

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

PROYEK AKHIR

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



**RAHMA NURUL HANIFAH
NIM. 15519134016**



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

**RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT III
PADA PERGELARAN TEATER TRADISI
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

**Oleh
RAHMA NURUL HANIFAH
NIM. 15519134016**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut sesuai karakter Prajurit Majapahit III sesuai konsep dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III yang sesuai saat dipanggung dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan 4D yaitu: 1) *define* (definisi) meliputi mencari, mengumpulkan, dan memahami referensi terkait dengan Majapahit dan Kudeta Majapahit. Analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit III, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) rancangan kostum, desain *assesoris*, desain tata rias karakter, dan desain pertunjukan; 3) *develop* (pengembangan), validasi desain kostum, tata rias wajah, dan penataan assesoris; 4) *disseminate* (penyebarluasan), tempat dan waktu pengembangan bertempat di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017 sampai Januari 2018.

Hasil proyek akhir, yaitu :1) hasil rancangan kostum, assesoris dan tata rias karakter dan penataan rambut dengan unsur garis, tekstur, warna dan prinsip desain keseimbangan; 2) hasil rancangan kostum yang terdiri dari celana, rompi, dan aksesoris terdiri dari ikat kepala, ikat lengan, ikat pinggang, tameng dan tombak. Tata rias karakter dan penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit III dengan penambahan kumis dan jambang buatan; 3) hasil dilakukannya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertema Kudeta di Majapahit dengan menampilkan tokoh Prajurit Majapahit III pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.30 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 281 penonton dan 200 undangan, yang dilaksanakan sesuai dengan rencana berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata Kunci : *tata rias karakter, tokoh prajurit majapahit III, mentari pagi di bumi wilwatikta*

**CHARACTER MAKEUP OF PRAJURIT MAJAPAHIT III
IN PERFORMANCES TRADITION THEATER
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

**BY
RAHMA NURUL HANIFAH
NIM. 15519134016**

ABSTRACT

The final project aims to 1) obtain a design of costume, accessories, character makeup, and hairdressing Prajurit Majapahit III in performances tradition theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) organize the costume, accessories, character makeup and hairdressing corresponding Prajurit Majapahit III in performances tradition theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) show the costume, accessories, makeup character, and hairdressing Prajurit Majapahit III corresponding on the stage in performances tradition theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The method used to achieve the purpose of the 4D development model, namely: 1) define (definition) including seeking, collecting, and understanding references related to the Majapahit and Kudeta Majapahit. analysis of a story, character analysis and the characteristics of Prajurit Majapahit III, analysis of the sources of ideas and the development of a source of ideas; 2) design (planning) explores the design of costumes, accessories design, character makeup design, and design performance; 3) develop (development), discusses the costume design validation, makeup and the arrangement of accessories; 4) disseminate (dissemination), the place and time of execution of development took place in the laboratory Program Makeup and Beauty Studies, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from October 2017 until January 2018.

The results final project, namely: 1) the creation of costume, accessories, and character makeup with the element of line, texture, color, and using the principle of balance; 2) the realization of the costume order consists of trousers, and vest, accessories which consist of headband armband and accessories which consist of headband, armband, hand tie, belt, shield and spear. Character makeup and hairdressing of Prajurit Majapahit III with the addition of whiskers and artificial beads; 3) the result of the performances tradition theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta with Kudeta in Majapahit theme featuring Prajurit Majapahit III, on January 18th, 2018 at 13.30 pm at the Auditorium Building of Yogyakarta State University with 281 spectators and 200 invitees which conducted smoothly and successfully.

Keywords: character makeup, prajurit majapahit III, mentari pagi di bumi wilwatikta

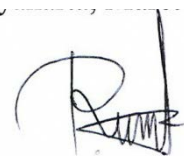
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : Rahma Nurul Hanifah
NIM : 15519134016
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Prajurit Majapahit III 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, 22 Maret 2018
Yang menyatakan,



RAHMA NURUL HANIFAH
15519134016

HALAMAN PENGESAHAN

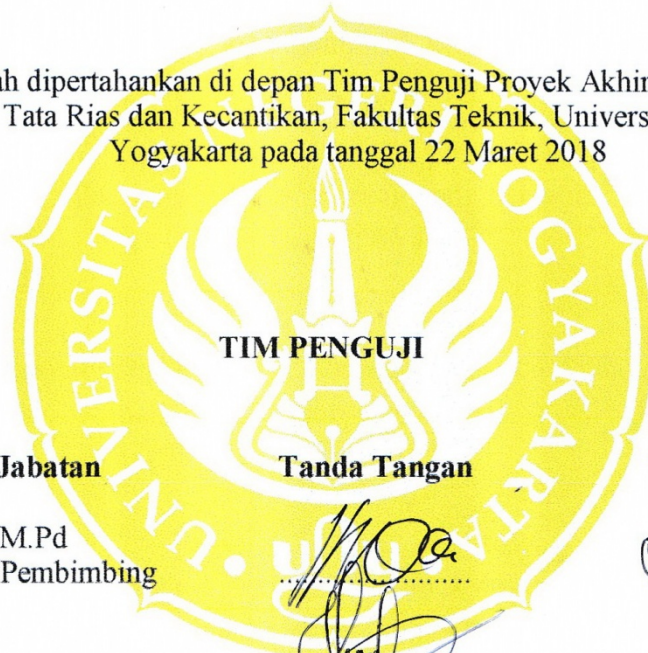
Proyek Akhir

**RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT III PADA PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh :

Rahma Nurul Hanifah
NIM. 15519134016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program
Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 22 Maret 2018



Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		09 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F M.Pd Sekretaris		02 April 2018
Yuswati, M.Pd Penguji		05 April '18

Yogyakarta, 09 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 196312301988121001

MOTTO

“Kebahagiaan itu kita sendiri yang ciptakan bukan orang lain”
(Rahma Nurul Hanifah)

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri:
(Qs. Al-Ankabut: 6)

“Dan Allah bersama orang-orang yang bersabar”
(Qs. Al-Anfal: 66)

“Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat
baik terhadap diri sendiri.”
(Benyamin Franklin)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin
kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”
(Evelyn Underhill)

KATA PENGANTAR

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

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

1. Eni Juniastuti, 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. Yuswati, M.Pd, selaku Dosen Penguji Ujian Tugas Akhir
4. Ika Pranita, S.F, M.Pd selaku Sekretaris Ujian Tugas Akhir
5. Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku pakar ahli desain dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
6. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
8. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

9. Orangtua yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa beliau yang mengantarkan hingga gini.
10. Kakak dan adik yang selalu menghibur, meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan semangat.
11. Teman-teman seperjuangan Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
12. Rian Bayu Pambudi sebagai *talent* Prajurit Majapahit III dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
13. Teman-teman Kamasetra UNY yang telah membantu kami dalam melaksanakan pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
14. Teman-teman panitia pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas membantu mensukseskan acara.

Diharapkan semoga laporan Proyek Akhir yang dibuat ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi siapapun yang membaca laporan ini

Yogyakarta, Maret 2018



Rahma Nurul Hanifah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
1. Bagi Penyusun	7
2. Bagi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan	7
3. Bagi Masyarakat	8
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Sinopsis Cerita	9
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	9
2. Karakter	10
3. Karakteristik	11
4. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.....	11
5. Prajurit	12
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sumber Ide.....	12
2. Pengembangan Sumber Ide	13
C. Desain	15
1. Pengertian Desain	15
2. Jenis-jenis Desain	16
3. Unsur-unsur Desain	16
4. Prinsip-prinsip Desain	22
D. Kostum dan Aksesoris Pendukung	25
1. Pengertian Kostum	25
2. Pengertian Batik	30
3. Pengertian Aksesoris	30

E. Tata Rias Wajah	31
1. Tata Rias Wajah.....	31
2. Tata Rias Karakter	32
3. Tata Rias Panggung	33
F. Penataan Rambut	33
G. Pergelaran	34
1. Pengertian Pergelaran	37
2. Tata Panggung (<i>Stage</i>).....	38
3. Tata Cahaya (<i>Lighting</i>).....	39
4. Tata Suara atau Musik	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	44
A. <i>Difine</i> (Pendefisian)	44
1. Hasil Analisis Cerita	44
2. Hasil Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.....	46
3. Hasil Analisis Sumber Ide	64
4. Hasil Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	47
B. <i>Design</i> (Perencanaan)	48
1. Desain Kostum	48
2. Desain Assesoris	51
3. Desain Rias Wajah.....	58
4. Desain Penataan Rambut	59
5. Desain Pergelaran	59
C. <i>Develop</i> (Pengembangan)	61
1. Desain	61
2. Validasi Desain	62
3. Revisi Desain Kostum	63
4. Pembuatan Kostum.....	64
5. <i>Fitting</i> Kostum.....	64
6. Validasi Tata Rias.....	64
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	64
1. Rancangan Pergelaran	64
2. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>).....	65
3. Gladi Kotor	66
4. Gladi Bersih	66
5. Pergelaran Utama	66
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	67
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan)	69
1. Kostum	69
2. Aksesoris	74
3. Rias Wajah.....	80
4. Penataan Rambut	86

C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....	89
1. Validasi Desain Kostum Oleh Ahli I.....	89
2. Validasi Desain Rias Wajah Oleh Ahli II.....	89
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris	90
4. Uji Coba Rias Wajah	90
5. <i>Prototype</i> tokoh Prajurit Majapahit III yang dikembangkan.....	92
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	93
1. Penilaian Ahli	94
2. Gladi Kotor	95
3. Gladi Bersih.....	96
4. Pergelaran Utama	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prajurit Surakrasa Kraton Jogja	47
Gambar 2. Desain Celana dan Rumbai-rumbai	49
Gambar 3. Desain Rompi.....	50
Gambar 4. Desain Prajurit Majapahit III	51
Gambar 5. Desain Aksesoris Kepala atau Ikat Kepala	52
Gambar 6. Desain Aksesoris Penutup Dada	53
Gambar 7. Desain Aksesoris Ikat Lengan.....	54
Gambar 8. Desain Aksesoris Ikat Tangan.....	55
Gambar 9. Desain Aksesoris Ikat Pinggang	56
Gambar 10. Desain Aksesoris Pelengkap Tameng	57
Gambar 11. Desain Aksesoris Pelengkap Tombak.....	57
Gambar 12. Desain Rias Wajah	58
Gambar 13. Desain Penataan Rambut	59
Gambar 14. Layout Pergelaran	60
Gambar 15. Desain Panggung Pergelaran	60
Gambar 16. Desain Pintu Depan Pergelaran.....	61
Gambar 17. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi I	62
Gambar 18. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi II.....	63
Gambar 19. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi III.....	63
Gambar 20. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi I	71
Gambar 21. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi II.....	71
Gambar 22. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validassi III.....	72
Gambar 23. Desain Celana	72
Gambar 24. Hasil Akhir Celana.....	72
Gambar 25. Desain Rompi.....	73
Gambar 26. Hasil Akhir Rompi.....	73
Gambar 27. Keseluruhan Desain Kostum.....	74
Gambar 28. Desain Ikat Kepala	76
Gambar 29. Hasil Akhir Ikat Kepala	76
Gambar 30. Desain Penutup Dada	77
Gambar 31. Hasil Akhir Penutup Dada	77
Gambar 32. Desain Ikat Lengan	77
Gambar 33. Hasil Akhir Ikat Lengan.....	77
Gambar 34. Desain Ikat Tangan	78
Gambar 35. Hasil Akhir Ikat Tangan.....	78
Gambar 36. Desain Ikat Pinggang	78
Gambar 37. Hasil Akhir Ikat Pinggang.....	78
Gambar 38. Desain Tameng	79
Gambar 39. Hasil Akhir Tameng.....	79
Gambar 40. Desain Tombak	79
Gambar 41. Hasil Akhir Tombak.....	79
Gambar 42. Aplikasi <i>Foundation</i>	80
Gambar 43. Aplikasi <i>Shading</i>	81

Gambar 44. Aplikasi <i>Base Eye Shadow</i>	81
Gambar 45. Aplikasi <i>Eye Shadow</i>	82
Gambar 46. Aplikasi <i>Eyeline</i> Atas	82
Gambar 47. Pembuatan Alis	82
Gambar 48. Aplikasi <i>Eyeline</i> Bawah	83
Gambar 49. Aplikasi <i>Blushon</i>	83
Gambar 50. Aplikasi <i>Shading</i> dan <i>Tint</i>	84
Gambar 51. Pembuatan Pola Kumis	84
Gambar 52. Aplikasi <i>Eyeshadow</i> Hitam pada Bagian Pola Kumis	84
Gambar 53. Aplikasi <i>Eyeshadow</i> Hitam pada Bagian Pola Jambang.....	85
Gambar 54. Aplikasi Lem.....	85
Gambar 55. Penempelan <i>Hair Net</i>	85
Gambar 56. Desain Rias Wajah	86
Gambar 57. Hasil Rias Wajah.....	86
Gambar 58. Penggunaan <i>Cepol</i>	87
Gambar 59. Aplikasi Pomade	87
Gambar 60. Aplikasi <i>Hairspray</i>	87
Gambar 61. Pemakaian Aksesoris	88
Gambar 62. Desain Penataan Rambut	88
Gambar 63. Hasil Penataan Rambut	88
Gambar 64. Desain Kostum Tokoh Prajurit Majapahit III	89
Gambar 65. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Pertama.....	91
Gambar 66. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Kedua	91
Gambar 67. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Ketiga	92
Gambar 68. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Keempat	92
Gambar 69. Tampilan keseluruhan Prajurit Majaphait III.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama.....	107
Lampiran 2. <i>Grand Juri</i>	108
Lampiran 3. <i>Booklet</i>	109
Lampiran 4. Tiket.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu Negara yang kaya akan warisan budaya yang melimpah, karena Indonesia yang dikenal oleh masyarakat dunia dari segi kebudayaan dan tradisi yang berbeda (Badriya, 2017). Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi, kebudayaan, dan dunia pendidikan terdapat pula penurunan minat kebudayaan. Hal tersebut disebabkan masyarakat yang semakin mengglobal. Dunia dan informasi dapat kita akses melalui *gadget* dari tangan kita dengan mudah. Selain itu, saat ini masyarakat menjadi lebih terbuka dengan budaya baru yang identik dengan modernisasi, dan mulai meninggalkan identitas tradisi bangsa sendiri. Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan cepat salah satunya *gadget* dikalangan anak remaja sekarang yang semuanya serba cepat dalam satu genggam dan membuat berkurangnya minat remaja untuk menonton pertunjukan *live* teater tradisi. Mereka merasa malas harus keluar dari rumah dan membeli tiket teater tradisi. Selain itu zaman sekarang banyak media sosial, salah satunya *youtube* yang banyak mengunggah video pertunjukan teater tradisi.

