilihan *talent*, perencanaan tata musik, dan skenario cerita. Berkaitan dengan teater tradisi tersebut, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan tertantang untuk membuat tampilan setiap tokoh menarik untuk semua kalangan. Dalam pagelaran ini terdapat seorang tokoh yang bernama Rha Banyak, Rha Banyak merupakan pendukung Mahapati, Beliau berumur 35 tahun, memiliki wataksombong, takabur dan tinggi hati.

Penampilan tokoh teater tradisi pada jaman dahulu masih menggunakan busana dan asesoris yang terkesan membosankan dan tidak menarik untuk kalangan anak muda sedangkan pada kosmetik masih menggunakan kualitas yang belum sebaik sekarang. Penggunaan kosmetik pada jaman dahulu belum *waterproof* dan tidak seimbang dengan gerak laku tokoh saat melakukan pementasan sehingga sering kali riasan pada tokoh menjadi tidak tahan lama dan lutur.

Tampilan tokoh teater tradisi zaman dahulu belum semenarik sekarang, rias karakter, kostum dan asesoris yang dikenakan masih terkesan monoton dan membosankan untuk kalangan anak muda, kosmetik yang digunakan juga masih memiliki kualitas yang tidak tahan lama dan mudah luntur. Pada kostum teater tradisi di masyarakat masih menggunakan bahan *bludru*, dimana bahan tersebut berat digunakan, panas dan kurang menyerap keringat, sedangkan pada tata rias yang digunakan hanya menggunakan kosmetik seadanya tanpa menggunakan teknik *counturing* pada riasan, serta *foundation* yang digunakan tidak *waterproof*, terkait dengan aksesoris yang digunakan masih menggunakan bahan logam dan tembaga sehingga berat, mengganggu gerak dan tidak nyaman dipakai oleh *talent*.

Oleh karena itu penampilan Rha Banyak pada teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* akan dibuat lebih menarik dengan mengembangkan rias karakter, kostum, dan asesoris sesuai jaman untuk menarik minat generasi muda agar tidak terkesan monoton dan membosankan, kosmetik yang digunakan juga memiliki kualitas *waterproof* agar riasan tidak mudah luntur. Rias karakter, kostum, dan asesoris akan tetap disesuaikan dengan karakter dan karakteristik Rha Banyak yang memiliki tampilan garang serta memiliki sifat sompong, takabur dan tinggi hati. Penampilan rias karakter, kostum dan asesoris Rha Banyak di sesuaikan juga dengan *koreografi* yang akan di mainkan oleh Rha Banyak agar tidak mengganggu *koreografi* Rha Banyak saat di atas panggung.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang tata rias karakter, kostum dan asesoris demi terwujudnya Rha Banyak yang sesuai dengan karakter dan karakteristik Rha Banyak pada pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diambil berdasarkan tema Kudeta di Majapahit tersebut dipergelarkan berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Perkembangan jaman dan teknologi mempengaruhi minat generasi muda terhadap kebudayaan.
2. Ketergantungan pemanfaatan teknologi menyebabkan perubahan kebudayaan pada masyarakat.
3. Kelunturan apresiasi generasi muda terhadap kesenian tradisional.
4. Teater tradisi kehilangan “lingkungannya” untuk berkembang.
5. Keprihatinan terhadap pelestarian kebudayaan.
6. Tata panggung, jarak, serta *lighting* mempengaruhi ketajaman riasan pada tokoh.
7. Riasan jaman dahulu yang belum sebaik dan semenarik sekarang.
8. Penampilan tokoh teater tradisi zaman dahulu masih terkesan monoton dan membosankan untuk kalangan anak muda, kosmetik yang digunakan juga masih memiliki kualitas yang tidak tahan lama dan mudah luntur.
9. Diperlukan kajian mendalam mengenai tata rias, kostum dan asesoris pada tokoh.

C. Batasan Masalah

Pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, terdapat beberapa tokoh dengan watak atau karakter yang berbeda antara satu dengan lainnya. Maka dalam laporan proyek akhir penulis membatasi pada permasalahan pengembangan Rha Banyak yang mencakup tata rias karakter Rha Banyak, pembuatan asesoris tokoh Rha Banyak, *body painting* Rha Banyak dan kostum yang digunakan oleh Rha Banyak.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan dari Rha Banyak pada teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* baik dari segitata rias, kostum, akseoris, dan *body painting*.

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
2. Bagaimana menerapkan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

E. Tujuan Penulisan

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Menerapkan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

3. Menampilkan Rha Banyak dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

F. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Bagi Penyusun :
 - a. Mendorong mahasiswa untuk mengkreasikan ide-ide baru.
 - b. Dapat menerapkan berbagai keahlian pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam bidang tata rias dan kecantikan.
 - c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat atau potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
 - d. Dapat menyelenggarakan pagelaran dalam bidang khususnya tata rias dan kecantikan.
 - e. Dapat belajar melalui sosialisasi dan berorganisasi dalam bidang kepanitiaan.
2. Bagi Program Studi :
 - a. Menjadikan anak didiknya berkemampuan dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
 - b. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pergelaran teater tradisi dibidang Tata Rias dan Kecantikan yang dikemas dalam *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswi Tata Rias mampu menyelenggarakan pergelaran teater tradisi yang dikemas dalam *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dapat diterima oleh masyarakat.
- b. Menambah pengetahuan baru tentang sumber ide terutama dalam bidang tata rias dan kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Tata rias karakter disesuaikan dengan mengimbangi gerakan tokoh, tata panggung, tata *lighting*, properti, musik dan kostum pada pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Rias wajah karakter pada tokoh Rha Banyak belum dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis cerita

Menurut Nurhadi, Dawud, dan Pratiwi (2007: 10), sinopsis diartikan sebagai ringkasan naskah dan hanya memaparkan bagian-bagian tertentu saja dengan tetap memperhatikan unsur-unsur instrisik (tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat) yang ada pada naskah tersebut .

Menurut Sundusiah dan Halimah (2009: 145), sinopsis adalah ringkasan atau rangkuman cerita, dengan membaca sinopsis seseorang akan dapat mengetahui garis besar alur cerita dari awal hingga akhir.

Menurut Gunawan (2015: 498), sinopsis adalah ringkasan sebuah karangan yang diterbitkan bersama karangan asli dan sebuah ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan pengertian sinopsis adalah ringkasan naskah yang dibuat untuk mempermudah pemahaman naskah pembaca dengan tetap memperhatikan tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat yang ada pada naskah tersebut.

B. Karakter dan Karakteristik

Menurut Suharso, Retnoningsih (2011: 223), karakter adalah suatu sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pengerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya. Menurut Suharso, Retnoningsih (2011: 223), karakteristik adalah ciri- ciri khusus atau mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.

C. Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralandra Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah Raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Cuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta* (Siswanto, 2015)

D. Tokoh Rha Banyak

Menurut Adji (2016: 72), Rha Banyak adalah salah satu anggota dharmaputra, anggota dharmaputra tersebut meliputi Ra Kuti, Ra Semi, Ra Tanca, Ra Wedeng, Ra Yuyu, dan Ra Pangsa. Dharmaputra merupakan suatu jabatan khusus yang dibentuk oleh Raden Wijaya.

Menurut (singosari, 2011), Dharmaputra adalah salah satu jabatan khusus yang dibentuk Raden Wijaya dan beranggotakan tujuh orang yaitu, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Tanca, Ra Yuyu, Ra Banyak dan Ra pangsa yang semuanya tewas sebagai pemberontak pada masa pemerintahan Jayanegara (Raja kedua Majapahit). Para anggota Dharmaputra disebut sebagai *pangalasan wineh suka*, yang artinya “pegawai yang disayang Raja”. Mereka diangkat oleh Raden Wijaya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Rha Banyak adalah seorang anggota Dharmaputra “pegawai yang disayang Raja” dan diangkat oleh Raden Wijaya yang tewas sebagai pemberontak pada masa pemerintahan Jayanegara.

E. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Sedangkan Menurut Triyanto (2010: 2), sumber ide menjadi teknik pengunci, pemandu, alur, terhadap gagasan penciptaan supaya proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistensinya.

Berdasarkan kalimat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah adalah pemandu untuk menciptakan suatu karya atau produk .

2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2010: 4), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transfromasi*, dan *disfromasi*.

a. *Stilisasi*

Stilsasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran *ornament* motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menekankan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transfromasi*

Transfromasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Disfromasi*

Disfromasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagain saja yang lebih dianggap mewakili.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide yang cocok digunakan pada tokoh Rha Banyak adalah pengembangan sumber ide *distorsi* yang menggunakan penggambaran bentuk untuk menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menekankan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambarkan melalui kostum, asesoris dan bagian-bagian dari tata rias yang di tampilkan untuk pencapaian karakter dan karakteristik tokoh Rha Banyak.

F. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Yoyok & Siswandi (2007: 25), desain adalah suatu kerangka bentuk atau rancangan motif, pola, corak. Sedangkan Menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 195), desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda yang dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas terwujud gambar. Desain mudah dibaca dan dipahami sehingga mudah diwujudkan kebentuk benda yang sebenarnya.

Desain merupakan pola rancangan yang mendasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran banyak orang yang dituangkan di atas kertas

berwujud gambar. Desain mudah dibaca dan dipahami maksud dan perhatiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan kebentuk benda yang sebenarnya. (Idayanti, 2015: 11).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah perencanaan yang mudah dibaca dan dipahami dalam pembuatan suatu objek dengan tujuan benda yang dirancang, mempunyai fungsi atau kegunaan serta mempunyai nilai keindahan.

2. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 91), prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip-prinsip yang penting dalam pembuatan desain adalah :

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema. Sesuai dengan ide atau tema desainer yang akan menghasilkan desain busana yang berbeda-beda.

Harmoni pada desain busana dapat diterapkan pada aspek: harmoni garis dan bentuk, harmoni tekstur, dan harmoni warna.

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Caranya ialah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu :

1) Keseimbangan *Simetri*

Keseimbangan *simetris* adalah keseimbangan jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetri ini memberikan kesan rapi.

2) Keseimbangan *Asimetris*

Keseimbangan *asmetris* terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetris lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut.

c. Proporsi

Proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil. Proporsi atau perbandingan dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang.

d. Irama

Irama dalam desain dapat diartikan pergerakan. Pergerakan yang berirama ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan .

e. Pusat Perhatian / Aksen

Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dan ini disebut pusat perhatian. Dalam merencanakan bagian-bagian yang baik akan dijadikan pusat perhatian hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai. Pusat perhatian di samping untuk menonjolkan

bagian yang menarik juga untuk menutupi kekurangan atau bagian yang kurang menarik.

3. Unsur Desain

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 85), unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Unsur desain terdiri dari :

a. Garis

Garis adalah dua titik yang dihubungkan atau kepanjangan dari suatu tanda atau titik, hubungan dari dua titik membuat efek yang berbentuk garis tepi suatu objek (Hasanah, Prabawati, Noerharyono 2015: 85) .

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan menggemarkan pola rancangan kepada orang lain. Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi (Idayanti, 2015: 13).

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 85), ada macam-macam garis dan sifatnya:

- 1) Garis *vertical*: bersifat wibawa, kuat, kokoh. Berpengaruh meninggikan, langsing, dan seimbang.
- 2) Garis *horizontal*: bersifat tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan. Berpengaruh menggemarkan, melebarkan, dan membesarkan.
- 3) Garis *diagonal*: bersifat bergerak, dinamis, pindah. Berpengaruh lincah, lembut, gembira.

Garis berdasarkan bentuk sifat dan pengaruhnya menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 86)

- 1) Lurus: kaku, keras, langsing dan maskulin.
- 2) Zig-zag: tajam, maskulin dan keras.
- 3) Bergerigi: gelisah, tak stabil, tersentak-sentak, tak menentu dan sibuk.
- 4) Bengkok: dinamis, fleksibel, feminim dan tak terbatas.
- 5) Lengkung: lembut, feminim dan lemah gemulai
- 6) Lingkar: dinamis,feminim, fleksibel dan tak terbatas.
- 7) Lengkung-lengkung: lembut, feminim, lemah gemulai dan dinamis.
- 8) Berombak: dinamis dan lembut.
- 9) Sengkelit: berputar-putar, aktif, lembut, feminim dan tidak sungguh-sunggu.

b. Bentuk

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 86), bentuk adalah bidang datar berdimensi dua yang dibatasi oleh garis yang dihubungkan menjadi *siluet* atau garis luar dari bidang datar apabila ditarik garis dari satu titik kearah lain kemudian kembali dengan arah berbeda bentuk semula maka terjadilah bentuk yaitu bidang atau area berdimensi tiga, dibatasi oleh area lubang atau permukaan *from berpadat*.

c. Warna

Warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat, selain itu warna menunjukan sifat dan watak yang berbeda-beda dan dapat mengungkapkan suasana atau perasaan watak benda yang dirancang (Idayanti 2015: 16)

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharyono (2011: 87), warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan. Dengan unsur warna seniman dapat mempertegas kesan dan menambah daya pikat karyanya. Warna juga dapat mengungkap perasaan hati si pencipta karya seni rupa.

Menurut Nugroho (2008: 35), warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indra, aspek budaya, dan lain-lain.

1) Makna Budaya Warna

Menurut Nugroho (2008: 36), warna mempunyai sesuatu makna. Makna ini bisa berbeda bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain. Daftar di bawah adalah makna suatu warna yang umum terdapat pada budaya barat.

a) Warna Merah

Makna Positif: kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, darah, sosialisme, hormat, *Mars (Planet)*. Namun warna merah bisa berubah artinya bila dikombinasikan dengan hijau, maka akan menjadi simbol natal. Merah jika dikombinasikan dengan putih, akan mempunyai arti “bahagia” dibudaya *oriental*. Makna Negatif: nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, keamarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.

b) Warna Kuning

Makna Positif: kekayaan, emas, sinar kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimis, kecerdasan, idealis, kemakmuran, musim panas, pengarapan, udara, liberalis, feminim, keceriaan,

persahabatan, taurus, leo (kuning emas), April, September, penipuan, keberanian. Makna Negatif: cemburu, iri hati, tidak jujur, risiko, sakit, penakut, bahaya, ketidak jujuran, loba, kelemahan.

c) Warna Cokelat

Makna Positif: tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman, organis, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, stabilitas, tradisi, bumi, Oktober, capricornus, scorpio, (coklat merah), keutuhan, kemantapan, kesederhanaan, persahabatan, dapat diandalkan. Makna Negatif: tumpul, kotor, bosan, tak sesuai jaman, kekasaran, kebodohan, berat, kemiskinan.

d) Warna Hitam

Makna Positif: kokoh, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, kecanggihan, *fromalitas*, kemakmuran, *style*, seks, keseriusan, Januari. Makna Negatif: penyesalan, marah, kematian, setan, mati.

e) Warna Emas

Menurut (Salamadian, 2017), warna emas mencerminkan prestasi, kesuksesan, kemewahan, kemenangan dan kemakmuran.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah unsur desain yang dapat dilihat dan mampu memunculkan sifat dan watak karya seni yang diciptakan.

d. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang terkesan timbul dan dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba permukaan beda. Dengan cara melihat

akan tampak permukaan suatu beda, misal berkilau, bercahaya, kusam, tembus, kaku, lemas, dan lain sebagainya. Dengan meraba akan diketahui permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal atau licin (Idayanti 2015: 16). Menurut Widarwati (1993: 14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

Menurut Soetedjo, Gustina, Milasari, dkk (2014: 15), tekstur atau barik adalah unsur seni rupa yang menunjukkan kualitas tastis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah kondisi permukaan suatu benda yang dapat diketahui dengan cara diraba atau dilihat.

G. Kostum, Batik, dan Aksesories.

1. Pengertian Kostum

Menurut Yoyok & Siswandi (2007: 87), tata busana merupakan unsur yang dapat membantu memperjelas karakter tokoh yang diperankan, selain itu busana yang memadai dan tepat membuat penonton lebih tertarik untuk menyaksikan pementasan teater.

Menurut Padmodarmaya (1983: 85), kostum memiliki peranan penting dalam suatu teater. Kostum sering dikatakan “skenari yang disandang oleh pemeran”. Kostum yang digunakan oleh seorang pemeran mampu memberi kesan visualisasi penampilan dari seluruh adegan .

Menurut Soetedja, Gustina, Milasari, dkk (2014: 170), kostum adalah semua perlengkapan yang dikenakan, melekat, memperindah tubuh si pemeran

yang digunakan untuk memperindah pemeran pada aksinya di atas pentas. Kostum meliputi unsur : rias, busana, dan asesoris sebagai penguat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan unsur yang mampu memperindah dan memperjelas karakter tokoh yang diperankan. Kostum yang dikenakan oleh seorang pemeran mampu memberi kesan visualisasi penampilan dari seluruh adegan, unsur kostum meliputi rias, busana dan asesoris sebagai penguat.

1. Fungsi dan tujuan kostum

Menurut Tukan (2006: 183), kostum adalah segala pakaian beserta asesoris yang dikenakan didalam pentas. Tujuannya adalah untuk membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi peranan, membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan lain. Fungsinya adalah membantu menghidupkan perwatakan pelaku, membedakan seorang peranan dari peranan lain dan dari *setting*, memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku.

2. Pengertian Batik

Menurut Tim Sanggar Batik Barcode (2010: 3), batik merupakan kesenian nenek moyang yang mempunyai nilai seni tinggi. Proses dan hasil batik sangat menarik perhatian. Menurut Kuswadi batik berasal dari bahasa jawa “*mbatik*”. “*Mbat*” atau *mengembat* yang berarti melontarkan atau melemparkan dan tik berarti titik. Jadi batik atau *mbatik* adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain.

Menurut Musman & Arini (2011: 7), batik merupakan bahan kain yang sangat erat dengan nilai budaya masyarakat, sehingga batik tidak saja sebagai hasil produksi semata, tetapi juga merupakan hasil budaya dari suatu masyarakat.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa batik adalah kesenian nenek moyang yang tidak hanya sebagai hasil produksi saja tetapi juga hasil budaya dari suatu daerah, dengan proses pemberian lemparan titik pada kain yang berlangsung berkali-kali.

3. Pengertian Asesoris

Menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 24), aksesoris adalah suatu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai seperti cincin, kalung, leontin broos, dan lain sebagainya. Menurut Yoyok & Siswandi (2007: 76), asesoris merupakan suatu barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Tanpa menggunakan asesoris seorang tokoh akan kurang menggambarkan tokoh yang sedang diperankannya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah suatu pelengkap atau pemanis busana sebagai salah satu pembeda tokoh dan dapat menunjukkan status sosial dari pemakainya.

H. Tata Rias Wajah

Menurut Yoyok & Siswadi (2007: 87), tata rias merupakan unsur pendukung keberhasilan suatu pementasan teater karena tata rias dapat mendukung kejelasan watak atau karakter tokoh yang diperankan.

1. Tata Rias Panggung (*Stage Make-up*)

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Riasan ini dengan menggunakan penekanan dan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Riasan ini dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka penggunaan kosmetik harus tebal, mengkilat, menegaskan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Riasan ini diaplikasikan untuk penampilan di atas panggung, misalnya untuk *fashion show*, *musical show*, pemain teater, dan penari.

Tujuan merias panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Rias panggung memiliki beberapa prinsip :

- a. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton semakin dekat, maka semakin halus hasilnya.
- b. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- c. Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan.
- d. Media yang digunakan untuk pertunjukan.
- e. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.

f. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Ada 2 kategori rias wajah panggung :

1) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan riasan yang meniru karakter lain. *Prosthetic* atau make up karakter adalah tata rias yang menhadapi perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), *destruksi* (perusakan) dan penambahan seperti: kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan. Riasan ini dapat digunakan untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

2) *Straight Make up*

Straight Make up atau rias korektif adalah tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari riasan ini adalah mempercantik wajah pelaku panggung, misalnya tata rias panggung peragawati, penyanyi, *modern dance*, model, *master of ceremony* atau *presenter*.

2. Tata Rias Karakter

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

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

- a. Ras dan suku bangsa, karena setiap rasa atau suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda.
- b. Umur pelaku panggung harus disesuaikan dengan umur yang diperankan.
- c. Kepribadian atau watak tokoh.
- d. Kesempurnaan jasmaniah atau adanya cacat yang menonjol.
- e. Kesehatan, tokoh yang sering sakit-sakitan atau mengidap suatu penyakit tentu akan berbeda riasan dengan tokoh yang sehat.
- f. Mode Busana, setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri tokoh yang akan ditampilkan. Mode menyangkut rias wajah, tatanan rambut, busana, dan perlengkapan yang sesuai.
- g. Lingkungan, seseorang yang hidup di daerah tropis tentu berbeda dengan mereka yang hidup di daerah subtropis, dari segi warna maupun tekstur kulit.
- h. Pendidikan, seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil berbeda dengan mereka yang kurang terpelajar baik dalam hal tat arias, rambut, maupun busana dan perlengkapannya.

3. *Body Painting*

Menurut Prihantina (2015: 58), *body painting* merupakan sebuah media lukis unik menggunakan media manusia sebagai media lukisnya *body painting* juga

sebagai penunjang dari karya seni tata rias yang menggambarkan sosok atau tokoh yang akan ditampilkan, gambaran tersebut harus menunjukkan ciri khas dari sosok atau tokoh yang diwujudkan sesuai cerita dan imajinasi perias diharapkan penonton dapat segera mengenali apa dan siapa tokoh yang diperankan.

Menurut Santoso (2008: 281), *body painting* untuk melukis badan, seperti membuat tato atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang dikehendaki dengan menggunakan kosmetik yang bersifat menutup.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *body painting* adalah suatu gambaran atau lukisan, berwarna yang menggunakan media kulit tubuh manusia sebagai media menggambarnya dengan menggunakan kosmetik yang bersifat menutup salah satunya adalah henna, henna digunakan sebagai kosmetik *body painting* pada tokoh Rha Banyak karena bersifat sementara tetapi tidak lutur saat digunakan dan bisa hilang dengan sendirinya saat tidak sedang diperlukan.

I. Pergelaran

Menurut Soetedja, Susi Gustina, Milasari (2014: 304), pergelaran merupakan tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang disajikan melalui pentas. Sedangkan menurut Pramayoza (2013: 65), pergelaran merupakan peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas dasar ketidakbiasaan.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pergelaran adalah Peristiwa interaksi publik sebagai tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang disajikan melalui pentas.