Bangsa Indonesia memiliki keanekaragaman suku, adat istiadat, dan kebudayaan yang beragam dari setiap daerah yang tersebar di seluruh penjuru tanah air. Pulau Jawa memiliki berbagai seni pertunjukan yakni, kesenian ketoprak, ludruk, wayang golek, wayang kulit, wayang orang, lenong dan

reog. Seni pertunjukan teater tradisi merupakan salah satu kebudayaan yang patut untuk dilestarikan. Seiring perkembangan zaman teater tradisi mulai tergeser karena masuknya budaya lain seperti drama korea atau konser *kpop*. Mahalnya harga konser tidak membuat minat anak remaja surut. Hal itu menjadikan remaja sekarang tidak banyak tahu tentang kesenian dan kebudayaan daerah (Badriya, 2017).

Terlebih lagi saat ini, budaya barat dan modernisasi merupakan konsumsi sehari-hari anak-anak muda. Akibatnya kesenian dan budaya sendiri dianggap tidak *ngtrend* dan terkesan kuno (Anton, 2008). Sebagai warga Indonesia hendaknya menjaga identitas dan tradisi sendiri terutama teater tradisi. Sehingga perlu untuk dilakukan pengembangan teater tradisi dengan menampilkan gaya baru tetapi masih sangat kental dengan ciri khasnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 menyelenggarakan proyek akhir berupa pertunjukan teater tradisi, dikemas dengan apik untuk masyarakat khususnya kaum remaja. Tema yang diangkat adalah Kudeta di Majapahit yang berarti perebutan atau pemberontakan di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Cerita tersebut dipilih sebagai salah satu pengembangan antara teater tradisional dan teater modern, menjadi teater tradisi. Pengembangan cerita memerlukan kreativitas, pengetahuan, informasi, dan pemahaman tokoh agar penyampaian cerita sinkron dengan penokohan. Kostum dan aksesoris, penataan rias serta penataan rambut disesuaikan dengan karakter tokohnya.

Baik tokoh antagonis, protagonis, atau tokoh pendukung yang memiliki sifat netral.

Tokoh diperankan oleh *talent* sehingga membutuhkan kerjasama dengan pihak Unit Kegiatan Mahasiswa Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta. Kerjasama yang dilakukan berupa pemilihan *talent* dan proses latihan. Pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan diselenggarakan pada 18 Januari 2018 yang berbentuk teater tradisi ini mengusung cerita di Majapahit. Cerita Majapahit diangkat dengan melalui beberapa pertimbangan salah satunya adalah masalah-masalah yang ada pada masyarakat khususnya pada kalangan remaja. Masalah seperti anggapan tidak menariknya pertunjukan teater tradisi bagi remaja.

Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat banyak tokoh pembantu, salah satunya yaitu Prajurit Majapahit III. Prajurit Majapahit III dalam cerita memiliki karakter pantang menyerah, tabah, dan rela berkorban. Pembuatan kostum dibutuhkan ketelitian agar tetap nyaman saat dipakai oleh pemain meski digunakan dalam adegan pertarungan. Pertunjukan 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 dan konsep panggung. Warna riasan dan kostum yang sesuai dengan penataan cahaya akan mempengaruhi hasil tokoh yang memenuhi karakteristik dan karakter tokoh dalam cerita. Selain itu penataan kostum, aksesoris, dan pengaplikasian rias karakter merupakan perwakilan dari karakteristik tokoh yang disesuaikan dengan

karakter tokoh yang harus ditampilkan. Kostum dan aksesoris merupakan salah satu faktor pendukung bagi *talent* untuk membawakan peran sesuai dengan karakternya. Merancang, menata dan menampilkan sebuah kostum dan aksesoris untuk Prajurit Majapahit III dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta bukanlah hal yang mudah karena dituntut agar mampu mewakili karakter sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan dan tidak menghilangkan karakteristik Prajurit Majapahit III yang sesungguhnya.

Penataan rias dalam teater tradisi membutuhkan riasan yang *waterproof*. Riasan yang luntur terkena keringat mengakibatkan karakter tidak tercermin dengan baik selain itu, tata rias dapat mengubah tampilan seorang *talent* sesuai dengan kebutuhannya. Penata rias dituntut untuk merubah wujud agar mampu mewakili karakteristik wajah Prajurit Majapahit III. Karakter harus sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan pada Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Selain, penataan rias untuk Prajurit Majapahit III pada *talent* yang tidak mudah untuk dilakukan, juga pembuatan aksesoris pelengkap membutuhkan ketelitian tingkat tinggi. Sehingga pesan yang terkandung dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dapat tersampaikan dengan baik pada penonton.

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam tentang “Rias Karakter Prajurit Majapahit III pada Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” sekaligus menjadi judul dalam proyek akhir ini. Demi terwujudnya Prajurit Majapahit III dengan karakteristik yang mewakili

aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter tokoh Prajurit Majapahit III dalam cerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi ada beberapa permasalahan, antara lain :

1. Berkurangnya minat seni tradisi anak remaja dampak dari penggunaan *gadget*.
2. Seni pertunjukan teater tradisi tergeser oleh drama Korea dan *kpop*.
3. Masuknya budaya asing dan pentingnya pengembangan teater tradisi.
4. Naskah cerita dan kostum disesuaikan dengan minat remaja.
5. Bukan hal mudah merancang kostum dan aksesoris Prajurit Majapahit III secara modern dengan bahan ringan dan dibuat sendiri.
6. Penyelenggaraan teater tradisi di Universitas Negeri Yogyakarta dan pihak yang terkait yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Riasan yang mudah luntur yang disebabkan pemilihan kosmetika yang tidak *waterproof*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas dan segala keterbatasannya maka ada batasan masalah tentang merancang. Proyek akhir bertema Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta permasalahan dibatasi pada mengaplikasikan, dan menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan

penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit III dalam cerita pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah maka permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan

Adapun tujuan dibuat Tugas Akhir adalah:

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Menata kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut sesuai karkter Prajurit Majapahit III sesuai konsep dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

3. Menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III yang sesuai saat dipanggung dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

Kegiatan Tugas Akhir ini dapat memperoleh manfaat oleh penulis, mahasiswa dan para remaja yang ikut mengikuti serangkaian acara pargelaran ini.

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendorong kreatifitas bagi mahasiswa untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
 - b. Memberi ide dan konsep baru bagi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan.
 - c. Dapat mengepresikan keahlian dalam riasan, penataan rambut, merancang kostum sehingga bisa menjadi suatu tokoh.
 - d. Memberikan pengalaman yang baru bagi penulis di dalam pargelaran besar Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Menunjukan eksistensi program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
 - b. Sebagai media promosi kepada masyarakat luas, dunia kerja dan khususnya siswa-siswa pada jenjang sekolah menengah untuk berminat masuk ke program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

- c. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertakwa, berkarakter serta memiliki sikap atau *softskill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerja kelak.
 - d. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerja sama, berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
3. Bagi Masyarakat
- a. Sebagai ajang kerjasama kepada perusahaan dan instansi.
 - b. Memperkenalkan sebuah nuansa baru dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang banyak masyarakat belum mengerti tentang cerita Majapahit.
 - c. Mengetahui adanya jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya program studi Tata Rias dan Kecantikan yang dapat melahirkan perias muda berbakat.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan laporan proyek akhir ini merupakan karya asli penulis dan sejauh pengetahuan penulis, rias karakter Prajurit Majapahit III pada pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film dan teater panggung. Sinopsis ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Dalam penulisannya biasanya sinopsis ini dibatasi dengan jumlah halaman, misalnya 1 sampai 3 halaman saja atau seperlima dari panjang karangan aslinya. Dan dalam penulisan sinopsis tidak membutuhkan gaya bahasa dan penjelasan-penjelasan yang luas, akan tetapi isi atau gagasan umum lebih diutamakan (Susanto, 2015).

Sinopsis cerita adalah ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli, ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh (KBBI, 2015: 498). Sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intristik (tokoh dan watak, alur, latar, dan amanat) novel tersebut (Nurhadi, 2006: 10).

2. Karakter

Karakter adalah gambaran yang diciptakan oleh penulis naskah lakon melalui keseluruhan ciri-ciri dan raga seseorang peran (Santoso, 2010: 171). Sedangkan menurut Suharsono (2011: 223), karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain.

Menurut Santoso (2008: 92), karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan. Jenis karakter dalam teater ada empat macam yaitu:

- a. *Flat Character* adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan bersifat hitam putih.
- b. *Raund Character* adalah karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun ataupun status sosial.
- c. *Teatrikal* adalah karakter tokoh yang tidak wajar, unik dan lebih bersifat simbolis.
- d. *Karakikatual* adalah karakter tokoh yang tidak wajar, serius dan cenderung menyindir.

3. Karakteristik

Karakteristik adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatis (Santoso, 2008: 92). Sedangkan menurut Nanda (2013), karakteristik adalah mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan.

Karakteristik adalah ciri-ciri khusus, mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Suharsono, 2011: 223).

4. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Dewa Adiswara adalah Raja ke II 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 1390 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapatih atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamengkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapatih untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seseorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air dipermukaan daun talas. Keadaan seperti inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapatih dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Sukses pemerintahan Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam

rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” (Siswanto, 2017).

5. Prajurit

Prajurit Majapahit atau Pasukan Bhayangkara yang dikepalai oleh Gajah Mada. Pasukan ini dibentuk pada masa pemerintahan Raja Jayanegara. (Lestari, 2013)

Prajurit Kraton mempunyai latar belakang sejarah yang panjang, yang telah melewati zaman genting. Prajurit kerajaan telah ada sejak ratusan tahun lalu. Keberadaan abdi dalam atau prajurit kraton sudah nyata dan menjadi bagian penting dari strategi taktik pertahanan militer negara kerajaan itu. (Suwito, 2009: 5)

Berdasarkan pengertian sinopsis cerita di atas dapat lima kelompok yaitu, pengertian sinopsis cerita, karkter, karakteristik, naskah cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dan prajurit.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Merancang sebuah desain memerlukan sebuah sumber ide yang akan digunakan sebagai acuan. “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru” (Widarti, 2000: 58).

Menurut Triyono, Fitihana dan Jerussalem (2011: 58), sumber ide adalah bagian dari suatu rancangan sebuah penciptaan atau sebagai acuan untuk menciptakan sebuah karya seni. Sumber ide dapat berasal dari apa saja yang

berada disekitar manusia, contohnya dunia fauna, flora, beberapa bentuk geometris, kejadian aktual dimasyarakat bahkan proyeksi masa depan maupun berbagai macam impian manusia. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain dan melalui sumber ide bentuk yang ingin dibuat menjadi mudah direalisasikan.

2. Pengembangan Sumber Ide

Kartika (2004: 36) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar. Meskipun bentuknya diubah dengan kreasi tersendiri, orang yang melihat tetap tahu bahwa yang digambar adalah wujud benda sesuai dengan ciri khasnya. Bentuk pengembangan atau imajinatif tersebut macamnya meliputi :

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan membayangkan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: karya seni yang banyak menggunakan bentuk *stilisasi* yaitu penggambaran *ornament* untuk; motif batik tatah sungging kulit, lukisan tradisonal Bali dan sebagainya.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambarkan wujud-wujud pada suatu objek. Misalnya penggambaran figur Gatotkaca pada wayang kulit purwa. Semua bentuk dibuat menjadi sangat kecil atau mengecil. Pada penggambaran topeng dengan warna merah, mata melotot, untuk menggambarkan keangkaramurkaan pada topeng Raksasa pada *wayang wong* di Bali.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk obyek.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, yaitu *stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi*.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya (Idayanti 2015: 11).

Menurut Arifah (2003:1), desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba. Khusus pengertian desain yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Desain adalah suatu rancangan gambar yang dibuat dengan tujuan tertentu berupa susunan garis, bentuk, warna dan terksstur (Widjiningsih, 1983:1). Desain menurut Ernawati, Izwerni & Weni nelmira (2008:195) adalah kata desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana, atau, reka, rupa dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain, selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain

dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna serta mempunyai nilai keindahan. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur” (Widarwati, 2000: 2).

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

2. Jenis-jenis Desain

Secara umum desain dapat dibagi 2 yaitu desain struktur (*Structural Design*) dan desain hiasan (*Decorative Design*).

- a. Desain Struktur (*Structural Design*), ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda (Widjiningsih 1983: 1).
- b. Desain Hiasan (*Decorative Design*), ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih 1983: 1).

3. Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan

unsur visual. Unsur unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya (Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008: 2016).

Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat (Widarti, 2000: 7).

Unsur desain sudah diterapkan sejak zaman dahulu hingga kini, namun unsur desain mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan mode dengan hal-hal yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dalam setiap tahun mode busana selalu berganti sehingga muncul *trend* mode dari tahun ke tahun.

Hasanah, Melly, dan Noerharyono (2014: 85), unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain.

“Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran *value* dan warna” (Ernawati, Izwerni dan Nelmira, 2008: 201-205). Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi, yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun batang, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kelihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Akan tetap dengan adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut.

a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran

b) Garis lurus mendata memberi perasaan tenang

c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

b. Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *prince* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

d. Ukuran

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

e. Tekstur

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

f. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol, dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna

juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

1) Pengelompokan warna

Seorang ahli warna bernama Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian yakni warna primer, sekunder, *intermedier*, *tertier* dan *kuarter*.

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
- c) Warna *Intermedier*, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
- d) Warna *Tertier*, adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.
- e) Warna *Kwarter*, adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.

2) Pembagian warna menurut sifatnya

- a) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya.

b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna.

c) Sifat terang dan kusam

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

3) Kombinasi warna

Kombinasi warna berarti mencampur warna, mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Berdasarkan paparan di atas maka disimpulkan bahwa desain memerlukan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value* (nilai gelap terang), dan warna untuk mewujudkan sebuah desain atau karya seni yang baik.

4. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain ini dapat juga diumpamakan sebagai suatu resep

jika anda ingin membuat kue. Penerapan prinsip-prinsip desain ini tidak dapat ditanggapi secara *fleksible*, artinya seorang desainer harus dapat menafsirkan prinsip-prinsip ini untuk memecahkan masalah-masalah sesuai dengan arah *fashion* pada waktu itu (Hasanah, Melly dan Noerharyono 2011: 91).

Setiap unsur-unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah. Namun ini bukanlah diperlukan yang mudah. Agar susunan setiap unsur ini indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana sudah terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip ini yaitu harmoni, proposi, *balance*, irama, aksentasi dan *unity* (Ernawati, Izwerni dan Nelmira, 2008: 214).

Hasanah, Melly, dan Noerharyono (2014: 91), menjabarkan tentang prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasan (harmoni) merupakan prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide, dan tema.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan *simetris* yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan *asimetris* terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang.

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

c. Irama (*Ritme*)

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

d. Proporsi

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

e. Pusat Perhatian/Aksen

Dalam desain, pusat perhatian/aksen dapat diartikan sebagai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Menurut Nugroho (2008: 36), warna mempunyai makna. Makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari budaya dengan budaya yang lain.

- a. Merah : Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, dan hormat.
- b. Oranye : Kehangatan, semangat, keseimbangan, energi, panas, api, antusiasme, dan kecerahan.

- c. Coklat : Netral, hangat, perlindungan, kesederhanaan, persahabatan, keutuhan, kemantapan, dan dapat diandalkan
- d. Hitam : Misterius, namun atraktif, rasa percaya diri dan merpresentasikan kekuatan (Salamadian, 2017).
- e. Emas : Prestasi, kesuksesan, kemenangan dan juga kemakmuran (Salamadian, 2017).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mewujudkan suatu desain sehingga orang lain dapat membaca desain itu. Melalui unsur-unsur visual tersebut seorang penata rias dapat diwujudkan konsep riasan yang dapat diamati atau dirasakan oleh orang lain dan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah bahwa sebuah desain perlunya memperhatikan keselarasan, keseimbangan, irama, proporsi, dan pusat perhatian/aksen untuk mendapatkan sebuah karya yang baik.

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

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

Menurut Idayanti (2015: 3) busana merupakan citra yang dapat menampilkan siapa diri pemakainya. Citra memiliki peran penting bagi

manusia untuk membangun jati diri. Citra diri yang baik, indah dan elok bisa didapat dari busana yang dikenakan.

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

Menurut Ernawati, Izwerni & Weni (2008: 23) kata busana diambil dari bahasa Sansakerta "bhusana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai secara garis besar busana meliputi:

- a. Busana Mutlak, yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain-lain, termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain sebagainya.
- b. *Milineris*, yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna di samping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kaca mata, selendang, *scraf*, *Shawl*, jam tangan dan lain-lain.

- c. Aksesoris, yaitu pelengkap busana yang si pemakai seperti cincin, kalung, liontin, bros dan lain sebagainya.

Menurut Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 310) busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

- a. Mencitrakan Keindahan Penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

- b. Membedakan Satu Pemain dengan Pemain yang Lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

- c. Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

e. Memberikan Efek Dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana.

2. Jenis-jenis Busana

Setiap busana dikategorikan untuk dikenakan pada kesempatan-kesempatan tertentu dan setiap kategori ini berlaku untuk semua jenis kelamندان umur, yaitu antara lain adalah (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 314):

a. Busana Sehari-hari (*Daytime Dresses*)

Busana sehari-hari yaitu busana yang dipergunakan untuk kegiatan umum sehari-hari penekanan lebih pada faktor fungsional yaitu pakaian siang hari dan pakaian malam hari yang bersifat santai, pakaian olahraga dan baju hangat, jaket, dan jas hujan

b. Busana Khusus (*Specialized Garments*)

Busana khusus yaitu busana yang hanya dipakai pada kesempatan tertentu, berbentuk sangat khusus seperti yaitu, pakaian renang, pakaian pengantin, pakaian pertunjukan, pakaian pesta.

c. Busana Kerja

Busana kerja yaitu busana yang dikenakan ketika seorang bekerja. Kegiatan bekerja yang ia lakukan merupakan kegiatan rutin kurang lebih lima sampai enam hari dalam satu minggu, yang termasuk dalam busana kerja adalah seragam dan pakaian pekerja laboratorium.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan segala perlengkapan untuk menggambarkan dan mewujudkan tokoh yang dikehendaknya atau busana yang dikenakan oleh aktor untuk menunjang penampilan visual sesuai dengan peranan yang diperankan tanpa mempengaruhi kenyamanan gerak aktor tersebut. Salah satu fungsi kostum adalah untuk membantu mendefinisikan tempat dan waktu yang menjadi latar pertunjukan tersebut, sedangkan pelengkap kostum atau busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja. Pelengkap kostum digolongkan menjadi dua yaitu, aksesoris dan *millineries*.

3. Pengertian Batik

Kata “batik” berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa: yaitu “amba”, yang mempunyai arti “menulis” dan “titik” yang mempunyai arti “titik”, dimana dalam pembuatan kain batik sebagian prosesnya dilakukan dengan menulis dan sebagian dari tulisan tersebut berupa titik, titik batik juga tetes, seperti diketahui bahwa dalam membuat kain batik dilakukan pula penetesan lilin di atas kain putih. (Musman dan Arini, 2011: 6).

Menurut Barcode (2010: 3) batik merupakan kesenian warisan nenek moyang kita. Seni batik mempunyai nilai seni dan teknologi. Batik menarik perhatian bukan semata-mata hasinya, tetapi juga proses pembuatannya.

Berdasarkan pengertian batik di atas dapat disimpulkan, batik berasal dari dua kata *amba* dan *titik* yang merupakan kesenian warisan nenek moyang kita.

4. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah benda-benda perlengkapan busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan, sedangkan benda-benda perlengkapan busana memiliki nilai guna sekaligus menambah keindahan digolongkan sebagai *milinaris*, misalnya *kacamata*, *jam tangan*, *ikat pinggang*, dan *syal* (Triyanto, Adam, Fitrihana, 2012: 9).

Aksesoris yaitu pelengkap busana yang si pemakai seperti *cincin*, *kalung*, *liontin*, *bros* dan lain sebagainya (Ernawati, Izweni, dan Nelmira 2008: 24). Sedangkan menurut Triyanto (2012: 9) bahwa yang termasuk benda aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan. Ada beberapa benda yang dikategorikan sebagai aksesoris, sebagai contoh *gelang*, *kalung*, *cincin* dan *bros*.

- a. Bahan aksesoris, Menurut Triyanto (2012: 18) bahwa *manik-manik* merupakan benda berupa butiran kecil-kecil lubang, dan biasanya digunakan untuk membuat perhiasan. *Manik-manik* mudah diperoleh dan banyak tersedia dipasaran dengan harga sangat terjangkau.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah perhiasan atau pelengkap busana yang bertujuan untuk memperindah sebuah penampilan.

E. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias

“Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni pengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh”(Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 273). Menurut Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 273), fungsi tata rias wajah dalam teater yaitu, menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai tokoh, dan menambah aspek dramatik.

Tata rias adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih menyakinkan. Tata rias mendukung pemunculan sebuah karakter. Dalam beberapa jenis teater/drama, tata rias ini memegang peran penting. Tata rias digunakan untuk membedakan satu karakter dengan karakter yang lain (Nursantara 2006: 53).

Menurut Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 452), tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*. Tata rias secara umum

dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif.

2. Tata Rias Karakter

Character make up adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat wajah, suku, dan suku bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Paningkiran 2013: 11). Sedangkan menurut Kustanti (2008: 499), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. Tata rias wajah *prosthetic* atau *character make up* ini adalah tata rias meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

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

Menurut (Paningkiran 2013: 11) hal yang perlu diperhatikan saat merias karakter yaitu, pastikan bahwa setiap tokoh memiliki ciri-ciri tertentu dari mulai *makeup*, rambut maupun kostumnya, sehingga ketika orang melihat

dari layar akan langsung mengenali tokoh tersebut, untuk menentukan karakter tokoh tersebut seorang penata rias harus selalu berkomunikasi dengan sutradara, tim artistik maupun *desainer* kostum untuk mengetahui dan menentukan kesiapan-kesiapan di lapangan, jangan sampai pemain terganggu, mulai dari *makeup*, kostum dan aksesorisnya.

3. Tata Rias Panggung

Tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan (Kusantanti, 2008: 487). Sedangkan menurut Didik (2012: 13) menyatakan bahwa tata rias panggung adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah seni merias yang ditampilkan di atas panggung dengan

menampilkan wujud atau watak tokoh, karakter, peran dan tema yang dipentaskan.

F. Penataan Rambut

Penataan rambut merupakan tahapan paling akhir dalam semua tindakan yang dilakukan. Menata rambut merupakan rangkaian untuk menyempurnakan, menyeimbangkan, menyelaraskan, keindahan, kerapian suatu tampilan dari tata rias. Penataan suatu penentu berhasil tidaknya dalam mengembangkan suatu tujuan yang hendak dicapai dalam sebuah karya dari berbagai proses.

Penataan rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan berbagai faktor yang terdapat pada diri seseorang, antara lain bentuk wajah, bentuk leher, usia, tata busana, penampilan khusus, bahkan sifat-sifat kepribadian yang terpancar keluar dari modal yang bersangkutan jika mungkin, dengan tata rambut yang baik, rasa percaya diri akan bertambah dan lingkungan sekitarnya menjadi segar dan menyenangkan (Endang Bariqina, dan Zahida 2001: 105).

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Merita (2008: 212), penataan sanggul (*up style*) merupakan salah satu bentuk penataan dalam arti sempit dimana dalam penataan ini banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Dalam penataan sanggul (*up style*) ini kita mengenal 2 bentuk penataan yaitu; penataan dengan menggunakan sasakan dan penataan tanpa sasakan, serta perlu juga kita memperhatikan pola penataan yang akan dilakukan.

Pola penataan pada rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Merita (2008: 181-185), adalah:

a. Penataan *simetris*

Penataan *simetris* adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan *simetris* sudah digemari sejak zaman Mesir purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap segala sesuatu yang *simetris* dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi ini, oleh Tuhan Yang Maha Pencipta diberi unsur-unsur keindahan yang serba *simetris* pola maupun letaknya.

b. Penataan *Asimetris*

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

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

c. Penataan Puncak

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

d. Penataan Belakang

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

e. Penataan Depan

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

satu keseluruhan. Kecuali itu juga dapat digunakan sebagai penataan *korektif* bagi bentuk dahi yang terlampau menonjol.

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

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 386).

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (*apresian*) dan penikmat seni (*apresiator*), artinya, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi

(Fauzi dan Mulyadi, 2015: 111). Sedangkan menurut Simatupang (2013: 65), pertunjukan merupakan peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas asas ketidakhiasaan.

Pertunjukan berdasarkan jabaran teori yang dipaparkan adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni dan penikmat seni.

2. Tata Panggung (*Stage*)

Tata panggung sebagai *setting* dan dekorasi panggung pertunjukan mengungkapkan tempat, waktu dan kejadian peristiwa pertunjukan, biasanya dilakukan perubahan tata panggung setiap pergantian babak dalam cerita (Soetedja, Gustina, Milasari, dkk 2014: 408). Sedangkan menurut Padmodarmaya (1983: 73) panggung *proscenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *proscenium* antara panggung dan auditoriumnya. Pada dinding *proscenium* terdapat pelengkungan *proscenium* dan lubang *proscenium*.

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton, di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 387).

Berdasarkan pengertian panggung di atas dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang tempat kejadian cerita yang dipentaskan.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

a. Pengertian *Lighting*

Tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, 2010: 1).

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

b. Jenis- jenis *Stage Lighting*

Menurut Samuel (1964: 216) dalam Hendro (2010: 13), menjelaskan jenis-jenis *stage lighting* antara lain:

- 1). *General Illumination* (pencahayaan umum), merupakan penerangan produk *borderlights*, *striplights*, dan *footlight* ketiganya jenis *flood* (tanpa lensa). *General illumination* diibaratkan seperti cahaya alami yaitu langit, yang berfungsi membersihkan panggung dari bayangan yang tidak dikehendaki, dari kekusaman lantai atau dari noda-noda dilayar panggung, sehingga penonton dapat menikmati dengan jelas. Karena pencahayaannya bersifat meruang maka menimbulkan efek pandangan yang rata, tidak dimensional, akibatnya memberi kesan monoton dan membosankan bagi penonton.
 - 2). *Specific Illumination* (Pencahayaan Khusus), yang dihasilkan oleh *spotlights* suatu jenis lampu yang menggunakan lensa, dan fasilitas lainnya untuk mengatur luas sempitnya bisa cahaya yang dihasilkan, jadi sinarnya terfokus pada objek yang disinari. Pencahayaan khusus ini menimbulkan bayangan karena arah sinar hanya dari sisi tertentu saja, dengan demikian akan timbul objek yang dimensional dan mampu menarik perhatian pemirsa dengan kemampuannya menonjolkan obyek yang terpilih sesuai dengan lakon pertunjukannya.
4. Tata Suara atau Musik
- a. Pengertian Tata Suara

Musik pada hakikatnya adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptanya (Muttaqin, 2008: 33) Sedangkan tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya

dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 416).

b. Fungsi Tata Suara

Pertunjukan teater/drama musikal, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita, karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 419-420):

- 1) Menyampaikan Pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- 2) Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara ataupun alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfer suatu kejadian.
- 3) Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita dengan tema laut.
- 4) Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- 5) Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. seperti ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki.