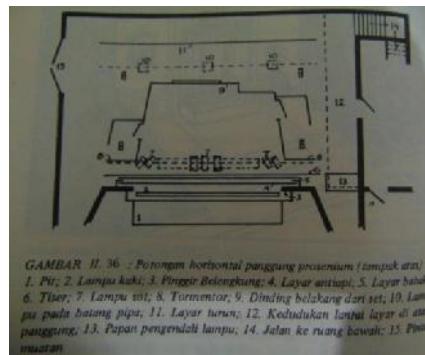
1. Tata Panggung

Menurut Soetedja, Milasari, dkk (2014: 408), tata panggung digunakan sebagai *setting*. Dekorasi panggung pertunjukan dibuat sedemikian rupa agar mampu menggambarkan tempat, waktu, dan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi dalam pertunjukan tersebut. Perubahan tata panggung akan terus berganti setiap pergantian babak cerita sesuai babak yang sedang diceritakan.

Menurut Yoyok & Siswandi (2007: 99), *setting* adalah suatu tempat pementasan atau pertunjukan. Perencanaan *setting* merupakan perencanaan bagaimana menata ruangan, tempat pertunjukan atau panggung sesuai dengan alur yang akan dimainkan. Setting tidak terlepas dari komposisi suatu pementasan.

Menurut Padmodarmaya (1983: 86), sebuah set panggung adalah suatu penampilan visual dari suatu kejadian dalam suatu pertunjukan, set panggung harus dirancang dengan menempatkan suatu gerak laku, memperkuat gerak laku dan mendandani gerak laku. Set panggung harus memiliki tujuan lokatif, eksresif, atraktif, jelas, sederhana, bermanfaat, praktis, organis.

Pramana Padmodarmaya (1983: 73), panggung *proscenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *proscenium* antara panggung dan auditoriumnya. Pada dinding *proscenium* terdapat pelengkung *proscenium* dan lubang *proscenium*.



Gambar 1. Panggung Prosenium Nampak Atas
(Sumber : Tata Dan Teknik Pentas, 1983)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung adalah suatu penampilan visual dari kejadian dalam suatu pertunjukan untuk memperkuat kejadian dalam suatu pertunjukan.

2. Tata Cahaya

Menurut Padmodarmaya (1983: 125), fungsi dari pencahayaan pada suatu pertunjukan adalah untuk mengadakan satu pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan, mengungkapkan suatu bentuk, membuat suatu gambaran yang wajar, membuat komposisi dalam suatu pertunjukan, memberikan suasana hati atau jiwa bagi seorang tokoh pertunjukan dan penonton dalam pertunjukan tersebut.

Menurut Soetedja, Gustina, Milasari, dkk (2014: 408), tata lampu disebut juga tata cahaya dan efek pencahayaan, tata cahaya berfungsi sebagai alat penerang yang juga memberikan efek suasana dalam suatu adegan dan membangun atmosfir suatu pertunjukan seakan hidup sehingga pemeran dan penonton seakan terbawa dan masuk kedalam peristiwa yang ada di atas penggung.

Menurut Yoyok & Siswandi (2007: 88), tata cahaya adalah unsur pendukung pertunjukan dalam hal penerangan dan melenyapkan gelap. Tata cahaya sangat berkaitan dalam penggambaran latar waktu, suasana, cuaca dan musim yang ada dalam adegan suatu pertunjukan yang ditampilkan. Tata cahaya berfungsi untuk memperkuat kejiwaan dalam sebuah lakon, Tata cahaya dapat berubah-ubah menyesuaikan bagian-bagian tertentu pada lakon yang sedang dimainkan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah pencahayaan dalam suatu pertunjukan yang memberikan suatu penerangan dan mampu memunculkan suasana sesuai kejadian yang ada dalam cerita.

3. Tata Musik

Menurut Yoyok & Siswandi (2007:88), tata musik merupakan unsur pendukung dalam suatu pertunjukan yang mampu menghidupkan suatu pertunjukan melalui suara yang diperdengarkan sesuai dengan adegan yang sedang diperankan, musik yang sesuai dengan adegan yang diperankan akan mampu menghidupkan pertunjukan yang sedang berlangsung.

Menurut Soetedja, Gustina, Milasari (2014: 408), tata musik digunakan pada suatu pertunjukan melalui gending, musik, suara atau bunyi dan efek audio pada suatu pertunjukan yang berfungsi sebagai pengisi dan pembangun suasana untuk menghidupkan suasana dalam suatu pertunjukkan. Menurut Wariatunnisa & Hendrilianti (2010: 85), tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tatanan musik suatu unsur pendukung pertunjukan yang mampu menghidupkan pertunjukan yang sedang berlangsung sesuai babak dan adegan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

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

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* (Pendefinisian) ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek. Aspek yang akan dianalisis pada tahap *define*, yaitu :

1. Analisis Cerita

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah Raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora , sepeninggal Prabu KertaRajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Cuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok

Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta*.

2. Analisis karakter dan karakteristik Tokoh

Analisis tokoh Rha Banyak dibagi menjadi dua yaitu analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/watak dari tokoh Rha Banyak. Analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus pada tokoh Rha Banyak yang digambarkan dalam cerita.

a. Analisis karakter

Tokoh Ra Banyak dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki watak Sombong, takabur dan tinggi hati ia terhasut perkataan Mahapati Halayuda dan menjadi salah satu pendukung Mahapati.

b. Analisis Karakteristik

Tokoh Ra Banyak adalah seorang dharma putra yang berusia 35 tahun memiliki tubuh yang kekar, tinggi serta berwajah garang.

3. Analisis Sumber Ide

Dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* terdapat tokoh Rha Banyak yang menjadi Pendukung Mahapati berumur 35 tahun. Tokoh ini

memiliki watak sompong, takabur dan tinggi hati. Tokoh ini tercermin pada tokoh Mahabarata yang bernama Prabu Duryudana yang memiliki sifat *Adigang adigung adiguna* (mengandalkan dan menyombongkan kekuatan badan dan fisik) dan Sumbawa ing warna.



Gambar 2. Prabu Duryudana
(Sumber : Denu Habibie, 2014)

4. Analisi Pengembangan Sumber Ide

Dari sumber ide yang diperoleh, ada beberapa hal yang harus dikembangkan dari tokoh Prabu Duryudana. Mengembangkan Riasan dan kostum agar tercipta seorang tokoh yang memiliki watak sompong, takabur dan tinggi hati sehingga karakteristik tokoh lebih tersampaikan. Tokoh Rha Banyak akan menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi*. Pengembangan sumber ide ini digunakan sebagai penggambaran bentuk yang akan menekankan pada pencapaian karakter. Pengembangan sumber ide dapat di perkuat dengan penerapan kostum, asesoris dan *make up* yang digunakan oleh tokoh Rha Banyak dengan menggunakan harmonisasi warna berupa warna merah yang melambangkan kekuatan, kesombongan, ambisi dan peperangan, serta pada asesoris yang

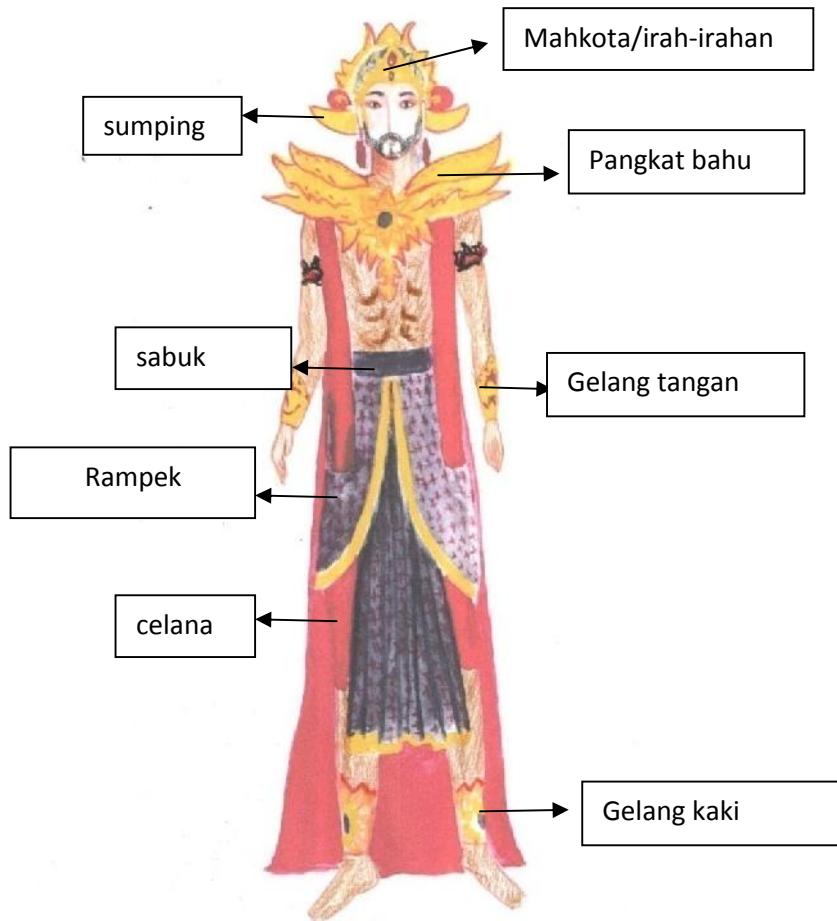
dikenakan terdapat bentuk-bentuk api yang telah dimodifikasi dan mempunyai arti emosional, egois, dan tidak suka diatur.

B. *Design* (Perencanaan)

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

1. Desain Kostum

Kostum tokoh Rha Banyak terdiri dari kostum kepala, badan dan beberapa aksesoris lain. Desain kostum dan aksesoris tokoh Rha Banyak dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Rha Banyak yang sombong, takabur, dan tinggi hati serta tetap mempertimbangkan gerak laku tokoh dan keaslian sumber ide. Desain ini juga menerapkan harmonisasi warna pada setiap bagian kostum yang akan dikenakan. Perencanaan kostum dan aksesoris ini, menggunakan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan tokoh agar tidak menghambat gerak dari tokoh Rha Banyak.



Gambar 3. Desain Tampilan Keseluruhan Rha Banyak
 (Sketsa : Frida Pratiwi, 2017)

Kostum Rha Banyak akan dibuat menggunakan *klebet*, kain yang dililit kain pada bagian bawah dan celana yang menerapkan desain berupa garis dan warna. Unsur garis pada desain kostum *klebet* adalah garis lurus pada bagian bawah *klebet* dengan menggunakan motif api. Garis lurus bersifat kaku dan keras sedangkan, *ornament* api yang berada pada *klebet* memiliki sifat egois dan tidak suka diatur. Sifat-sifat tersebut menunjang untuk diterapkan pada tokoh Rha Banyak yang memiliki karakter antagonis. Unsur warna yang diterapkan pada *klebet* yang tokoh Rha Banyak menggunakan warna merah. Warna ini dipilih

untuk menunjang karakter Rha Banyak yang antagonis sesuai dengan filosofi warna merah melambangkan kesombongan, ambisi, kekuatan, dan keamarahan . Warna tersebut sesuai untuk menunjang karakter Rha Banyak. Prinsip disain yang digunakan adalah keseimbangan simetris dan aksen keseimbangan simetris dapat terlihat pada *klebet* yang dipasangkan pada kedua bahu tokoh Rha Banyak serta untaian kain diletakan simetris dibagian depannya. Serta penggunaan aksen *payet* pada *klebet* dan untaian kain bagian bawah.