- 6) Sebagai tanda pengenalan suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*).
- 7) Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- 8) Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau cerita.
- 9) Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* tutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronik, dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

Berdasarkan jabaran teori di atas yang telah dipaparkan musik atau tata suara adalah komponen penting dalam pargelaran dan suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara.

5. Teater

Teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan krasanya mewujudkan dalam suatu karya seni (Riantiarno 2011: 1). Sedangkan menurut

Santoso, Heru, Harwi, dkk (2008:1) teater berasal dari kata Yunani, “*theatron*” (bahasa Inggris, *Seeing Place*), dalam pengertian lebih luas kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak, dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah pertunjukan. Sedangkan menurut Trisno (2010: 22), teater tradisional merupakan hasil kreatifitas dan kebersamaan suatu kelompok sosial yang berakar dari budaya setempat

Berdasarkan jabaran teori di atas yang telah dipaparkan teater adalah suatu kegiatan manusia sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Metode pengembangan ini mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develope* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebarluasan). Pengembangan penampilan tokoh model 4D yang digunakan, disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kostum, tata rias wajah, penataan aksesoris dan pertunjukan/pertunjukan.

A. *Define* (Pendefisian)

Pengembangan pada tahap *define* ini mengkaji dari analisis naskah cerita, karakteristik dan karakter tokoh, analisa sumber ide, dan analisa pengembangan sumber ide, serta pendefinisian tokoh Prajurit Majapahit III asli maupun versi tuntutan.

1. Analisa Naskah Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Sebuah pargelaran teater tradisi yang menceritakan kerajaan Majapahit. Raja ke II kerajaan Majapahit Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara sepeninggal Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 M banyak terjadi konflik atau pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lambusora, dengan kisah berawal dari Prabu Jayanegara yang menjadi Raja Majapahit sejak berumur 15 tahun. Prabu Jayanegara tumbuh dewasa menjadi seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya,

senang bermain wanita dan tidak memiliki pendirian yang tidak tetap, sehingga mudah untuk dihasut dan dijadikan boneka kerajaan oleh patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha dalam perseteruannya dengan Prabu Jayanegara dan Rakyana Nambi. Atas kepercayaan Prabu Jayanegara Majapahit mulai memberontak dengan taktik dan politik hitam untuk menjatuhkan Nambi.

Kepribadian Raja yang demikian, membuat masa pemerintahannya banyak terjadi pergolakan antara Mahapati Halayudha yang menginginkan kedudukan Patih Hamengkubumi yang saat itu dijabat oleh Rakyana Nambi. Mahapati mengajak beberapa Dharmaputra untuk bersekongkol mengadu domba antara Prabu Jayanegara dan Rakyana Nambi. Mahapati memberi surat palsu untuk Rakyana Nambi yang menyebabkan kegelisahan Prabu Jayanegara. Kegelisahan Sang Raja digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyana Nambi. Rakyana Nambi yang tidak terima karena telah dipermainkan oleh Mahapati bertekad untuk membumi hanguskan kerajaan Majapahit. Gajah Mada sebagai panglima perang bersama Prajurit Majapahit bertindak cepat untuk menyelamatkan sang raja dari peperangan. Prajurit Majapahit yang sangat patuh terhadap perintah atasannya seperti Gajah Mada dengan ciri khas Prajurit Majapahit yang tampil percaya diri. Prajurit Majapahit pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta berperang dengan tangguh, walau sempat terjatuh tetapi bangkit kembali.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik

a. Analisis Karakter Prajurit Majapahit III

Prajurit Majapahit III mempunyai karakter memiliki karakter pantang menyerah berperang dengan Prajurit Lumajang sebagai musuhnya, rela berkorban demi keselamatan kerajaan Majapahit, berani berperang apapun resikonya, tangguh, setia dengan atasan yang memberi perintah, dan kekuatan yang besar yang mendasari jiwa ksatria.

b. Analisis Karakteristik Prajurit Majapahit III

Prajurit Majapahit III mempunyai sebagai seorang Prajurit memiliki karakteristik penampilan yang gagah dengan aksesoris tambahan berupa tameng dan tombak, tubuh yang tegap, tidak banyak bicara dan banyak bertindak.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang dipilih untuk Prajurit Majapahit III adalah Prajurit Surakrasa yang berasal dari Kraton Yogyakarta. Surakrasa berasal dari dua suku kata yaitu sura dan rasa, yang menurut bahasa sansekerta bahwa sura berarti berani sedangkan karsa berarti kehendak. Sehingga secara filosofi Prajurit Surakrasa berarti sebuah pasukan yang pemberani dengan tujuan selalu menjaga keselamatan putra mahkota. (Ipank, 2012). Sumber ide ini dipilih karena kesamaannya karakter Prajurit Surakrasa dengan Prajurit Majapahit III yaitu pantang menyerah, berani, rela berkorban, tangguh, dan setia.



Gambar 1. Prajurit Surakrasa Kraton Jogja
(Sumber: <http://yogyakarta.panduanwisata.id.com>, 2012)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pemilihan tokoh Prajurit Majapahit III bersumber dari Prajurit Surakrasa. Sumber ide ini dipilih karena pada pergerlaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Menyesuaikan gerak dari tokoh agar tidak mengganggu kenyamanan si pemain. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan *distorsi* yaitu, merupakan penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambar wujud-wujud pada suatu objek dengan alasan kesamaanya karakter Prajurit Majapahit III dengan Prajurit Sukakrasa yaitu berkarakter pantang menyerah, rela berkorban, berani, tangguh, setia, dan berjiwa kesatria.

Proses *distorsi* pada tokoh Prajurit Majapahit III ini mempertahankan bentuk tombak yang dipakai sebagai senjata. Menghilangkan alas kaki yang ada pada Prajurit Surakarsa, mengganti pakaian Prajurit Surakarsa dengan rompi yang dipakai oleh Prajurit Majapahit III serta menambahkan aksesoris berupa tameng, ikat kepala, ikat lengan, ikat tangan dan ikat pinggang,

sehingga penampilan Prajurit Majapahit III sesuai dengan pergeleran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Design (perencanaan)

Tahapan konsep dan metode pengembangan yang kedua adalah *design* (perencanaan/perancangan) yaitu tahapan yang bertujuan merancang atau merencanakan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias wajah dan pergeleran.

1. Desain Kostum

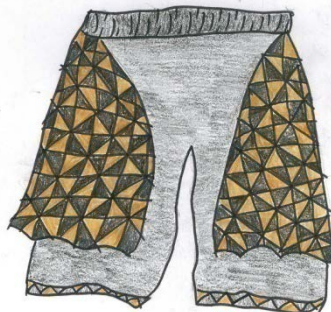
Desain kostum yang dikenakan Prajurit Majapahit III terdiri dari rompi, celana, dan aksesoris pelengkap kostum. Pada desain kostum ini memiliki prinsip keselarasan yang menjadikan satu kesatuan satu bagian dengan bagian lainnya, keseimbangan, irama dan proporsi pada desain kostum Prajurit Majapahit III.

Pembuatan desain kostum, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta berfungsi terwujudnya sebuah kostum. Unsur-unsur yang dipakai pada desain kostum tokoh Prajurit Majapahit III memiliki garis lengkung dan garis lurus yang sesuai dengan sifat yang dimiliki yaitu protagonis, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang aktif bergerak dan tokoh yang bergerak luwes. Memilih unsur warna coklat karena warna tersebut dapat mengkamufleskan sehingga hal itu adalah salah satu siasat Prajurit Majapahit III. Bentuk yang digunakan yaitu abstrak tetapi seimbang, bentuk ini mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita

sesuai dengan keaslian sumber ide. Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Prajurit Majapahit III.

a. Desain Celana dan Rumbai-rumbai

Desain celana berwarna hitam melambangkan keberanian seperti tokoh yang berani berperang dalam kondisi apapun. Batik yang digunakan sebagai rumbai dicelana adalah batik kontemporer yang bermotif belah ketupat mengandung arti tolak bala yaitu penangkal bencana atau bahaya seperti yang digambarkan oleh tokoh sebagai penangkal bahaya agar dapat melindungi kerajaan Majapahit dalam peperangan. Warna emas dan hitam di motif batik yang bermakna, emas sebagai kemenangan dan hitam berarti rasa percaya diri. Desain celana menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelelasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan dasar warna celana menjadikan desain kostum terlihat kelarasannya.



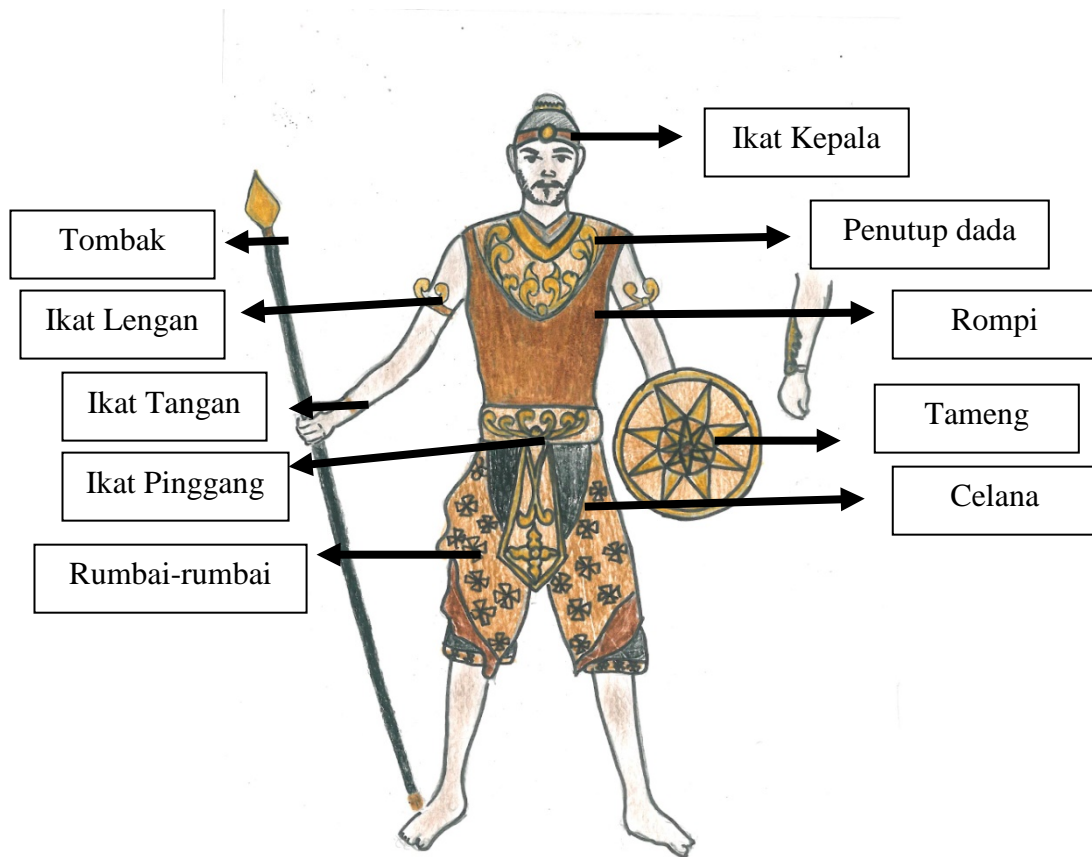
Gambar 2. Desain Celana dan Rumbai-rumbai
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

b. Desain Rompi

Desain rompi berwarna coklat yang melambangkan perlindungan seperti di dalam adegan cerita si tokoh melindungi kerajaan Majapahit. Desain rompi menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan kostum secara keseluruhan. Tekstur kain yang halus dan tebal membuat nyaman tokoh saat bergerak di panggung. Unsur desain dengan ukuran yang sesuai dengan tubuh *talent*.



Gambar 3. Desain Rompi
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 4. Desain Keseluruhan Tokoh Prajurit Majapahit III
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

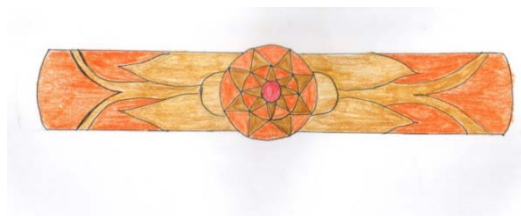
2. Desain Aksesoris

Desain aksesoris yang digunakan Prajurit Majapahit III terdiri dari

a. Aksesoris Kepala atau Ikat Kepala

Pada ikat kepala Prajurit Majapahit III memiliki unsur desain garis lengkung dengan arah miring yang berarti luwes, tekstur yang dibuat terlihat kasar, memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan

oleh kerajaan Majapahit. Desain ikat kepala memiliki prinsip desain keselarasan yang sesuai dengan tema, keseimbangan *simetris*, irama, dan proporsi yang sesuai dengan ukuran *talent*. Menggunakan lambang Majapahit berupa bentuk lingkaran dengan 8 arah mata angin. Desain ikat kepala menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 5. Desain Aksesoris Kepala atau Ikat Kepala
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

b. Aksesoris Penutup Dada

Pada desain aksesoris ini diambil sumber ide salah satu dari ukiran relief Candi Bajang Ratu yang ada di Majapahit mengambil beberapa bentuk. Penutup dada menggunakan unsur garis lengkung yang berarti luwes menggambarkan tokoh yang bergerak aktif, dengan arah miring, dengan prinsip desain keselarasan dengan tema dan keseimbangan *simetris*. Desain penutup dada memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. Desain

penutup dada menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 6. Desain Aksesoris Penutup Dada
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

c. Aksesoris Ikat Lengan

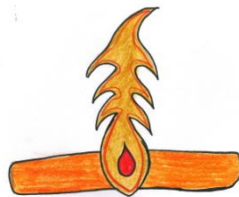
Desain aksesoris ikat lengan ini dibuat dengan unsur desain garis lengkung yang berarti luwes menggambarkan tokoh yang bergerak aktif, memiliki ukuran yang sesuai dengan postur lengan *talent*, dan memiliki keseimbangan *simetris*, dan keselarasan yang sesuai dengan tema. Desain ikat lengan memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. Desain ikat lengan menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 7. Desain Aksesoris Ikat Lengan
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

d. Aksesoris Ikat Tangan

Pada desain aksesoris ini bersumber ide dari api yang sedang membara yang berarti semangat dan keberanian, dengan garis warna merah yang berarti energi sesuai yang dibutuhkan tokoh adalah energi untuk berperang. Terdapat lambang Majapahit memperkuat aksesoris ikat lengan yang bermakna 8 arah mata angin. Desain ikat tangan memiliki bentuk yang abstrak tetapi seimbang, unsur desain garis lengkung, keseimbangan *simetris*, irama, dan proporsi yang sesuai dengan ukuran *talent*. Desain ikat tangan memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. Desain ikat tangan menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelurusan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 8. Desain Aksesoris Ikat Tangan
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

e. Aksesoris Ikat Pinggang

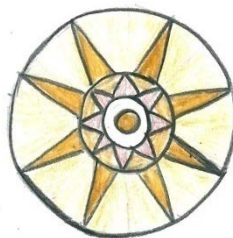
Pada desain aksesoris ini diambil sumber ide dari ukiran relief Candi Bajang Ratu yang ada di Majapahit mengambil beberapa bentuk sebagai penutup dada. Desain ikat pinggang ini menggunakan unsur garis lengkung yang berarti luwes menggambarkan tokoh yang bergerak aktif, dengan arah miring, dengan prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan *simetris*. Desain ikat pinggang memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. Desain ikat pinggang menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 9. Desain Aksesoris Ikat Pinggang
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

f. Aksesoris Pelengkap Tameng

Pada aksesoris pelengkap tameng Prajurit Majapahit III memiliki unsur desain garis lengkung yang berarti luwes menggambarkan tokoh yang bergerak aktif, tekstur yang dibuat terlihat kasar. Desain tameng ini memiliki warna oranye dan emas dengan filosofi warna oranye salah satunya adalah semangat yang berarti tokoh bersemangat dalam peperangan, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. yang memiliki prinsip desain keselarasan yang sesuai dengan tema, keseimbangan *simetris*, irama, dan proporsi yang sesuai dengan ukuran *talent*. Desain aksesoris pelengkap tameng menggunakan lambang majapahit berupa bentuk lingkaran dengan 8 arah mata angin. Desain tameng ini menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelarasan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 10. Desain Aksesoris Pelengkap Tameng
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

g. Aksesoris Pelengkap Tombak

Pada aksesoris pelengkap tombak memiliki garis lurus tegak, arah tegak lurus, dan keseimbangan *simetris*, dengan mengambil warna hitam dan emas yang memiliki filosofi warna hitam berarti rasa percaya diri seperti yang diterapkan oleh tokoh yang memiliki rasa percaya diri dalam berperang, filosofi warna emas salah satunya adalah kesuksesan yaitu yang diharapkan oleh kerajaan Majapahit. Desain tombak ini menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain aksesoris dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip kelurusan yaitu bisa dilihat dari warna yang digunakan sesuai dengan aksesoris secara keseluruhan.



Gambar 11. Desain Aksesoris Pelengkap Tombak
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

3. Desain Rias Wajah

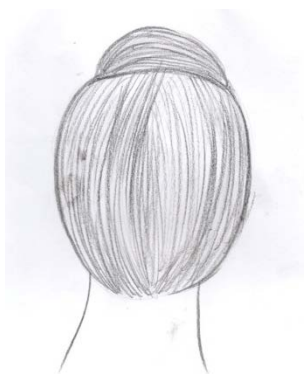
Rancangan desain rias wajah yang memiliki unsur desain garis lengkung yang berarti luwes menggambarkan tokoh yang bergerak aktif dan menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari bentuk alis, bibir yang sama, *blushon* dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, prinsip keselarasan yaitu bisa dilihat dari warna *makeup* yang digunakan. Warna coklat kemerahan pada alas bedak, warna hitam pada alis yang berarti kekuatan, warna coklat dan hitam pada kelopak mata, perpaduan warna pink dan merah pada perona pipi, dan warna coklat kemerahan untuk bagian bibir. Penambahan *hair net* atau bulu palsu pada bagian kumis dan jambang disesuaikan dengan ukuran wajah *talent* agar menciptakan kesan riasan yang dapat seimbang dan sesuai dengan tokoh yang dikembangkan, dengan bentuk yang tipis supaya terlihat gagah.



Gambar 12. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

4. Desain Penataan Rambut

Rancangan desain penataan rambut ini, akan menggunakan penataan rambut (*top*) yang berfokus pada cepol yang tidak tinggi. Desain penataan rambut ini menggunakan prinsip desain keseimbangan bisa terlihat dari desain penataan rambut dengan bentuk yang seimbang atau *simetris*, dengan memiliki prinsip desain proporsi yang sesuai dengan ukuran *talent*.

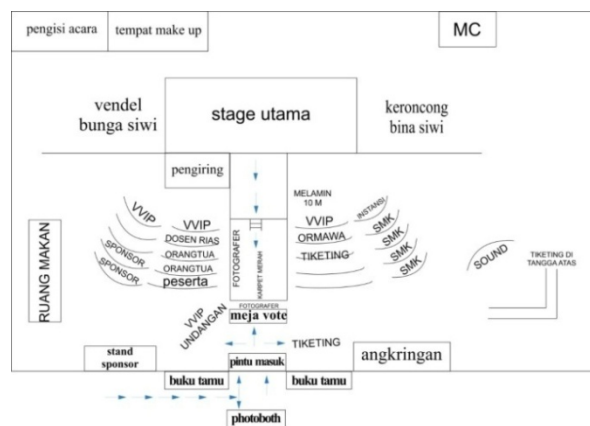


Gambar 13. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

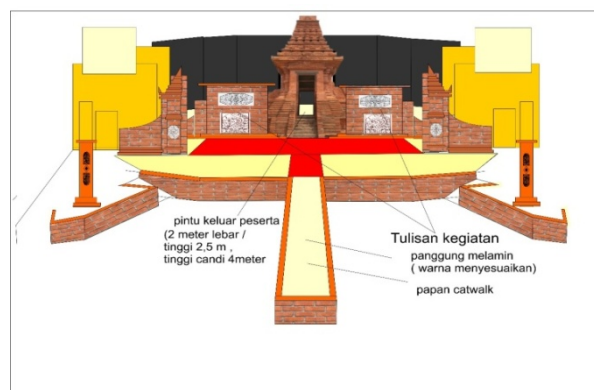
5. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta yang diselenggarakan di gedung Auditorium UNY menggunakan konsep panggung *proscenium* dan panggung Auditorium. Hal ini dikarenakan panggung yang ada di Auditorium merupakan panggung permanen, serta dilakukan penambahan panggung dengan *stage catwalk*. Konsep tempat duduk penonton berada mengelilinginya, tetapi tidak penuh satu lingkaran. Arah pandang visual penonton lurus kedepan, tidak perlu menengok terlalu banyak untuk dapat

menikmati pertunjukkan. Hal ini untuk memudahkan penonton agar dapat secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain teater. *Lighting* yang digunakan tidak mengubah penampilan *make-up* yang akan ditonjolkan menggambarkan suasana kerajaan Majapahit. Hal ini dikarenakan panggung yang ada di Auditorium merupakan panggung permanen, serta dilakukan penambahan panggung dengan *stage catwalk*.



Gambar 14. *Layout* Pergelaran
(Sketsa: Sie Acara, 2018)



Gambar 15. *Desain* Panggung Pergelaran
(Sketsa: Sie Acara, 2018)



Gambar 16. Desain Pintu Depan Pergelaran
(Sketsa: Sie Acara, 2018)

C. *Develope* (Pengembangan)

Pada tahap metode dan konsep pengembangan dibahas yaitu meliputi desain, validasi oleh kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan aksesoris dan *prototype* hasil karya pengembangan, dalam mendesain sebuah kostum hal yang pertama kali dilakukan yaitu mengetahui dengan menganalisis dan mengkaji tokoh yang akan diperankan, dalam pembuatan kostum Prajurit Majapahit III. Tahapan metode pengembangan yang ketiga ini adalah *develop* (pengembangan) yang tahapan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Desain

Desain Prajurit Majapahit III dibuat dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama konsep perancangan desain kostum yang dibuat sesuai dengan tokoh dan karakter yang sudah ditentukan.

2. Validasi Desain

Validasi desain oleh ahli atau pakar yaitu Afif Ghurub Bestari dan dibantu oleh dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti yang kemudian mendapatkan saran dari kedua validator dan hasilnya masih harus perbaikan (revisi).

- a. Validasi desain I, desain kostum yang belum disetujui oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum masih sederhana.



Gambar 17. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi I
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

- b. Validasi desain II, desain kostum yang belum di setujui oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena bagian bawah yang sederhana dan biasa. Butuh dilakukan penambahan rompi, ikat lengan, ikat pinggang, ikat kepala dan aksesoris pelengkap berupa tameng dan tombak. Perlu diperbaiki atau proses pengecilan pada bagian penutup dada.



Gambar 18. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi II
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

- c. Proses validasi desain III telah disetujui validasi ahli dan dosen pembimbing yang dilakukan pada hari Jumat, 8 Desember 2017.



Gambar 19. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi III
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

3. Revisi Desain Kostum

Setelah mendapatkan saran dari validator maka dilakukan perbaikan desain yang hingga 3 kali perbaikan, dan akhirnya desain kostum disetujui oleh validator.

4. Pembuatan Kostum

Proses pembuatan kostum dilakukan setelah persetujuan dari kedua validator. Proses pembuatan kostum dilakukan kurang lebih 1 bulan pengerjaan.

5. *Fitting* Kostum

Fitting kostum dilakukan dua kali yaitu *fitting* I pada tanggal 29 Desember 2017 yang bertempat di Ruang 201 PTBB dan *fitting* II pada tanggal 4 Januari 2018 yang bertempat di KPLT lantai 3, pada saat *fitting* I kostum ternyata kostum yang sudah dibuat masih perlu sedikit perbaikan atau pengecilan pada ukuran agar *talent* merasa nyaman pada saat memerankan karakter Prajurit Majapahit III.

6. Validasi Tata Rias Wajah

Pada saat validasi tata rias wajah dilakukan di kampus yang didampingi oleh dosen pembimbing. Proses validasi tata rias wajah dilakukan hingga 4 kali dan hingga mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

D. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *disseminate* (penyebarluasan) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Pertunjukan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan atau pertunjukan teater tradisi bertema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari

Pagi di Bumi Wilwatikta. Pergelaran tersebut bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diselenggarakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta tersebut melibatkan 26 *talent* yang berasal dari Unit Kegiatan Mahasiswa, Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Rancangan penilaian *grand juri* akan dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 6 Januari 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. *Grand Juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan meliputi mendesain dan merancang kostum, merias wajah serta melakukan penataan aksesoris pada *talent* sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Prajurit Majapahit III, pada penilaian oleh ahli akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, ahli rias wajah dan pemerhati seni. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Esti Susilatri dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat, ahli rias wajah diwakili oleh Yuswati selaku dosen rias dari Fakultas Teknik dan pemerhati seni diwakili oleh Agus Prasetya dosen dari Institute Seni Indonesia Yogyakarta. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya Prajurit Majapahit III sesuai dengan yang dikembangkan.

3. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor dilaksanakan, yaitu pada hari Selasa tanggal 16 Januari dilakukan di 2 tempat yaitu di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan *Student Center*. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pertunjukan.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih akan dilaksanakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 setelah melakukan gladi kotor, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan kekurangan pertunjukan teater tradisi sebelum dipergelarkan, karena pada gladi bersih ini talent telah menggunakan seluruh kostum, riasan dan aksesoris dan menampilkan peran tokoh sesuai dengan karakternya, pada pukul 15.00 WIB Gladi bersih dilakukan oleh para *talent* dan *beauticiant* dan didampingi oleh pelatih dan *crew*. Latihan dilakukan untuk menyesuaikan diri ketika berada di panggung.

5. Pergelaran Utama

Pergelaran hari H sendiri akan dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* Pergelaran direncanakan pada pukul 13.00 WIB.

BAB IV

PROSES, HASIL & PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang proses, hasil, dan pembahasan yang berisi tentang proses rancangan, pelaksanaan, dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata dengan menggunakan metode 4D, yaitu *define, design, develop, dan dessiminate* yang akan di uraikan secara lengkap.

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

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil bahwa pertunjukan teater tradisi mengambil tema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Latar belakang cerita tersebut berada pada kerajaan Majapahit, yang masuk dalam Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Cerita ini terjadi pada masa pemerintahan Raja Jayanegara yang berkuasa selama 1309M -1328M atau selama kurang lebih 19 tahun. Terdapat tokoh peran pembantu salah satunya Prajurit Majapahit III.

Tokoh Prajurit Majapahit III yang merupakan salah satu Prajurit di Majapahit, memiliki karakter pantang menyerah berperang dengan Prajurit Lumajang sebagai musuhnya, rela berkorban demi keselamatan kerajaan Majapahit, berani berperang apapun resikonya, tangguh, setia dengan atasan yang memberi perintah, dan kekuatan yang besar yang mendasari jiwa kesatria.

Tokoh Prajurit Majapahit III sebagai seorang Prajurit memiliki karakteristik penampilan yang gagah dengan aksesoris tambahan berupa tameng dan tombak, tubuh yang tegap, tidak banyak bicara dan banyak bertindak.