Gambar 4. Desain *Klebet* Tampak Depan dan Belakang
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

Unsur desain yang digunakan pada sabuk Rha Banyak adalah unsur warna hitam yang memiliki makna kemarahan dan kematian, pada bagian sabuk ini juga menggunakan unsur garis lurus yang memiliki makna kaku, terdapat pula prinsip desain harmonisasi warna yang sesuai dengan karakter dan karakteristik Rha Banyak.



Gambar 5. Desain Sabuk
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

Unsur desain yang digunakan pada celana Rha Banyak adalah unsur desain warna. Pada bagian celana Rha Banyak terdapat unsur warna merah yang memiliki makna keamarahan, ambisi dan perpeperangan, warna hitam pada bagian bawah celana Rha Banyak memiliki makna kemarahan dan kematian. Prinsip desain yang terdapat pada bagian celana tersebut adalah prinsip desain simetris, prinsip ini terlihat pada bagian celana yang dibuat seimbang antara kaki kiri dan kanan.



Gambar 6. Desain Celana
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

Unsur desain pada kain yang dililitkan pada bagian bawah Rha Banyak adalah Unsur bentuk dan Warna. Kain yang digunakan oleh Rha Banyak memiliki motif Surya Majapahit yang mengidentifikasi bahwa Rha Banyak berasal dari Majapahit. motif Surya Majapahit ini diberi nama Surya Majapahit karena motif utamanya merupakan lambang dari kerajaan Majapahit. Surya Majapahit berbentuk cakra segi delapan ini merupakan gambaran dari 9 Dewa yang dipuja oleh penduduk Majapahit. Untuk motif pelengkapnya berupa buah maja dengan latar motif polos hitam tanpa isen-isen. Unsur bentuk dapat dilihat dari motif kain yang memiliki cakra segi delapan, motif ini berbentuk lancip atau tajam yang

memiliki sifat tertutup dan emosional. Warna-warna pada *rampek* juga memiliki sifat-sifat yang mencerminkan karakter dan karakteristik dari Rha Banyak, seperti warna emas pada tepian kain memiliki makna kemakmuran dan kekayaan, warna kuning pada buah maja memiliki makna kekayaan cemburu dan iri hati, wana coklat pada cakra segi depalan memiliki makna kekerasan dan kebodohan, warna hitam pada latar motif memiliki sifat kemarahan dan kematian. Prinsip desain yang digunakan pada rampek *Rha Banyak* menggunakan prinsip harmonisasi warna yang merupakan perpaduan antara bebagai warna menjadi satu kesatuan yang mampu menunjukkan karakter dan karakteristik Rha Banyak.



Gambar 7. Rampek
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

2. Desain Asesoris

Asesoris yang digunakan pada tokoh Rha Banyak digunakan pada bagian kepala, hiasan bahu, tangan, dan kaki.

a. *Irah-irahan* (Mahkota).

Desain yang akan dikenakan pada bagian kepala Rha Banyak adalah mahkota dengan menerapkan unsur desain bentuk dan warna. Unsur bentuk pada desain

mahkota menggunakan unsur bentuk naturalis karena menggunakan bentuk alami dari Api yang memiliki sifat emosional, egois dan tidak suka diatur . Unsur warna pada desain mahkota menerapkan warna merah yang mengartikan kesombongan, ambisi, kekuatan, dan keamarahan, dan warna emas yang memiliki sifat kemewahan, kekuasaan, prestasi dan kemakmuran. Prinsip desain yang diterapkan pada mahkota adalah prinsip desain keseimbangan simetris dan aksen, prinsip desain simetris diterapkan pada sisi kiri dan kanan mahkota yang dibuat seimbang dan prinsip desain aksen terlihat dari permata-permata yang ditempelkan secara rapi sehingga menambah nilai estetika pada mahkota.



Gambar 8. Desain Mahkota
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

b. *Sumping* (Hiasan Telinga)

Desain asesoris *sumping* yang akan dikenakan oleh Rha Banyak menerapkan unsur desain bentuk dan warna. Untuk prinsip desain bentuk dengan mengambil bagian *angkup* yang berasal dari ukiran Majapahit untuk menunjukkan identitas Rha Banyak yang berasal dari Majapahit. Unsur warna menggunakan warna merah dan emas, warna merah memiliki makna kesombongan dan peperangan, warna emas memiliki makna kemakmuran dan kemewahan. Prinsip desain yang

digunakan adalah prinsip keseimbangan simetris ditunjukan dengan pemasangan *sumping* pada telinga kiri dan kanan, prinsip desain aksen terlihat pada pemberian permata-permata yang disusun rapi pada *sumping* serta tambahan kumpulan benang yang menjuntai semakin menambah nilai estetika.



Gambar 9. Desain Sumping
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

c. Gelang Tangan

Desain gelang tangan yang akan dikenakan oleh Rha Banyak menggunakan unsur bentuk dan warna. Gelang tangan ini menggunakan unsur bentuk berupa ukiran Majapahit untuk mengidentifikasi Rha Banyak yang berasal dari Majapahit. Warna pada asesoris ini juga menggunakan warna emas dan merah, warna emas memiliki makna kekayaan dan kemewahan, warna merah memiliki makna peperangan dan kosombongan. Prinsip desain yang digunakan keseimbangan simetris karena dikenakan pada kedua tangan tokoh Ra Banyak dengan bentuk yang seimbang antara kanan dan kiri.



Gambar 10. Desain Gelang Tangan
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

d. Hiasan Bahu

Unsur desain hiasan bahu pada tokoh Rha Banyak menggunakan unsur warna. Unsur warna pada hiasan bahu tokoh Rha Banyak menggunakan gradasi warna menyerupai warna api yakni merah, *orange*, kuning untuk bagian dasarnya dan pada *ornament-ornamentnya* menggunakan warna emas. Warna gradasi api ini bersifat egois dan tidak suka diatur sedangkan warna emas melambangkan kemewahan, kekuasaan kemakmuran dan prestasi. Prinsip desain menggunakan keseimbangan simetris dan aksen. Prinsip desain keseimbangan simetris terlihat dari bagian sisi kiri dan kanan hiasan bahu Rha Banyak yang seimbang, Penambahan aksen pada pemasangan permata dan lambang Majapahit pada bagian tengah dada Rha Banyak yang menunjukan asal Rha Banyak dan dia selalu menghormati Majapahit dengan penempatan lambang tersebut.



Gambar 11. Desain Hiasan Bahu
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

e. Gelang kaki

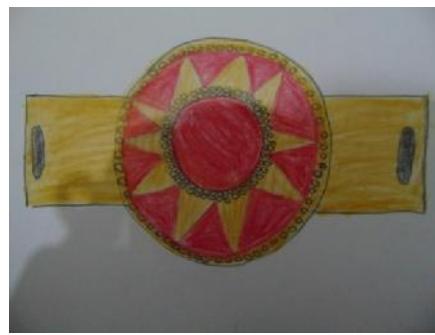
Unsur desain pada aksesoris gelang kaki menggunakan unsur warna dan bentuk. Unsur warna yang diterapkan pada gelang kaki Rha Banyak menggunakan warna menyerupai api dengan sifat yang menyerupai sifat Rha Banyak. Di tengah gelang ditempelkan *ornament* yang berbentuk Surya Majapahit yang menunjukan asal Rha Banyak dan dari *ornament* tersebut terdapat unsur bentuk tajam pada setiap sisinya yang mencerminkan sifat dari Rha Banyak yang antagonis.



Gambar 12. Desain Gelang Kaki
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

f. *Kelat bahu*

Unsur desain pada asesoris *kelat bahu* menggunakan unsur warna dan bentuk. Unsur warna yang diterapkan yakni warna emas dan merah sedangkan untuk unsur bentuk yang digunakan adalah bentuk lambang Majapahit yang digunakan sebagai identitas asal Rha Banyak. Prinsip desain yang digunakan keseimbangan Simetris dimana *kelat bahu* dibuat sama dengan bagian satunya dan dikenakan dikedua tempat yang sama.



Gambar 13. *Kelat bahu*
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

3. Desain Tata Rias Karakter

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah pada tokoh Rha Banyak merupakan tata rias wajah *prosthetic* atau *character make-up* ini adalah tata rias untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung sesuai dengan karakter tokoh Rha Banyak.

Pembuatan desain tata rias wajah, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi sebuah tatarias karakter yang mendukung tokoh Rha Banyak. Prinsip desain yang yang diterapkan pada tata rias Rha Banyak adalah prinsip kesatuan/harmoni. Tata rias

karakter tokoh Rha Banyak memiliki prinsip kesatuan. Prinsip kesatuan diterapkan pada riasan wajah yang didasari warna merah, menaikan alis, dan memberikan kumis dan jambang yang menunjukkan sifat dari tokoh Rha Banyak dan dengan menggunakan *body painting* yang berbentuk ukiran Majapahit dengan warna merah sehingga terjadi kesatuan antara kostum, dan tata rias karakter yang diterapkan. Unsur warna yang diterapkan pada riasan Rha Banyak adalah warna merah yang memiliki filosofi kesombongan, ambisius dan kemarahan.

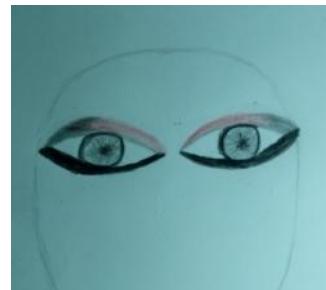
Desain alis dibuat naik ke atas, tajam dan hitam untuk memunculkan sifat Rha Banyak yang Sombong dan tinggi hati. Unsur desain yang digunakan pada pembuatan alis adalah unsur warna hitam yang memiliki makna kemarahan dan kematian. Prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip desain keseimbangan simetris yang terlihat pada bagian kiri dan kanan alis yang dibuat seimbang.



Gambar 14. Desain Alis Rha Banyak
(Sketsa : Frida Pratiwi, 2017)

Desain mata dengan unsur desain warna merah yang berarti kesombongan peperangan dan keamarahan juga menggunakan warna hitam yang berarti keamarahan dan kematian yang menunjukkan sifat dari Rha Banyak. Warna merah dan hitam tersebut diterapkan pada bagian kelopak matanya, pada bagian bawah mata diberikan warna hitam untuk mempertajam mata. Prinsip desain menggunakan

keseimbangan simetris yang terlihat pada bagian kiri dan kanan mata Rha Banyak yang dibuat seimbang.



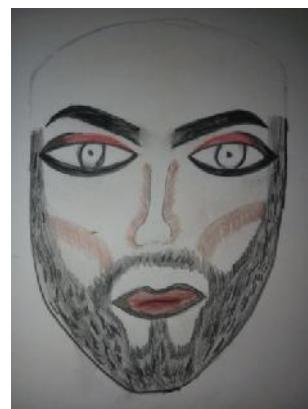
Gambar 15. Desain Mata Rha Banyak
(Sketsa : Frida Pratiwi, 2017)

Desain kumis dan jambang dibuat tebal, menggunakan unsur warna hitam yang berarti peperangan dan kematian. Prinsip desain yang digunakan adalah harmonisasi warna.



Gambar 16. Desain Kumis dan Jambang
(Sketsa : Frida Pratiwi, 2017)

Desain keseluruhan rias karakter Rha Banyak menggunakan unsur warna mera yang berarti kesombongan dan keamarahan, warna hitam yang berarti keamarahan dan kematian, warna coklat yang berarti kekasaran dan kebodohan. Prinsip desain yang digunakan prinsip desain keseimbangan simetris dan prinsip desain harmonisasi warna.



Gambar 17. Desain Rias Wajah Karakter
(Sketsa : Frida Pratiwi, 2017)

4. Desain *Body painting*

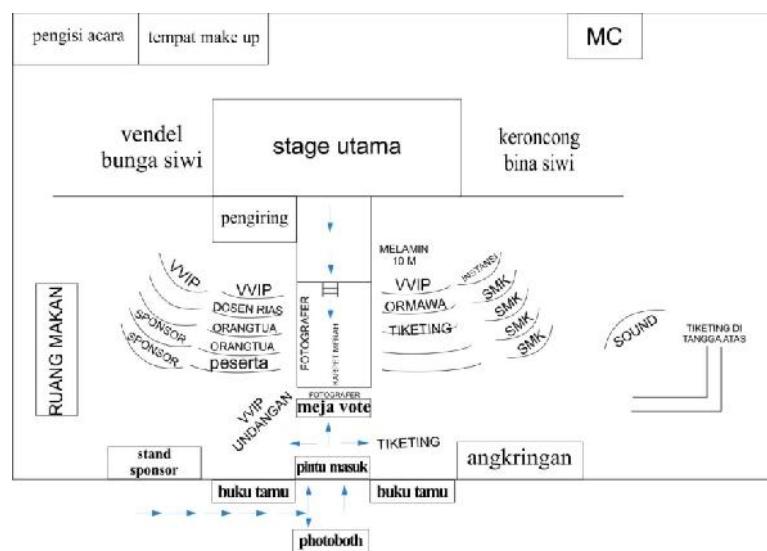
Desain *Body painting* menampilkan tatanan *body painting* yang akan muncul pada bagian lengan kanan dan kiri tokoh Rha Banyak untuk menunjang karakter tokoh Rha Banyak dan menampilkan identitas asal Rha Banyak. Unsur yang di terapkan pada desain body painting adalah Unsur warna dan bentuk unsur warna merah pada *body painting* Rha Banyak menampilkan sifat Rha Banyak yang menunjukkan keamarahan, sompong, dan ambisi. Unsur bentuk ukiran Majapahit yang telah dikembangkan menunjukkan identitas asal Rha Banyak yang berasal dari Majapahit.



Gambar 18. Desain *Body painting*
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

5. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta* dari mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta berbeda dengan pergelaran teater tradisi pada umumnya. Teater Tradisi ini menggunakan kostum, riasan, dan instrumen musik sudah dikembangkan dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.



Gambar 19. Desain Layout Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

(Sumber: Sie Acara Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana pada masa kerajaan Majapahit. *Backdrop* menggunakan beberapa *property* berbentuk candi-candi. *Property* tak hanya ditempatkan di area panggung saja, tiang-tiang yang berada di area *audience* juga dilengkapi dengan beberapa *property* yang membuat seakan-akan *audience* agar masuk dalam masa kerajaan Majapahit. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa agar semua *audience* dapat menikmati pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Penggunaan *lighting* disesuaikan dengan kebutuhan suasana panggung dan mendramalisir suasana pertunjukan. Tatanan musik dengan menggunakan musik gamelan yang sudah diaransemen menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

C. *Develop* (pengembangan)

Metode pengembangan dalam tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk menghasilkan karya dalam wujud tokoh Rha Banyak dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi, validasi desain tata rias karakter diikuti dengan revisi, validasi *body painting* diikuti dengan revisi.

Desain kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Rha Banyak dibuat sesuai dengan sumber ide yaitu Prabu Duryudana. Kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* dan tidak menghambat gerak atau koreo tokoh Rha Banyak. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah satu kesatuan utuh antara

kostum dan aksesoris serta tata rias karakter yang mendukung tokoh Rha Banyak yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing dan ketika desain telah disetujui atau diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya yang akan dilaksanakan adalah pembuatan kostum. Pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting kostum* akan dilakukan dua kali yaitu tanggal 29 Desember 2017 dan tanggal 04 Januari 2018. *Fitting kostum* bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh *talent*. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki.

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

D. *Dessiminate* (penyebaran)

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

1. Grand Juri (Penilaian Para Ahli)

Sebelum dilaksanakan acara pergelaran, akan dilaksanakan Grand juri atau penilaian para ahli. Penilaian para ahli (grand juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya seni keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau grand juri akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Esti Susilarti, , Agus Prasetya, Yuswati. Penilaian para ahli (grand juri) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari ketidakefektifan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pergelaran utama.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada 16 Januari 2018, pada rencana awal gladi kotor seharusnya dilaksanakan di Gedung Auditorium Unvtersitas Negeri Yogyakarta namun terdapat kendala teknis listrik yang mati maka gladi kotor di alihkan di lantai 2 Gedung *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan *talent* saat pementasan dengan mengenakan kostum tokoh. Hasil gladi kotor kurang karena belum mengenakan kostum keseluruhan.

3. Gladi Bersih

Kegiatan Gladi bersih yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada penampilan *talent* secara keseluruhan untuk menyesuaikan ukuran kostum yang

telah dibuat dan untuk memastikan bahwa kostum yang akan dikenakan tidak akan mengganggu koreografi tokoh yang akan diperankan.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* akan ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pergelaran teater tradisi sebagai tugas akhir pergelaran ini bertema Kudeta Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dan berceritakan tentang kerajaan Majapahit yang didirikan oleh Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, kerajaan Majapahit dipimpin oleh Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara sejak umurnya masih 15 tahun. Semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Cuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin

oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta*.

Berdasarkan analisis cerita yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) latar belakang cerita tersebut adalah kerajaan Majapahit. 2) cerita terjadi pada pemerintahan Prabu Jayanegara kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap. 3) terdapat Tokoh Rha Banyak, ia adalah seorang anggota Dharmaputra yang terkena hasutan Mahapati dan lebih memilih menjadi pendukung Mahapati dan mengkhianati Prabu Jayanegara.

Tokoh Rha Banyak anggota dharmaputra yang menjadi salah satu pendukung Mahapati memiliki karakter sompong, takabur, tinggi hati. Tokoh Rha Banyak suka memamerkan kekuasaannya, selalu merasa paling benar dan meremehkan orang lain. Tokoh Rha Banyak sebagai salah satu anggota Dharmaputra memiliki karakteristik seorang pria yang berumur 35 tahun, garang dan gagah.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristiknya, tokoh tersebut akan ditampilkan pada pergelaran teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit. Pergelaran tersebut mengusung konsep tradisional modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Rha Banyak agar sesuai dengan tema Kudeta di Majapahit yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, yaitu. Prabu Duryudhana yang memiliki karakter kaku, bengal, tidak tahu kebaikan, serakah, suka ingkar janji dan memiliki ambisi terbesar menjadi Raja paling berkuasa serta terhormat di jagat raya dengan begitu akan mendukung perwujudan tokoh Rha Banyak yang antagonis yang kemudian akan dikembangkan melalui pengembangan sumber ide *Distorsi*. Bagian yang akan di *distorsi* adalah bagian *make up* dan kostum. Pada kostum Rha Banyak mengenakan mahkota dan memakai hiasan dada menyerupai api, riasan yang dibuat tajam dengan tambahan kumis dan jambang yang akan menambah ke garangan dari Rha Banyak yang akan mendukung dan menguatkan karakter tokoh Rha Banyak yang antagonis dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Rha Banyak dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* merupakan anggota Dharma Putra yang memiliki karakter sombong, takabur, dan tinggi hati yang akan digambarkan oleh kostum, riasan dan dialog tokoh. Kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Rha Banyak berwarna merah, hitam dan emas. Warna merah merupakan penggambaran perwatakan tokoh Rha Banyak yang sombong, kemarahan dan ambisi. Warna hitam penggambaran perwatakan marah dan kekuatan. Warna emas kemewahan, kekuasaan, prestasi dan kemakmuran. Riasan wajah yang kan dikenakan oleh tokoh Rha Banyak akan dibuat garang dengan menaikan alis dan menebalkannya, menambah kumis dan jambang dan warna riasan dibuat kemerah-merahan untuk menunjukkan perwatakannya yang antagonis.

B. Proses, hasil dan pembahasan Desain (perencanaan)

1. Kostum

Proses yang dilalui dalam pembuatan kostum tokoh Rha Banyak 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 validasi oleh ahli dan revisi.

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

Kostum tokoh Rha Banyak berupa *klebet*, celana dan lilitan kain batik pada bagian celana dibuat menggunakan jenis kain *velvet*, dan kain motif Surya Majapahit. Pada bagian bawah *klebet* dipasangi manik-manik untuk membuat kesan *klebet* lebih berat.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat. Perubahan yang terjadi adalah pada *klebet* dan untaian kain depan, dan memakai celana di atas lutut. Perubahan dilakukan pada kostum agar kostum dapat memunculkan jati diri Rha Banyak yang merupakan seorang anggota Dharmaputra dan agar terlihat lebih mewah dan membedakan deRajatnya dengan para prajurit.



Gambar 20. Desain Kostum awal
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

- Mengukur *talent*.
- Menjahit *klebet*
- Memberi hiasan payet pada bagian bawah.
- Menjahit celana memberi tambahan kain berwarna hitam di bawah celana.
- Menjahit kain batik yang dililitkan pada celana agar lebih mudah digunakan

2. Asesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan asesoris yang dikenakan tokoh Rha Banyak 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 asesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat asesoris, pembuatan asesoris, melakukan *fitting* asesoris pada *talent*, dan melakukan validasi asesoris.

Gambar 21. Desain Kostum Akhir
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

Gambar 22. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

Asesoris yang akan dikenakan tokoh Rha Banyak terdiri dari Mahkota, sumping, hiasan dada, gelang tangan, gelang kaki. Asesoris dibuat dengan menggunakan bahan, kertas karton, *spons ati*, manik-manik, elastis.

a. Mahkota

Mahkota ini berbahan dasar karton dan *spons ati* dan beberapa bagian dilapisi dengan kain *bludru*, ukurannya disesuaikan dengan diameter kepala *talent*. Pembuatan mahkota dilalui dengan beberapa tahapan dengan mengukur kepala *talent* membuat cetakan kepala dilanjutkan dengan pemotongan pola sesuai bentuk api setelah itu menyusun semua bagian, dicat dan setelah cat kering pada bagian belakang mahkota diberikan rambut tambahan setelah itu memberi aksen manik-manik untuk menambah nilai estetika pada mahkota. Setelah digunakan terdapat kesalahan dalam pengambilan ukuran yang mengakibatkan mahkota terlalu ketat untuk digunakan.