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

Pengembangan di awal dengan menentukan sumber ide, yaitu Prajurit Surakrasa dari Keraton Yogyakarta dengan alasan persamaan karakter dan karakteristiknya. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan *distorsi* yaitu, merupakan penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambar wujud-wujud pada suatu objek dengan alasan kesamaanya karakter Prajurit Majapahit III dengan Prajurit Sukakrasa, dengan mempertahankan bentuk tombak yang dipakai sebagai senjata. Menghilangkan alas kaki yang ada pada Prajurit Surakarsa, mengganti pakaian Prajurit Surakarsa dengan rompi yang dipakai oleh Prajurit Majapahit III serta menambahkan aksesoris berupa tameng, ikat kepala, ikat lengan, ikat tangan dan ikat pinggang, sehingga penampilan Prajurit Majapahit III sesuai dengan pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Sumber ide yang dipilih untuk Prajurit Majapahit III adalah Prajurit Surakrasa dari Kraton Yogyakarta. Sumber ide ini dipilih karena kesamaannya karakter adalah Prajurit Surakrasa dengan Prajurit Majapahit III.

Dari beberapa paparan di atas penulis harus memperhatikan banyak hal yang terkait dalam proses penciptaan Prajurit Majapahit III. Penciptaan Prajurit Majapahit III hanya bersumber dari kesamaan karakter maka dari itu proses pembuatannya diharuskan melihat dari berbagai aturan-aturan yang ada dan menambahkan unsur dari Majapahit sehingga penampilan Prajurit Majapahit III dapat memperkuat dan juga sesuai dengan pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Penampilan dipanggung saat Prajurit Majapahit III diatas panggung dengan sorotan *lighting* berwarna hijau dan merah membuat *makeup* terlihat mencolok dan menyala dengan dipadukan gamelan *gending sempak perang*.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

Proses, hasil dan pembahasan yang kedua menggunakan pengembangan *design*, yang akan membahas mengenai rancangan desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah, desain penataan rambut, desain pergelaran, berikut pembahasan-pembahasan secara rinci:

1. Kostum

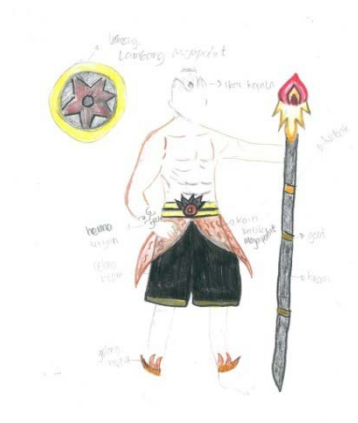
Kostum yang digunakan untuk Prajurit Majapahit III terdiri dari rompi, celana, rumbai celana dan aksesoris pelengkap. Proses pembuatan kostum pada

tahap pertama yaitu mengukur tubuh talent yang akan berperan sebagai tokoh Prajurit Majapahit III pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Tahap kedua yaitu mencari bahan yang disesuaikan dengan ukuran, warna serta jenis bahan yang akan digunakan. Kostum Prajurit Majapahit III menggunakan kain satin warna coklat untuk bagian rompi, kain satin warna hitam untuk celana, dan batik berbahan katun warna coklat untuk bagian rumbai celana. Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang ahli pembuat kostum, maka dibutuhkannya bantuan dari ahli pembuat kostum untuk membuat kostum Prajurit Majapahit III pada proses menjahit dibantu oleh Nanda (Mahasiswi Teknik Tata Busana 2015), sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang.

Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan. Pelaksanaan *fitting* dilakukan sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang telah dibuat. Hasil desain kostum pada Prajurit Majapahit III dengan hasil akhir tidak sesuai dan pada bagian rompi saat *fitting*, ukurannya kurang dengan badan *talent* (atau kebesaran), maka dilakukan perbaikan agar nyaman saat digunakan *talent*.

Validasi desain I, desain kostum yang belum disetujui oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum masih sederhana.



Gambar 20. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi I
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

Validasi desain II, desain kostum yang belum disetujui oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena bagian bawah yang sederhana dan biasa. Butuh dilakukan penambahan rompi, ikat lengan, ikat pinggang, ikat kepala dan aksesoris pelengkap berupa tameng dan tombak. Perlu diperbaiki atau proses pengecilan pada bagian penutup dada.



Gambar 21. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi II
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

Proses validasi desain III telah disetujui validasi ahli dan dosen pembimbing yang dilakukan pada hari Jumat, 8 Desember 2017.



Gambar 22. Desain Kostum Prajurit Majapahit III Validasi III
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

a. Celana

Celana yang dikenakan oleh Prajurit Majapahit menggunakan bahan satin jenis *sliky* berwarna hitam dan coklat dengan ukuran selutut *talent* dibuat dengan penambahan kerut atau elastis pada bagian perut atau pinggang celana supaya lebih nyaman saat pementasan. Bagian rumbai-rumbai dibentuk dengan teknik remple dengan bahan katun bermotif batik kontemporer, setelah celana diterapkan pada *talent* ternyata terlihat kaku sehingga kurang nyaman digunakan untuk adegan berperang.



Gambar 23. Desain Celana
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 24. Hasil Akhir Celana
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

b. Rompi

Rompi yang digunakan oleh Prajurit Majapahit III menggunakan bahan satin jenis *bridle* berwarna coklat. Rompi ini dibuat dengan model *singlet* dan kancing satu berada di belakang untuk memudahkan dalam pemakaian, setelah rompi diterapkan pada talent ternyata masih kebesaran dikarenakan penyusutan berat badan *talent*.

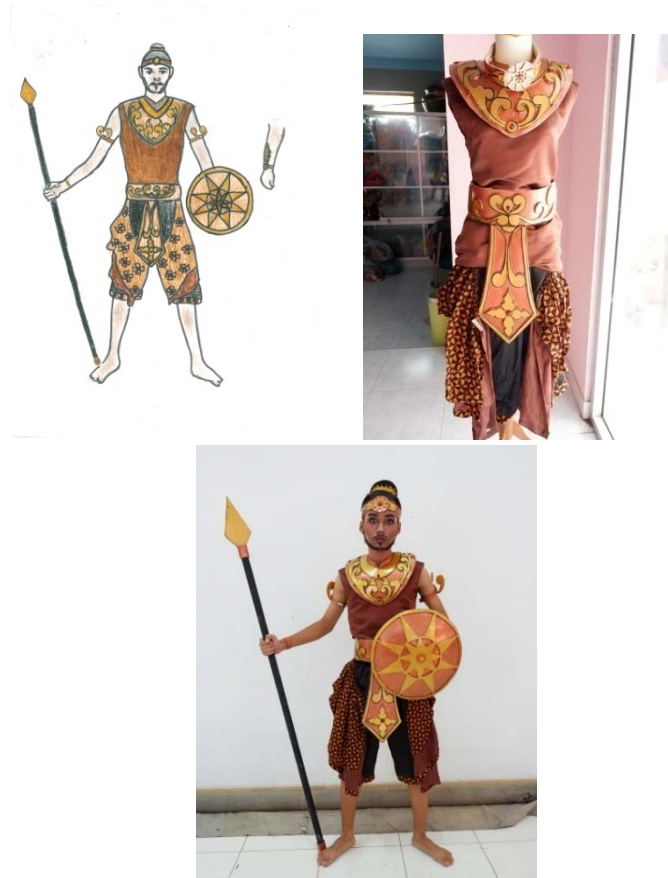


Gambar 25. Desain Celana
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 26. Hasil Akhir Celana
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir keseluruhan hal tersebut dikarenakan kostum sudah yang dikenakan kostum yang berupa celana dan rompi Prajurit Majapahit III masih terlihat kebesaran, pada saat Grand Juri kostum berupa celana dan rompi sudah dkecilkan tetapi masih kebesaran saat dipakai pada pergelaran, dengan adanya penyusutan berat badan pada *talent*. Rompi Prajurit Majapahit III tidak serasi dengan Prajurit Majapahit lainnya karna terlalu sederhana, sedangkan Prajurit Majapahit lainnya terlihat lebih baik dengan penggunaan 3D pada bagian rompi



Gambar 27. Keseluruhan Desain Akhir Kostum
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

2. Aksesoris

Aksesoris dibuat menggunakan spon hati, teknik yang digunakan untuk membuat aksesoris yaitu teknik pengaplikasian pola desain ke spon hati kemudian potong pola-pola tersebut dan gabungkan sesuai desain yang dibuat.

Proses pembuatan kostum pada bagian aksesoris pelengkap dibagi menjadi beberapa 2 bagian, yaitu yang pertama pada bagian ikat kepala, ikat lengan, ikat tangan, penutup dada, ikat pinggang dan tameng, yang kedua adalah tombak dengan bahan pipa air berukuran 2cm untuk diameternya.

- a. Bagian ikat kepala, penutup dada, ikat lengan, ikat tangan, ikat pinggang dan tameng. Langkah yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan.

Bentuk pola pada spon hati sesuai ukuran Prajurit Majapahit III, kemudian potong sesuai pola yang telah dibuat.

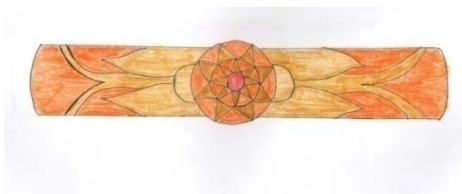
- b. Langkah kedua yaitu penempelan kawat pada bagian pingir memutar sesuai pola spon hati agar kuat dan bisa dibentuk sesuai keinginan lalu diberi perekat dan di lem tutup dengan spon hati.
- c. Langkah ketiga yaitu pewarnaan, aplikasikan warna dasar putih ke dasaran spon hati agar warna sama menyeluruh karna ada beberapaspon hati yang berwarna hitam.
- d. Langkah keempat yaitu memberi perekat pada bagian ujung aksesoris agar mudah dan melekat dengan sempurna saat dipakai.
- e. Langkah kelima yaitu *finishing* akhir untuk pewarnaan dengan memberikan warna yang sesuai dengan aksesoris.
- f. Langkah keenam yaitu menempelkan aksesoris berupa payet dan batu permata pada bagian ikat kepala, penutup dada, ikat lengan, ikat tangan, ikat pinggang.
- g. Pembuatan tombak dengan bahan pipa air berukuran diameter 2 cm potong panjangnya 150 cm. Balut pipa air dengan lem dan spon hati lalu semprotkan *pilox* berwarna hitam, dan pasangkan ujung tombak yang telah dibuat sesuai pola

Bentuk aksesoris yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat, hal ini sesuai dengan kenyataan. Perubahan yang terjadi pada pembuatan kostum terdapat pada ukuran. Awal pembuatan aksesoris terjadi koreksi pada ukurannya, karena ketika validasi pertama dengan *talent* aksesoris terlalu besar

sehingga dilakukan pengecilan ukuran kostum. Tujuannya agar aksesoris dapat digunakan oleh *talent* sesuai dengan ukurannya.

a. Ikat Kepala

Ikat kepala berbahan dasar dari spon hati mempunyai ukuran sesuai dengan kepala *talent* dengan menggunakan perekat pada bagian belakang ikat kepala supaya melekat dengan baik dan tidak mudah lepas saat digunakan pementasan serta penambahan manik-manik pada bagian tengah dan pinggir ikat kepala, setelah ikat kepala diterapkan pada *talent* ternyata terlihat kurang besar dan merusak *makeup* pada bagian dahi karena terlalu kencang saat melekatkan ikat kepala ke kepala *talent*.



Gambar 28. Desain Ikat Kepala
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 29. Hasil Akhir Ikat Kepala
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

b. Penutup Dada

Penutup dada yang digunakan Prajurit Majapahit III berbahan dasar spon hati yang dilapisi kawat supaya terlihat kaku. Setelah diterapkan pada *talent* sesuai dengan desain.



Gambar 30. Desain Penutup Dada
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 31. Hasil Akhir Penutup Dada
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

c. Ikat Lengan

Ikat lengan ini berbahan dasar spon hati dengan pemberian perekat di belakang ikat lengan supaya merekat dengan baik serta penempelan kawat agar ikat lengan bisa berdiri sesuai keinginan dan penambahan manik-manik dibagian tengah, setelah digunakan pada *talent* ternyata sesuai dengan desain.



Gambar 32. Desain Ikat Lengan
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)



Gambar 33. Hasil Akhir Ikat Lengan
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

d. Ikat Tangan

Ikat tangan berbahan dasar spon hati dengan pemberian perekat di belakang ikat lengan supaya merekat dengan baik dan dengan penambahan manik-manik dibagian tengah, setelah ikat lengan diterapkan pada *talent*

ternyata mengalami kepanjangan sehingga mengganggu gerak pada saat pementasan.



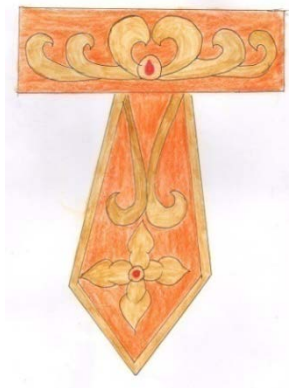
Gambar 34. Desain Ikat Tangan
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah 2017)



Gambar 35. Hasil Akhir Ikat Tangan
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah,2018)

e. Ikat Pinggang

Ikat pinggang berbahan dasar spon hati dengan pemberian perekat di belakang ikat lengan supaya merekat dengan baik serta penempelan kawat, setelah ikat pinggang diterapkan pada *talent* ternyata masih kebesaran dikarenakan penyusutan berat badan *talent*.



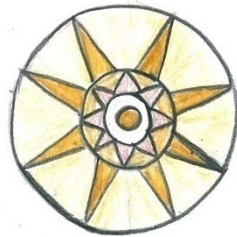
Gambar 36. Desain Ikat Pinggang
(Sketsa: Rahma Nurul Hanifah, 2017)



Gambar 37. Hasil Akhir Ikat Pinggang
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah,2018)

f. Tameng

Tameng ini terbuat dengan berbahan dasar spon hati dan kawat, dibuat dengan penambahan pegangan pada belakang tameng, setelah diterapkan pada *talent* sesuai dengan desain.