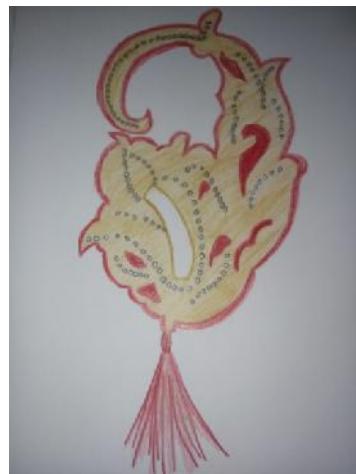
Gambar 23. Desain Mahkota
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 24. Hasil Akhir Mahkota
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

b. Sumping

Sumping ini berbahan dasar spons ati yang dilapisi dengan kain bludur yang dilapisi lagi dengan karton yang kemudian dilakukan pengecatan dan setelah cat kering diberikan tambahan aksen manik-manik dan benang-benang yang menjuntai di bagian bawah.



Gambar 25. Desain Sumping
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 26. Hasil Akhir Sumping
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

c. Gelang tangan

Gelang tangan ini berbahan dasar *spons* ati, ukurannya disesuaikan dengan tangan *talent*. Sebelumnya telah dilakukan pengukuran pada tangan *talent* setelah itu pembuatan pola dan setelah itu *spons* ati dilapisi dengan kain bluru dan dilapisi lagi dengan menggunakan kertas karton dan dilakukan pengecatan pada karton tersebut. Setelah digunakan pada *talent* ukuran gelang tangan sesuai dengan *talent*.



Gambar 27. Desain Gelang Tangan
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 28. Hasil Akhir Gelang Tangan
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

d. Hiasan Bahu

Hiasan bahu ini berbahan dasar *spons ati* yang dilapisi dengan karton yang dilakukan pengecatan gradasi warna api dengan bentuk api dan pada bagian tengahnya dibuat pola lambang Majapahit yang dibuat dengan *spons ati* yang dilakukan pengecatan dan menggunakan tambahan permata.



Gambar 29. Desain Hiasan Bahu
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 30. Hasil Akhir Hiasan Bahu
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

e. Gelang kaki

Gelang kaki ini menggunakan bahan dasar *spons ati* dan dilapisi dengan karton yang catnya disesuaikan dengan hiasan bahu menggunakan warna gradasi api pada bagian tengannya dan juga terdapat lambang Majapahit yang dibuat dari bahan *spons ati* yang dilakukan pengecatan dan ditambah dengan aksen permata.



Gambar 31. Desain Gelang Kaki
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 32. Hasil Akhir Gelang Kaki
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

f. *Kelat bahu*

Kelat bahu berbentuk lambang Majapahit menggunakan bahan dasar *spons* ati yang dilapisi dengan *kalep* berwarna emas, pada bagian dasar lambang Majapahit dilapisi dengan kain bludur dan pada bagian tengah *spons* ati yang dicat berwarna emas dan diberikan aksen permata disekeliling lambang Majapahitnya.



Gambar33. Desain *Kelat bahu*
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 34. Hasil Akhir *Kelat bahu*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

3. Rias Karakter

Proses yang dilalui pada pembuatan rias wajah yang akan diaplikasikan kepada tokoh Rha Banyak 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 rias wajah serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah.

Tata rias Rha Banyak menggunakan tata rias karakter. Pengaplikasian riasan *foundation* dengan warna kemerahan dan menebalkan *shadding* pada wajah, kemudian meninggikan alis dan mempertajam garis mata atas dan garis mata bawah. Kemudian memberikan potongan-potongan rambut halus pada bagian kumis dan jambang. Riasan dan pengaplikasian rambut halus tersebut bertujuan memberikan kesan garang dari seorang Rha Banyak anggota Dharmaputra.

Proses Rias wajah karakter Rha Banyak sebagai berikut :

- a. Pembersihan wajah menggunakan *milk cleanser*
- b. Pemberian *facetonik*
- c. Pemberian *moisturizer*
- d. Mengaplikasikan *foundation* pada wajah dan leher *talent*



Gambar 35. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- e. Melakukan teknik *counturing* dengan menggunakan *shadding* dan *tint* pada wajah *talent*.



Gambar 36. *Counturing* Wajah Menggunakan *Shadding* dan *Tint*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- f. Mengaplikasikan bedak tabur dan dilanjut bedak padat pada wajah dan leher *talent* dengan menggunakan *spons*.



Gambar 37. Pengaplikasian Bedak
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- g. Mengaplikasikan *shadding* luar di bawah tulang pipi untuk mempertajam *shadding* dalam.



Gambar 38. Pengaplikasian *Shadding* Luar di Bawah Tulang Pipi.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- h. Membuat bingkai alis



Gambar 39. Membuat Bingkai Alis.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- i. Menutup alis asli menggunakan lem bulu mata di tumpuk dengan *concelor*



Gambar 40. Menutup Alis
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- j. Mengisi bingkai alis untuk pempertajam riasan pada alis.



Gambar 41. Mengisi Bingkai Alis.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- k. Mengaplikasikan *blush on* atau perona pipi dengan warna merah yang tajam.



Gambar 42. Pengaplikasian *Blush On*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

1. Pemakaian *eyeshadow* dengan warna merah dan hitam



Gambar 43. Pemakaian *Eyeshadow*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- m. Mempertajam bagian bawah mata



Gambar 44. Mempertajam Bagian Bawah Mata.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- n. Mengisi riasan bawah mata agar mata terlihat tajam.



Gambar 45. Mengisi Riasan Bawah Mata
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- o. Memberikan warna sedikit kemerahan agar mata lebih natural



Gambar 46. Memberi Warna Kemerahan
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- p. Memberikan *eye liner* pada bagian mata atas



Gambar 47. Memberi *Eyeliner* pada Garis Mata Atas.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- q. Penambahan *mascara* untuk menebalkan dan merapikan kumis, jambang yang sudah dipunyai oleh *talent*.



Gambar 48. Penambahan *Mascara* pada Kumis dan Jambang
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- r. Membuat pola jambang tambahan agar tampilan Rha Banyak semakin natural dan terlihatgarang.



Gambar 49. Membuat Pola Jambang Tambahan
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- s. Mengaplikasikan *eyeshadow* hitam untuk pempertajam tampilan jambang dan kumis.



Gambar 50. Pengaplikasian *Eyeshadow* Hitam pada Kumis dan Jambang.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- t. Penempelan rambut-rambut halus yang merupakan potongan dari rambut harnet yang dipotong tipis-tipis.



Gambar 51. Penempelan Rambut Tambahan pada Kumis dan Jambang.
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- u. Pemberian *lipstick* dan garis bibir agar terlihat dari kejauhan

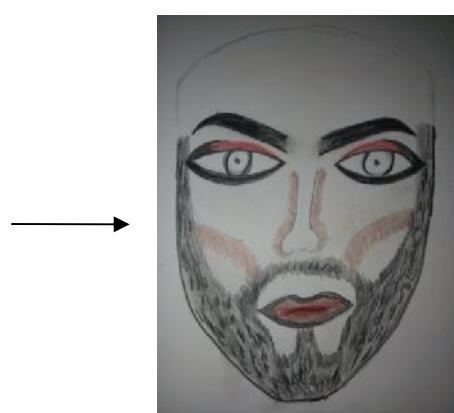


Gambar 52. Pemberian *Lipstick*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

Hasil Riasan tidak sesuai dengan desain awal karena belum memunculkan karakter tokoh Rha Banyak dan riasan pada desain awal masih kurang tajam.



Gambar 53. Desain Rias Karakter 1
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2018)



Gambar 54. Desain Rias Karakter 2
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2018)



Gambar 55. Hasil Akhir Rias Karakter
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

4. *Body Painting*

Proses yang dilalui pada pembuatan *body painting* yang akan diaplikasikan kepada tokoh Rha Banyak 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 *body painting* serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah.

Body painting Rha Banyak menggunakan kosmetika henna agar saat *body painting* mudah luntur, dan menggunakan *eyeshadow* berwarna merah untuk menunjukkan karakter dan karakteristik Rha Banyak.

Berikut langkah membuat *Body painting* pada lengan *talent* :

- Membuat pola *body painting* dan melapisi pola dengan kosmetika henna.



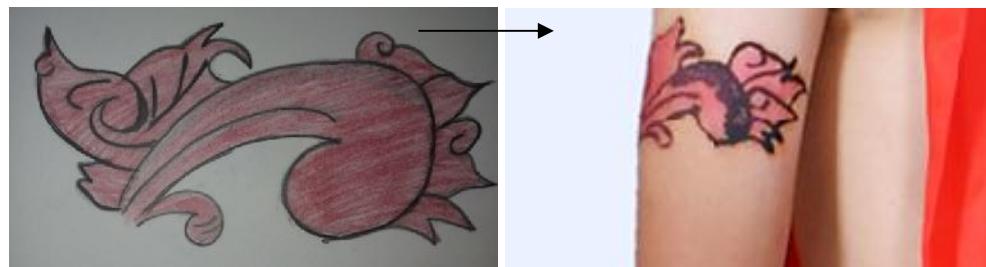
Gambar 56.Membuat Pola *Body Painting*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- Mengisi pola *body painting* dengan *eyeshadow* berwarna merah.



Gambar 57.Memberi Warna pada *Body Painting*
(Sumber: Frida Pratiwi, 2018)

- c. Hasil dari desain *body painting* saat diaplikasikan pada *talent* tidak menunjukkan karakter dari tokoh, terlihat terlalu kecil dan tidak simetris antara tangan kiri dan kanan.



Gambar 58. Desain *Body Painting*
(Sketsa: Frida pratiwi, 2018)

Gambar 59. Hasil Akhir *Body Painting*
(Sumber: Frida pratiwi, 2018)

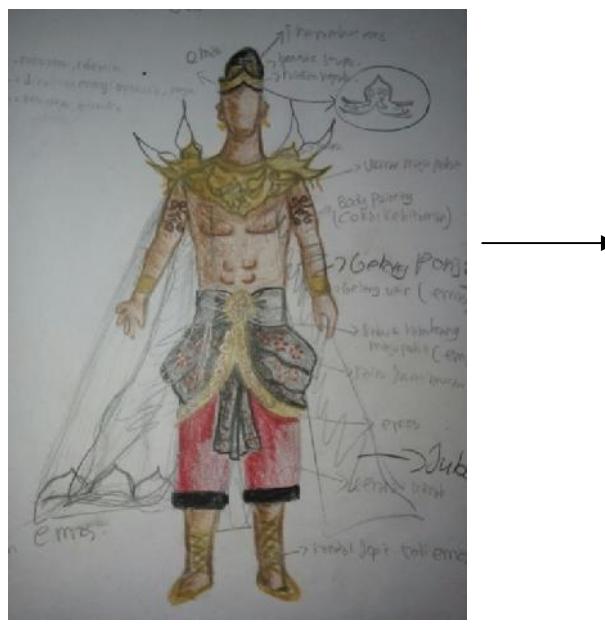
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop (Pengembangan)*

1. Validasi Desain oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh validator Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada hari Sabtu, 7 Desember 2017, dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:

Pada rancangan desain awal yang telah dibuat terdiri dari hiasan kepala, anting, hiasan dada, gelang tangan, sabuk, celana di bawah lutut dan dengan menggunakan sandal tali. Validasi dilakukan pada bagian kepala dengan penambahan mahkota karena desain awal menyerupai prajurit. Kemudian dibagian anting dibuat sumping karena pemakaian anting pada tokoh ini akan membuat tokoh telihat *feminim* dan tidak sesuai dengan karakter tokoh. Di tambahan juga *klebet* dengan juntaian kain di depannya untuk membuat kostum lebih terlihat mewah dan tidak terlalu polos. Pemakaian Sandal tali juga dihilangkan karena sudah ada kesepakatan untuk penggunaan sandal hanya

digunakan oleh keluarga kerajaan saja. Validasi kedua dilaksanakan pada 14 Desember 2018 oleh validator Afif Ghurub Bestari dan dihasilkan desain yang sudah sesuai dengan karakter tokoh Rha Banyak.



Gambar 60. Desain Kostum Awal
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)



Gambar 61. Desain Kostum Akhir
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah, oleh validator Eni Juniastuti. Validasi dilakukan pada tanggal 28 Desember 2017 dengan hasil validasi sebagai berikut menambah efek kemerahan pada alas bedak kemudian menaikan alis untuk memunculkan karakter antagonis Rha Banyak, pertajam *shadding*, pertajam garis bibir dengan teknik gradasi warna dibagian tepi hitam dan bagian dalam merah kecoklatan.



Gambar 62. Desain Rias Karakter 1
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

Gambar 63. Desain Rias Karakter 2
(Sketsa: Frida Pratiwi, 2017)

3. Pembuatan Kostum dan Asesoris

Desain kostum dibuat oleh Frida Pratiwi, pembuatan kostum dibantu oleh Siti pembuatan berjalan selama satu minggu untuk bagian *klebet*, sabuk, celana dan *rampek*. Pemasangan manik-manik hanya memerlukan waktu 1 hari. pembuatan asesoris yang digunakan dibuat oleh Frida Pratiwi dengan bantuan ahli pembuat kostum Ferry (*Pelangi Entertainment*) yang berlangsung selama 14 hari.

Biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan kostum sebesar Rp 30.000. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum Rp 750.000. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada hari Jum'at 29 Desember 2017 dan hari Kamis 4 Januari 2018. Hasil *fitting* 1 adalah penambahan hiasan pada hiasan kepala di daerah pelipis agar bagian wajah tidak terlalu lebar. Hasil *fitting* 2 kostum sudah dapat menunjukkan karakter tokoh Rha Banyak.

Langkah-langkah pembuatan asesoris :

- a. Membuat kerangka kepala dan membuat *ornament-ornament* berbentuk api.
 - b. Menyusun *ornament-ornament* tersebut pada kerangka kepala.
 - c. Mewarnai *ornament* dan memberi pernak-pernik.
 - d. Memasangkan rambut pada mahkota.
 - e. Membuat pola dasar hiasan dada, membuat susunan-susunan hiasan, membuat lambang Surya Majapahit.
 - f. Mewarnai semua *ornament* hiasan dada dan menyusunnya.
 - g. Memotong *spons* ati sesuai pola untuk dibuat sebagai gelang kaki dan gelang tangan.
 - h. Lapisan dasar gelang tangan dilapisi dengan kain bluru.
 - i. Kemudian dilapisi dengan *spons* ati yang dicat warna emas.
 - j. Lapisan dasar gelang kaki dicat dengan tenik gradasi menyerupai api.
 - k. Tumpuk dengan *spons* ati yang dicat berwarna emas dan hitam menyerupai lambang Surya Majapahit.
4. Uji Coba Rias Wajah dan *Body Painting*

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, 04 Januari 2018, 05 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba rias wajah dan *body painting* pertama pada tanggal 28 Desember 2017 yaitu belum membuat *body painting* untuk hasil riasan alis kurang besar, alas bedak kurang tebal dan kemerah, *shadding* kurang

tajam, perhalus pemasangan bulu kumis dan jambang, *eyeliner* atas dan bawah kurang tajam, warna *eyeshadow* kurang tajam.



Gambar 64. Uji Coba Rias Pertama
(Sumber : Frida pratiwi, 2018)

- b. Hasil uji coba rias wajah kedua tanggal 29 Desember 2017 yaitu alis masih menyerupai wanita, warna bibir telalu pucat, pemakaian *shadding* belum terlihat, *blush on* kurang tajam, warna *eyeshadow* belum terlihat.
- c. Hasil uji coba rias wajah dan *body painting* ketiga tanggal 04 Januari 2018 yaitu alis masih kurang naik dan tebal, warna bibir masih belum digradasi warna hitam dan merah, *blush on* kurang merah, *shadding* perlu ditebalkan lagi. *Body painting* masih belum sesuai dengan Rha Banyak.



Gambar 65. Hasil Uji Coba Rias Ketiga
(Sumber : Frida Pratiwi, 2018)



Gambar 66. Hasil Uji Coba *Body Painting* Ketiga
(Sumber : Frida Pratiwi, 2018)

- d. Hasil uji coba rias wajah keempat pada tanggal 05 Januari 2018 yaitu rias wajah sudah mendekati sempurna namun pada *body painting* tidak sesuai dengan karakter Rha banyak karena terdapat garis lengkung pada *body painting* tersebut sehingga digantikan dengan *kelat bahu* yang berbentuk lambang Majapahit sebagai identitas asal Rha Banyak dan menggunakan unsur bentuk segitiga dengan ujung yang tajam untuk menunjukkan karakter dari Rha Banyak.

5. *Prototype*

Prototype tokoh Rha Banyak merupakan hasil dari *fitting* dan asesoris, uji coba rias wajah, uji coba *body painting* yang menunjukkan hasil sebagai berikut.

Kostum Rha Banyak mengenakan *klebet* yang berbentuk simetris dengan hiasan manik-manik di bagian bawah, mengenakan celana di bawah lutut dan lilitan kain dibagian celana. Asesoris Rha Banyak berupa mahkota, sumping, hiasan bahu, gelang tangan, *kelat bahu* dan gelang kaki.

Rias wajah karakter Rha Banyak menggunakan tambahan rambut halus pada bagian kumis dan jambangnya dan warna riasan yang digunakan pada tokoh Rha Banyak berwarna kemerahan.

Hasil pengamatan Tokoh Rha Banyak saat berlangsungnya pergelaran terdapat beberapa kekurangan yakni tali yang digunakan untuk membantu mengencangkan hiasan bahu terlihat dari arah penonton. Solusi dari kekurangan ini adalah seharusnya tali yang digunakan ditutupi dengan *klebet* dengan tusukan jarum atau di jahit dengan hiasan bahu.



Gambar 67. *Prototype Tokoh Rha Banyak*
(Sumber : Sie PDD teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)

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

Penyebaran dilakukan dengan cara mengadakan pertunjukan teater tradisi dengan tema Kudeta di Majapahit dan berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pergelaran ini di selenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY di tujuhan untuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa dengan tujuan untuk menampilkan karya mahasiswa program studi Tata rias dan Kecantikan serta membantu melestarikan kesenian tradisional Indonesia.

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

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

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

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Esti Susilarti dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati dari instansi dosen Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan pemerhati kostum diwakili oleh Agus Prasetya dari instansi dosen jurusan Teater Fakultas Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) orisinalitas keaslian tokoh sebelum dikembangkan, 2) harmonisasi warna, 3) kreativitas *make up* yang belum pernah ada sebelumnya dan total *look* yang meliputi keseluruhan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 9 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik di urutkan dari posisiteratas yaitu : *Best Of The Best* tokoh Ra Wedeng karya Asrifa Sakinah, *Best favorite* tokoh Tribuana Tungga Dewi karya Putri Anggita Dewi, *Best talent* dengan tokoh Mahapati, *Best Narapraja 1* tokoh Mahapati Halayuda karya Teresa Valentina, *Best Narapraja 2* tokoh Tribuana Tungga Dewi karya Putri Anggita Dewi, *Best Narapraja 3* tokoh Jayanegara karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana, kemudian *Best Dharmaputra 1* tokoh Ra wedeng karya Asrifa Sakinah, *Best Dharmaputra 2* tokoh Ra Banyak karya Frida Pratiwi, *Best Dharmaputra 3* tokoh Kudo Lawean karya

Zalma Nur Chasanah dan yang terakhir *Best Prajurit 1* tokoh Prajurit Lumajang 3 karya Siska Widyah, *Best Prajurit 2* tokoh Prajurit Majapahit 1 karya Poppy Romadhoni Larasati, *Best Prajurit 3* tokoh Prajurit Majapahit 4 karya Nita Apriliana.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada 16 Januari 2018, pada rencana awal gladi kotor seharusnya dilaksanakan di Gedung Auditorium Unviteritas Negeri Yogyakarta namun terdapat kendala teknis listrik yang mati maka gladi kotor dialihkan di lantai 2 Gedung *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan *talent* saat pementasan dengan mengenakan kostum tokoh. Hasil gladi kotor kurang karena belum mengenakan kostum keseluruhan.

3. Gladi Bersih

Kegiatan Gladi bersih yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada penampilan *talent* secara keseluruhan untuk menyesuaikan ukuran kostum yang telah dibuat dan untuk memastikan bahwa kostum yang akan dikenakan tidak akan mengganggu koreografi tokoh yang akan diperankan.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses

ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Dekan Fakultas Teknik, dosen, pejabat, karyawan dan staf pendidik teknik boga dan busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mahasiswa Proyek, *talent*, penari, serta penonton dengan tiket. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 360 tiket dan terjual 281 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah siswa SMK, mahasiswa, dan pecinta seni pertunjukan tradisional. Pertunjukan dengan durasi 120 menit ini menampilkan kisah perebutan kekuasaan di lingkungan Majapahit yang mengakibatkan pemberontakan dan perpecahan antara Kerajaan Majapahit dan Lumajang.

Pada saat *koreografi* dimaikan oleh Rha Banyak di atas panggung terdapat beberapa kekurangan pada pemakaian asesoris, kostum dan rias wajah Rha Banyak. Kostum Rha Banyak berupa *klebet* terlihat terlalu ringan, seharusnya dalam pembuatannya dipilih kain yang jatuh sehingga penampilan kostum Rha Banyak terlihat lebih sempurna, Asesoris berupa hiasan bahu yang dikenakan oleh Rha Banyak menggunakan tali elastis berwarna hitam sebagai pengencang hiasan bahu. Tali ini menjadi kekurangan pada saat pergelaran utama karena tali yang digunakan terlihat hingga area penonton dan mengurangi nilai estetika kostum, tali tersebut sudah ditutup dengan *klebet* yang disematkan peniti namun saat pergelaran berlangsung peniti tidak dapat menempel dengan kuat. Seharusnya sebelum pergelaran belangsung *klebet* sedikit dijahit bersama dengan hiasan bahu, sehingga tali bisa tertutup dengan *klebet*, bisa juga disiasati dengan

pemakaian tali *transparant*. Penampilan rias wajah tokoh Rha Banyak menggunakan *base make up* berwarna kemerahan, pada saat pergelaran riasan tesorot dengan *lighting* yang berwarna merah membuat wajah tokoh Rha Banyak terkesan datar karena warna *eyeshadow* merah, *shadding* dan *lipstick* tenggelam pada warna tersebut. Seharusnya warna pada sudut mata dan *eyeshadow* lebih dipertegas, *shadding* dan *lipstick* lebih ditajamkan lagi menggunakan warna-warna yang lebih gelap. Tatanan musik yang digunakan untuk Rha Banyak dinamakan Ladrang Paseban digunakan sebagai musik pengiring penobatan Prabu Jayanegara, pada penobatan tersebut semua anggota dharmaputra berkumpul untuk menghadiri penobatan Prabu Jayanegara termasuk Rha Banyak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rancangan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* tokoh Rha Banyak dengan sumber ide Prabu Duryudana dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak yang bersumber ide Prabu Duryudana dengan menggunakan pengembangan *distorsi* dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut :
 - a. Rancangan kostum yang digunakan Rha Banyak adalah desain kedua karena sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Rha Banyak dengan menggunakan sumber ide *distorsi*. Pada penerapan unsur dan prinsip desain terdapat unsur desain garis lurus mempunyai makna kaku, unsur desain warna merah yang mempunyai makna ambisius dan peperangan, warna kuning yang mempunyai makna cemburu dan iri hati, coklat yang mempunyai makna kekerasan dan kebodohan, warna hitam yang mempunyai makna kemarahan dan kematian serta warna emas yang mempunyai makna kemewahan dan kemakmuran. Serta menggunakan prinsip desain asimetris dan harmonisasi warna.

b. Rancangan Asesoris

Rancangan asesoris dibuat dengan unsur warna merah, emas, dan gradasi warna api, warna merah memiliki makna kesombongan, keamarahan, emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran dan gradasi warna api memiliki makna egois dan tidak suka diatur. Terdapat penambahan aksen lambang Majapahit pada asesoris yang memiliki makna asal dari mana Rha Banyak berasal. Prinsip desain simetris dan aksen diterapkan pada asesoris Rha Banyak, Pembuatan asesoris disesuaikan dengan karakter dan karakteristik Rha Banyak.