Gambar 38. Desain Tameng
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)



Gambar 39. Hasil Akhir Tameng
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

g. Tombak

Tombak dibuat dengan bahan *pralon* berukuran 150 cm dan ujungnya dengan bahan spon hati, setelah tombak digunakan pada talent ternyata lem kurang kuat, sehingga kalau dipegang agak lemas.



Gambar 40. Desain Tombak
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)



Gambar 41. Hasil Akhir Tombak
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

Hasil akhir pada penerapan aksesoris pada Prajurit Majapahit III pada ikat pinggang masih mengalami kebesaran, walaupun sudah dikecilkan pada saat *Grand Juri*. Aksesoris Prajurit Majapahit III mengalami kesalahan pada warna, desain yang dibuat berwarna coklat lalu hasil aksesoris akhir menjadi warna oranye karna kesalahan pada saat pencampuran warna. Aksesoris Prajurit Majapahit III tidak serasi dengan Prajurit Majapahit lainnya, karna warna aksesoris yang tidak memiliki kesamaan.

3. Rias Wajah

Tata rias wajah pada Prajurit Majapahit III menggunakan jenis rias wajah panggung, pengaplikasian yang ditambahkan pada rias wajah berupa kumis dan jambang dengan teknik pengaplikasian langsung kewajah menggunakan bahan berupa *hair net* dan lem.

Proses pemuatan rias wajah, yaitu:

- a. Langkah yang pertama, wajah dibersihkan memakai susu pembersih, penyegar dan pelembab bermerk SA.
- b. Pengaplikasian *foundation* dengan menggunakan spon *foundation*, menggunakan warna *foundation* agak sedikit kemerahan karena diatas panggung. *Fondation* yang digunakan adalah percampuran dari DM 4D dan K7W.



Gambar 42. Aplikasi *Foundation*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- c. Pengaplikasian *shading* dan *tint*, bermerk C agar menonjolkan kelebihan dan kekurangan pada wajah *talent* yang diaplikasikan menggunakan spon.



Gambar 43. Aplikasi *Shading*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- d. Pengaplikasian bedak padat bermerk U II menggunakan spon bedak, agar wajah tidak berkilau karena *foundation*.
- e. Pemakaian *base eyeshadow* bermerk I agar *eyeshadow* melekat dengan sempurna.



Gambar 44. Aplikasi *Base Eyeshadow*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- f. Pengaplikasian *eyeshadow* bermerk MB menggunakan kuas *eyeshadow* agar mata terlihat lebih jelas, menggunakan *eyeshadow* perpaduan warna coklat dan hitam.



Gambar 45. Aplikasi *Eyeshadow*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- g. Pengaplikasian *eyeliner* bermerk MB atas pada mata, agar terlihat gagah dan mata terlihat lebih menonjol.



Gambar 46. Aplikasi *Eyeliner* Atas
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- h. Pembuatan alis bermerk V dengan pensil alis warna coklat lalu tegas kan dengan warna hitam.



Gambar 47. Pembuatan Alis
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- i. Pengaplikasian *eyeliner* bermerk V pada bawah mata berwarna hitam agar tampak lebih gagah.



Gambar 48. Aplikasi *Eyeliner* Bawah
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- j. Pengaplikasian *blushon* bermerk N pada pipi *talent* menggunakan kuas *bluson*, pada bagian tulang pipi.



Gambar 49. Aplikasi *Blushon*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- k. Pengaplikasian *shading* bermerk C pada hidung *talent* dan *tint* luar agar memberikan kesan menonjolkan kelebihan dan kekurangan bentuk wajah.



Gambar 50. Aplikasi *Shading* dan *Tint*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

1. Pembuatan pola pada bagian kumis dengan menggunakan pensil alis bermerk V berwarna coklat.



Gambar 51. Pembuatan Pola Kumis
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- m. Pengaplikasian *eyeshadow* bermerk MB warna hitam pada bagian pola kumis yang telah dibuat agar nanti pada saat penempelan *hairnet* tidak ada bagian yang kosong.



Gambar 52. Aplikasi *Eyeshadow* Hitam pada Bagian Pola Kumis
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- n. Pengaplikasian *eyeshadow* bermerk MB hitam pada bagian pola jambang.



Gambar 53. Aplikasi *Eyeshadow* Hitam pada Bagian Pola Jambang
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- o. Pengaplikasian lem bermerk R pada bagian yang akan diberi *hairnet* sebagai bulu palsu.



Gambar 54. Aplikasi Lem
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- p. Penempelan *hair net* pada bagian kumis dan jambang sesuai pola yang telah ditentukan



Gambar 55. Penempelan *Hair Net*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- q. Terakhir, pengaplikasian *lipstick* bermerk MO pada *talent*, agar bibir *talent* tidak terlihat pucat.



Gambar 56. Desain Rias Wajah Gambar 57. Hasil Rias Wajah
(Sketsa: Magas Gardena, 2017) (Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

Hasil akhir pada penerapan rias wajah karakter Prajurit Majapahit III belum sesuai karena rias karkter yang ditampilkan tidak mellihatkan gagahnya Prajurit Majapahit III. Perpaduan warna pada rias sudah sesuai cocok dengan *lighting* yang ditampilkan, *makeup* awet hingga 6 jam, solusinya dengan cara membuat jambang dan kumis secara lebih natural dan tidak berlebihan.

4. Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan yaitu penataan rambut sederhana yaitu menggunakan tipe penataan *hair do* terlebih dahulu yaitu dengan penataan rambut diikat pada bagian puncak lalu menggunakan *cepol* pada posisi *top* atau atas kepala. Aksesoris kepala atau ikat kepala yang terbuat dari spon hati yang mengelilingi kepala dan hiasan dibagian depan *cepol* agar terlihat lebih gagah.

Proses penataan rambut yaitu,

- a. Sisir ke atas rambut *talent* ke arah puncak kepala lalu ikat dengan karet.
- b. Penggunaan *cepol* di puncak kepala beri jepit rambut agar kuat.



Gambar 58. Penggunaan Cepol
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- c. Pengaplikasian *pomade* pada bagian rambut sebelah pinggir kanan dan kiri.



Gambar 59. Aplikasi Pomade
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- d. Pengaplikasian *hairspray* pada bagian rambut depan dan belakang

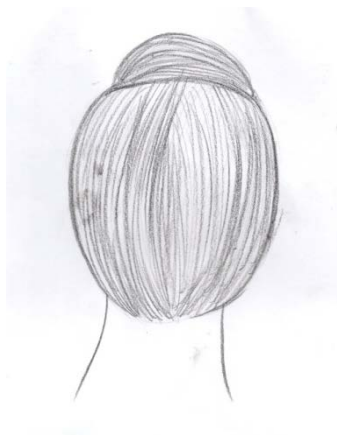


Gambar 60. Aplikasi *Hairspray*
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

e. Pemakaian aksesoris kepala dan ikat kepala



Gambar 61. Pemakaian Aksesoris
(Sumber: Rahma Nurul Hanifah, 2018)



Gambar 62. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Rahma Nurul, 2017)



Gambar 63. Hasil Penataan Rambut
(Sumber: Rahma Nurul, 2018)

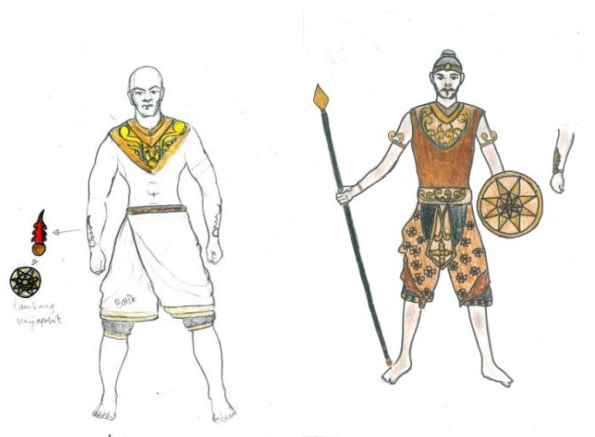
Hasil akhir penataan rambut belum sesuai karena belum terlihat rapi, rambut masih ada yang keluar dari *cepol*. Solusinya adalah rambut *talent* dipangkas dibagian yang tidak bisa diatasi dengan kosmetik berupa *pomade* dan *hairspray*.

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

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan) yang menjelaskan tentang validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

1. Validasi Desain Kostum oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari validasi disetujui oleh ahli yang dilakukan pada pada hari Jumat, 8 Desember 2017. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut mengubah bagian bawah celana yang terlalu sederhana dengan penambahan rumbai dicelana dan rompi, melakukan penambahan aksesoris pelengkap yaitu, tameng, tombak, ikat kepala, ikat lengan, dan, ikat pinggang, serta pengecilan pada bagian penutup dada.



Gambar 64. Desain Kostum Prajurit Majapahit III
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

2. Validasi Desain Rias Wajah oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah dan penataan rambut oleh Eni Juniastuti. Validasi dilakukan dengan hasil rias wajah dan penataan rambut,

Saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yaitu menajamkan riasan pada mata, memperbaiki kumis dan jambang agar terlihat natural, mempertebal *fondation* dengan warna coklat kemerahan, mempertajam alis yang dengan warna hitam.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum terdiri dari rompi, celana dan rumbai dibuat oleh Nanda anak Busana 2015, sedangkan Aksesoris dibuat oleh Magas Gardena mahasiswa ISI di bantu oleh saya penulis Rahma Nurul Hanifah. Kostum dibuat membutuhkan waktu 2 minggu dengan biaya Rp. 190.000,- (Seratus Sembilan puluh ribu rupiah). Aksesoris pelengkap membutuhkan waktu 1 bulan dengan mengeluarkan biaya sebanyak Rp. 1.100.000,- (Satu juta seratus ribu rupiah).

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 29 Desember 2017 dan 4 Januari 2018 dengan hasil memerlukan perubahan atau pengecilan pada bagian celana dan rompi agar nyaman saat digunakan oleh *talent*.

4. Uji Coba Rias Wajah dan Penataan Rambut

Validasi tata rias dan penataan rambut wajah dilakukan sebanyak empat kali yaitu pada hari Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017, Kamis 4 Januari 2018, dan Sabtu 6 Januari 2018.

- a. Hasil validasi rias wajah pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 28 Desember 2017 yaitu warna *foundation* yang tidak pas terlalu keputihan, riasan mata kurang tajam, warna bibir kurang menonjol dan kurang

natural bagian jambang dan kumis, sedangkan hasil validasi penataan rambut yaitu, perlu penambahan cepol diatas atau puncak kepala.



Gambar 65. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Pertama
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

- b. Hasil validasi rias wajah kedua dilakukan pada hari Jumat tanggal 29 Desember 2017 yaitu, bagian dasar *foundation* kurang tebal, riasan mata kurang tajam, bulu jambang masih terlihat kurang rapi, sedangkan penataan rambutnya *cepol* kurang besar.



Gambar 66. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Kedua
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2017)

- c. Hasil validasi rias wajah ketiga dilakukan pada hari Kamis tanggal 4 Januari 2018 yaitu, warna pemerah pipi dan warna bibir kurang menonjol.



Gambar 67. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Ketiga
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

- d. Hasil validasi rias keempat dilakukan pada hari Sabtu tanggal 6 Januari 2018 yaitu, kurang menonjolnya pemerah pipi.



Gambar 68. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut Keempat
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

5. Prototype Prajurit Majapahit III yang Dikembangkan

Hasil *prototype* telah melewati desain kostum dan aksesoris dengan validasi I, validasi II dan validasi III dilanjutkan uji coba tata rias karakter dan penataan rambut yang dilakukan selama empat kali dan pembuatan kostum berupa celana dan rompi serta penambahan aksesoris berupa ikat kepala, penutup dada, ikat lengan, ikat tangan, ikat pinggang, tameng dan tombak.

Penerapan tata rias karakter dengan penambahan kumis dan jambang palsu terbuat dari *hairnet*. Penataan rambut dengan penambahan *cepol* pasangan yang dipasang *simetris*. Hasil *prototype* yang diperoleh belum sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat hal tersebut dikarenakan celana, rompi, ikat pinggang yang kebesaran.



Gambar 69. Tampilan Keseluruhan Prajurit Majaphait III
(Dokumentasi: Rahma Nurul Hanifah, 2018)

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

Pada tahap metode keempat ini yaitu *dessiminate* (penyebarluasan) yang dilakukan dalam bentuk pertunjukan, dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan yang diadakan oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 Universitas Negeri Yogyakarta ini dikemas dalam bentuk seni pertunjukan teater tradisi yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium UNY yang ditujukan untuk kalangan umum yang

bertujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan dan sekaligus memperkenalkan sepengal cerita di Majapahit.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi :

1. Penilaian Ahli (*Grand* juri)

Kegiatan penilaian ahli (*grand* juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan dari sebelum ditampilkan secara luas. Tujuan dari penilaian ahli (*grand* juri) adalah agar *talent* dapat mencoba kostum yang sudah dibuat, untuk melatih kemantapan *talent*, mencoba kenyamanan kostum yang akan dipakai oleh *talent* agar tidak mengganggu gerakan pada saat pementasan. Penilaian ahli (*grand* juri) diselenggarakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai hasil karya mahasiswa berasal dari tiga bidang, yaitu seniman pertunjukan yang diwakili oleh Esti Susilarti. dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias fantasi yang diwakili oleh Yuswati dari instansi dosen rias fakultas teknik sebagai pemerhati *make up* dan pemerhati seni yang diwakili oleh Agus Prasetya dari dosen Institute Seni Indonesia Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan mencakup 3 hal yaitu tata rias (*makeup* dan *hairdo*), kostum (kostum, aksesoris, dan properti kostum), dan total *look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dengan memperoleh hasil yang

paling tinggi yaitu Rha Wedheng tampilan yang terbaik dari mahasiswa Asrifa Sakinah.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi atas, yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah sebagai *best of the best*, tokoh Tribuana Tungga Dewi hasil karya Putri Anggita sebagai *best favourite*, dan tokoh Mahapatih Halayudha sebagai *best talent*. Grup Narapraja diambil 3 terbaik yaitu Mahapatih Halayuda hasil karya Teresa Valentina, Tribuana Tungga Dewi oleh Putri Anggita dan Prabu Jayanegara hasil karya Agatha Ratu. Grup Drama Putra diambil 3 terbaik yaitu Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah, Rha Banyak oleh Frida Pratiwi dan Kudo Lawean hasil karya Zalma Nur Chasanah. Grup Prajurit diambil 3 terbaik yaitu tokoh Prajurit Lumajang II oleh Siska Widya, tokoh Prajurit Majapahit IV hasil karya Nita Apriliani, dan tokoh Prajurit Majapahit I oleh Poppy Romadhoni.