- c. Rancangan tata rias wajah karakter antagonis menggunakan unsur garis lurus yang terlihat pada bagian alis yang memiliki makna kaku, unsur warna hitam terlihat pada bagian alis, bawah mata, sudut mata, kumis dan jambang yang memiliki makna penyesalan dan kematian, pada bagian mata diberi warna merah yang memiliki makna kesombongan, keamarahan. Warna hitam pada kumis dan jambang lebih dipertegas dengan penambahan *eyeshadow* warna hitam dan tambahan rambut-rambut kecil yang ditempelkan pada kumis dan jambang Rha Banyak untuk memunculkan karakteristiknya yang garang. Prinsip desainnya adalah keseimbangan simetris dan harmonisasi warna.
- d. Rancangan *body painting* dibuat berbentuk ukiran Majapahit yang di ambil bentuk *angkupnya*. Body painting ini dibuat pada bagian lengan Rha Banyak dengan penambahan warna merah yang memiliki makna kesombongan dan keamarahan. Dengan penerapan unsur desain warna dan prinsip simetris.

2. Menerapkan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* Rha Banyak dengan sumber ide Prabu Duryudana dengan pengembangan *distorsi* dalam pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut :
 - a. Kostum yang di kenakan oleh Rha Banyak disesuaikan dengan rancangan desain, namun pada bagian *klebet* Rha Banyak kain yang di gunakan kurang jatuh sehingga terlihat terlalu ringan, seharusnya kain yang di gunakan pada Rha Banyak ditambahkan atau di ganti dengan kain lain yang lebih berat.
 - b. Asesoris berupa hiasan bahu yang dikenakan oleh Rha Banyak menggunakan tali yang berfungsi sebagai penguat saat pemasangan namun tali tersebut terlihat saat pergelaran sehingga mengurangi nilai estetika dari penggunaan kostum Rha Banyak.
 - c. Tata rias wajah karakter yang diaplikasikan pada *talent* belum sesuai karena riasan mata, *shadding*, dan *lipstick* masih belum tajam dan pada bagian kumis dan jambang belum terlihat alami dan kurang tajam.
 - d. *Body painting* menggunakan ukiran majapahit yang diambil *angkupnya*, meskipun warna yang digunakan sudah disesuai dengan karakter dan karateristik Rha Banyak namun *body painting* tersebut memiliki unsur garis lengkung yang tidak sesuai dengan Rha Banyak sehingga *body painting* tersebut diubah dengan penggunaan *kelat bahu* yang memiliki motif lambang Majapahit sebagai tempat asal Rha Banyak.

3. Terselenggaranya pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran teater tradisi bertemakan Kudeta di Majapahit dan berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dikemas dalam pertunjukan *live* dengan panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung. Pergelaran berjalan dengan lancar dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Pergelaran yang berlangsung selama 120 menit ini dihadiri oleh 200 undangan orang tua, dosen, pejabat, karyawan, dan staf pendidikan teknik boga dan busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta serta penonton dengan penjualan tiket 281 orang.

Kostum Rha Banyak memiliki kesatuan dengan asesoris dan tata rias wajah karakter, namun kain yang digunakan sebagai *klebet* terlihat terlalu ringan, seharusnya dalam pembuatannya dipilih kain yang jatuh sehingga penampilan kostum Rha Banyak terlihat lebih sempurna, Aseoris yang dikenakan oleh Rha Banyak sesuai dengan karakter dan karakteristik Rha Banyak namun saat berada di atas panggung tali yang digunakan untuk memperkuat hiasan bahu terlihat hingga ke area penonton sehingga menurangi nilai *estetika* dari kostum Rha Banyak, untuk mengatasi masalah ini seharusnya tali yang digunakan untuk membantu memperkuat hiasan bahu menggunakan tali *transparant* atau dapat juga ditutup dengan kain *klebet* yang kemudian disematkan peniti. Rha Banyak mengenakan *base make up* berwarna kemerahan, pada saat pergelaran riasan tersorot dengan *lighting*

yang berwarna merah membuat wajah tokoh Rha Banyak terkesan datar karena warna *eyeshadow* merah, *shadding* dan *lipstick* tenggelam pada warna tersebut. Seharusnya warna pada sudut mata dan *eyeshadow* lebih dipertegas, *shadding* dan *lipstick* lebih ditajamkan lagi menggunakan warna-warna yang lebih gelap. Tatanan musik yang digunaan untuk Rha Banyak dinamakan Ladrang paseban digunakan sebagai musik pengiring penobatan Prabu Jayanegara, pada penobatan tersebut semua anggota dharmaputra berkumpul untuk menghadiri penobatan Prabu Jayanegara termasuk Rha Banyak.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, menata serta menampilkan kostum, asesoris, rias karakter dan *body painting* adalah :

1. Rancangan

Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, asesoris dan rias karakter Rha Banyak yaitu :

- a. Rancangan kostum perlu diperhatikan pada bentuk desain, warna yang digunakan disesuaikan dengan karakter dan karakteristik tokoh serta bahan yang akan digunakan.
- b. Rancangan aseoris perlu diperhatikan unsur dan prinsip desain yang akan digunakan agar tidak salah dalam penerapannya terhadap tokoh.
- c. Rancangan tata rias karakter perlu diperhatikan karena riasan yang digunakan akan ditampilkan di atas panggung maka perlu mempertajam riasan, warna-warna yang digunakan juga harus disesuaikan dengan karakter dan karakteristik tokoh agar dapat lebih tersampaikan.

2. Hasil

- a. Penempatan kostum harus diletakan dengan rapi agar kostum tidak terlihat kusut saat digunakan.
- b. Tempatkan asesoris ditempat yang memadai agar tidak rusak saat akan digunakan di pergelaran.
- c. Riasan harus dibuat tajam karena rias karakter tersebut akan di tampilkan di atas panggung dan tersetor *lighting*.

3. Pergelaran

- a. Perlu dilakukan pengoreksian kostum karena pada bagian kostum tali yang digunakan untuk memperkuat hiasan bahu terlihat sampai area penonton, sehingga mengurangi nilai *estetika* kostum. Seharusnya pada bagian tersebut ditutupi *klebet* dengan disemat peniti, atau bisa juga disiasati dengan pemakaian tali *transparant*.
- b. Riasan yang digunakan sebaiknya juga dipertegas karena riasan ditampilkan di atas panggung dan terkena sorotan *lighting* maka warna riasan juga akan terpengaruh dengan *lighting*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, K. B. (2016). *Di balik pesona dan sisi kelam majapahit*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Arini.B.A, A. (2011). *Batik warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta: Gmedia.
- Barcode, T. S. (2010). *Batik mengenal cara mudah membuat batik*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Ernawati, I. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Ernawati, I. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Eksos, G. (2018). *Dampak perkembangan teknologi komunikasi terhadap kehidupan sosial budaya*. Diambil pada 12 Februari 2018 pukul 19.00 dari <https://media.neliti.com/media/publications/218039-dampak-perkembangan-teknologi-komunikasi.pdf>
- Gunawan, P. (2015). *Kamus besar bahasa indonesia*. Surabaya: Pusaka Gama Surabaya.
- Halimah, S. S. (2009). *Asiknya belajar bahasa indonesia dan sastra indonesia*. Jakarta: Djatnika.
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi desain pola dan menjahit badan*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Iranti, A. W. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia.
- Kompas.com (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Diambil pada 12 Februari 2018 pukul 20.24 dari <http://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.melirik.seni.tradisional>
- Kusanti, H. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3 smk*. jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Maizal, F. (2013). *Teater 1 jiwa*. Diambil pada 12 Februari 2018 pukul 21.00 dari <http://maizalfandi.blogspot.co.id/2013/12/pentingnya-pelestarian-teater.html>
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: andi yogyakarta.

- Nurhadi, D. Y. (2006). *Bahasa indonesia untuk smp kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Prihatina, I. (2015). *Tata rias fantasi* . Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Retnoningsih, S. (2011). *Kamus besar bahasa indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Santoso, E. (2008). *Seni teater*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Siswadi, Y. R. (2007). *Pendidikan seni budaya kelas ix smp*. Jakarta: Yudishtira.
- Tribunnews. (2018). *Menjadi generasi muda bangsa yang berbudaya*. Diambil pada 12 Februari 2018 pukul 18.24 dari <http://www.tribunnews.com/pendidikan/2018/01/11/menjadi-generasi-muda-bangsa-yang-berbudaya>
- Triyanto. (2010). *Pengembangan modul mata kuliah asesoris busana program studi pendidikan teknik busana*. Yogyakarta.
- Tukan, P. (2006). *Mahir berbahasa indonesia*. Jakarta: Yudistira.
- Hasanah.U, M. P. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: remaja rosdakarya.
- Widarwati, S. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Widarwati, S. (2000). *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soetedja.Z, S. G. (2014). *Seni budaya sma/ma/smk/mak kelas x*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster, *Open Recruitment*, Brosur, Leaflet



Poster

(Dokumentasi : SiePDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Open Recruitment

(Dokumentasi : Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Brosur
(Dokumentasi : Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Leaflet
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)

Lampiran 2. *Background Photobooth, Sticker Snack Box, Dan Tiket*



Background Photobooth

(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Sticker Snack Box

(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Tiket
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)

Lampiran 3. Foto Grand Juri



Rha Banyak *Fashion Show Grand Juri*
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Foto Bersama Juri, *Talent*, Pembimbing dan Karyawan
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)

Lampiran 4.FotoPergelaran



Talent dan Beautician.

(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Foto Bersama Dosen Pembimbing

(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Pemberian Penghargaan *Best Dharmaputra*
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



Foto Bersama Ahli Desain, Dosen, dan Karyawan.
(Dokumentasi: Sie PDD Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2018)



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