Hasil dari keseluruhan tampilan Prajurit Majapahit III yaitu, mengalami kebesaran pada rompi, celana dan ikat pinggang. Rias Karakter tokoh Prajurit Majapahit III mengalami kurangnya ketajaman riasaan pada alis dan *shading*.

2. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor dilaksanakan, yaitu pada hari Selasa tanggal 16 Januari dilakukan di 2 tempat yaitu pada jam 15.00 – 18.00 bertempat di Auditorium Universitas UNY hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini yaitu menyiapkan segala keperluan seperti kostum, penataan kursi, dan tempat transit. Pada jam 19.00 di *Student Center* lantai 1 dilakukan Gladi kotor persiapan pertunjukan dengan gerak tokoh (*blocking*) bertujuan agar

diketahui mengetahui hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pertunjukan dan membiasakan diri pada waktu tampil di panggung.

3. Gladi Bersih

Gladi Bersih dilaksanakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 setelah melakukan gladi kotor, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan proyek akhir dan melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, aksesoris dan gerak tokoh (*blocking*). Selain itu gladi bersih dilakukan untuk mempersiapkan perlengkapan pertunjukan yang sudah direncanakan, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar. Pada pukul 15.00 WIB Gladi bersih dilakukan oleh para *talent* dan *beautician* dan didampingi oleh pelatih dan *crew*. Latihan dilakukan untuk menyesuaikan diri ketika berada di panggung.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan dengan bertemakan Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” telah sukses ditampilkan yang dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* Pertunjukan dilakukan pada pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh Kroncong Kroco dan Bina Siwi.

Acara ini dihadiri oleh dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, seluruh dosen tata rias dan kecantikan, dosen-dosen PTBB serta karyawan, staf PTBB, perwakilan dari Organisasi di Fakultas Teknik. Tiket pertunjukan yang disediakan 360 tiket terjual sebanyak 281 tiket, sebanyak 200 undangan yang dihadiri oleh orang tua, dosen, pejabat, karyawan dan staf Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ditampilkan dengan durasi waktu 120 menit dengan menampilkan kisah di Kerajaan Majapahit, menggunakan pengiring musik gamelan.

Tampilan Prajurit Majapahit III pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan sumber ide Prajurit Surakrasa memiliki tampilan yang sesuai, hal ini dapat dilihat dari suksesnya peran berperang. Penampilan Prajurit Majapahit III dipanggung terlihat percaya diri sesuai dengan karakter, saat pementasan berlangsung Prajurit Majapahit III tersinar lampu *lighting* warna hijau dan merah sehingga warna riasan yang terpancar terlihat menyala, nyata dan lebih hidup, dengan iringan gamelan *gendhing sampak perang* membuat pementasan bersuasana tegang.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu kita harus dapat memimpin dengan sifat yang berwibawa tegas dan berjiwa kepemimpinan selain itu kita harus mengutamakan kepentingan bersama misalnya kita harus menjaga kerukunan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah karakter dan penataan Prajurit Majapahit III dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut :

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut Prajurit Majapahit III dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu:
 - a. Hasil rancangan kostum Prajurit Majapahit III pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah dilakukan melalui proses pengkajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh, pada kostum Prajurit Majapahit III mengalami tiga kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh, tanpa menghilangkan karakteristik Prajurit Majapahit III dengan menerapkan unsur desain warna emas dan oranye yang melambungkan kesuksesan, kemakmuran, rasa percaya diri, dan semangat.
 - b. Hasil rancangan aksesoris Prajurit Majapahit III meliputi ikat kepala, ikat lengan, ikat tangan, penutup dada, ikat pinggang, tameng, dan tombak. Mengkaji dari karakteristik tokoh yang pantang menyerah, rela berkorban, berani, tangguh, setia, dan berjiwa kesatria.
 - c. Hasil rancangan rias wajah karakter Prajurit Majapahit III pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah dilakukan melalui kajian, dan memahami cerita, karakter, karakteristik tokoh dan rias wajah karakter. Proses merancang rias wajah karakter Prajurit Majapahit III dibuat melalui

beberapa tahap percobaan merias wajah hingga diperoleh rancangan yang sesuai dengan karakter tokoh. Penambahan kumis dan jambang buatan dilakukan agar tokoh terlihat gagah.

- d. Penataan rambut Prajurit Majapahit III dibuat dengan penataan rambut (*top*) yang berfokus pada *cepol* yang tidak tinggi. Pemasangan *simetris* yang dipasang di atas kepala.
2. Hasil menata kostum, aksesoris, mengaplikasikan tata rias karakter, dan penataan rambut sesuai karakter Prajurit Majapahit III sesuai konsep dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu:
 - a. Kostum mengalami kebesaran karena *talent* mengalami sakit dan terjadi penyusutan pada berat badan, maka hasil kostum yang dikenakan menjadi kebesaran walaupun sudah diperkecil. Perubahan kostum Prajurit Majapahit III mengalami dua kali perubahan yang pertama yaitu melakukan pengecilan pada celana dan yang kedua pengecilan pada bagian rompi.
 - b. Aksesoris diaplikasikan pada posisi tubuh *talent*, melekat dengan sempurna mengikuti postur *talent*, sehingga saat adegan peperangan aksesoris tidak jatuh. Pelengkap kostum atau aksesoris Prajurit Majapahit III terdiri dari ikat kepala, ikat lengan, ikat tangan, penutup dada, ikat pinggang, tameng, dan tombak.
 - c. Rias karakter diaplikasikan dengan penambahan kumis dan jambang dengan menggunakan *hair net* sebagai bahan utama dalam pembuatan kumis dan jambang palsu, dibuat secara natural dengan mempertimbangkan wajah *talent*. Penampilan Prajurit Majapahit III dipanggung terlihat percaya diri

sesuai dengan karakter, saat pementasaan berlangsung Prajurit Majapahit III tersinar lampu lighting warna hijau dan merah sehingga warna riasaan yang terpancar terlihat menyala, nyata dan lebih hidup tetapi riasan mengalami luntur akibat gerakan *talent* yang berlebihan.

d. Penataan Rambut diaplikasikan dipuncak kepala *talent*, dengan penambahan cepol. Terkesan terlihat seperti pada orang zaman dulu pria berambut panjang dengan rambut yang di gulung agar tidak mengganggu gerak.

3. Hasil menampilkan Prajurit Majapahit III. Penampilan Prajurit Majapahit III di atas panggung pertunjukan terkait kostum saat Prajurit Majapahit III menampilkan adegan perang kostum yang berupa mengalami kebesaran karena *talent* mengalami penyusutan pada berat badan dan mengganggu gerak. Hasil penerapan tata rias karakter dengan penambahan kumis dan jambang palsu terbuat dari *hairnet*, riasan mengalami luntur pada saat pergelaran berakhir solusinya yaitu dengan menggunakan *base makeup* yang *waterproff*. Penataan rambut dengan penambahan *cepol* pasangan yang dipasang *simetris*.Terkait panggung berbentuk *procenium* beserta *property* pendukung *background* yang menggambarkan kerajaan Majapahit yang mendukung pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, panggung kurang lebar sehingga *talent* kurang bebas saat beradegan. Pergelaran mendapat bagian menjadi penata rias dari Prajurit Majapahit III. Prajurit Majapahit III ini dapat peran tokoh pembantu yang hanya muncul dalam beberapa adegan di pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi WilwatiktaPergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.30

WIB – selesai, yang bertempat di gedung Auditorium UNY dan dihadiri oleh 281 penonton dan 200 undangan. Pergelaran teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam seni pertunjukan teater tradisi secara langsung dari panggung *indoor* yang. Acara pergelaran ini akhirnya dapat terlaksana dengan lancar dan baik berkat kerja sama dari seluruh panitia dan pelaksana pergelaran.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan menerapkan rias wajah karakter dan penataan untuk suatu pergelaran agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan tidak terjadi kegagalan yaitu:

1. Penataan rias harus lebih cermat dan teliti dalam memahami dan mengembangkan sumber ide untuk membuat desain agar lebih mudah dalam penciptaannya.
2. Dalam mengaplikasikan kostum, bahan yang digunakan harus diperhatikan dikarenakan kenyamanan bahan akan berpengaruh pada gerak *talent*. Pembuatan bentuk bentuk kostum harus disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent* yang telah ditentukan. Solusi agar kostum tidak mengalami kebersaran atau kekecilan sebaiknya gunakan bahan yang mudah mengikuti bentuk tubuh *talent* atau elastis.
3. Agar dapat menghasilkan riasan yang tidak pucat dan rata diatas panggung perlu ditambahkan penggunaan *foundation* dengan pencampuran *face painting* berwarna merah dengan merk SW, supaya riasan tidak terlihat pucat

bila terkena *lighting* yang berubah-ubah warna, serta *conturing* yang kuat agar dapat menonjolkan karakter tokoh.

4. Pengaplikasian tata rias karakter pada wajah *talent* dilakukan dengan detail guna memperoleh karakter tokoh yang diinginkan dengan menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan.
5. Banyak hal perlu diperhatikan oleh penata rias dalam mendesain kostum dan menerapkan tata rias wajah karakter dan penataan rambut dalam suatu pertunjukan *indoor*, yaitu panggung berupa *proscenium*, *lighting* berwarna hijau, merah, dan kuning yang sangat mempengaruhi riasan, *property* panggung yang terbuat dari *styrofoam* yang mudah rusak, dan tata musik pendukung berupa gamelan, yang akan mempengaruhi tata rias pada saat *perform*. Jarak pandang penonton riasan harus terlihat dengan jelas sesuai dengan warna-warna yang digunakan tanpa mengurangi atau menghilangkan karakter atau karakteristik tokoh.
6. Perlunya komunikasi antar panitia penyelenggara pertunjukan, sutradara, dosen dan mahasiswa agar tidak terjadi konflik seperti kesalahpahaman akibat *miss communication*, solusinya adalah membiasakan diri agar bertanya hal yang diragukan atau tidak diketahui.
7. Perlu ditingkatkan lagi kerja sama yang baik antara komponen yang bersangkutan dengan pertunjukan, dengan saling menghargai dan memahami masing-masing pendapat orang untuk mencapai suatu keputusan yang baik buat bersama, dan tidak mementingkan keegoisan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, R. (2003). *Desain busana*. Bandung: Yapemdo.
- Bariqina, Endang & Ideawati, Zahida.(2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa.
- Bercode, Tim Sanggar Batik. (2010). *Batik*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Bob, S. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diambil pada 8 Februari 2018 pukul 09.24 dari <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html>
- Ernawati, Izwerni & Nelmeira, W. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- _____. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fauzi, H. Mulyadi, Y. (2015). *Buku siswa seni budaya untuk sma-ma/smk kelas XII*. Bandung: Yrama Widya.
- Gunawan, P. (2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama Surabaya.
- Hasanah, U. Prabawati, M. & Noerharyono, M. (2014). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusantanti, H. Pipin, T. dan Winwin (2008). *Tata kecantikan kulit smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Idayanti. (2015). *Ilustarsi, desain, pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Pinang Merah Residence Kav.14.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Musman, A. & Ambar B. (2011). *Batik warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta: G media.
- Muttaqin, Kustap, & Martopo, H. (2008). *Seni musik klasik jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurhadi, Dawud, & Pratiwi, Y. (2006). *Bahasa indonesia jilid 2 untuk smp kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Tidak dijual belikan.
- Paningkaran, H. (2013). *Makeup karakter untuk televisi & film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Purnomo, E. Haerudin, D. Rohmanto, B. Dkk. (2017). *Seni budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Riantiarno, R. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, E. Subagyo, H. Mardianto, H. dkk. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, T. Utami, R. Lawuningrum, S. dkk. (2010). *Seni teater untuk smp/mts kelas VII. VIII dan IX*. Surabaya: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran sebuah mozaik penelitian seni budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sri, W. (1993). *Disain busana I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyanto, Sayoga, S. Probo, H. dkk. (2004). *Kesenian smp jilid 1 untuk kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Suharsono, Retnoningsih, A. (2011). *Kamus besar bahasa indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suwito, Yuwono, S. (2009). *Prajurit kraton yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.
- Soetedja, Zackaria, Gustina, Milasari, dkk. (2014). *Seni budaya untuk sma/smk/ma/mak kelas x*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.

- Thowok, D.N. (2012). *Stage make-up untuk teater, tari, dan film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tritanti, A. (2016) *Pedoman penyusunan laporan tugas akhir prodi d3 tata rias dan kecantikan*. PTBB FT UNY
- Triyanto, Fitrihana, N. & Zerusalem, M. Adam. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: KTSP
- Widjiningsih. (1982). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: KIP.
- Yayat, N. (2004). *Kesenian sma jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama



Foto Mahasiswa dan Dosen Tata Rias 2015
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)



Foto Mahasiswa dan Dosen Pembimbing
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)

Lampiran 2. *Grand Juri*



Sesi Foto *Booklet*
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)



Suasana *Backstage*
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)

Lampiran 3. Pamflet dan Spanduk



Pamflat Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)



Spanduk Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
(Dokumentasi: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2018)

Lampiran. 4 Tiket



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



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