

**RIAS KARAKTER KEN RUKMINI DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKTA**

PROYEK AKHIR

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



**PIKY ANITAWATI
NIM. 15519134013**

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



**RIAS KARAKTER KEN RUKMINI DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI
PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh :

Piky Anitawati

NIM. 15519134013

ABSTRAK

Tujuan Proyek Akhir, yaitu dapat : 1) terciptanya rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan Ken Rukmini dalam pergelaran teater tradisi cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) terciptanya tatanan kostum, *assesoris*, tata rias karakter dan penataan Ken Rukmini dalam pergelaran teater tradisi cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) dapat menampilkan Ken Rukmini dalam pergelaran teater tradisi cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D sebelum proses pengembangan mengumpulkan referensi, membaca dan memahami dilanjutkan dengan proses yaitu : 1) *define* (definisi) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik Ken Rukmini, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) membahas tentang rancangan kostum, desain aksesoris, desain tata rias karakter, dan desain pergelaran; 3) *develop* (pengembangan), membahas tentang validasi desain kostum, tata rias karakter, penataan rambut dan penataan aksesoris; 4) *disseminate* (penyebarluasan), membahas tentang rancangan pergelaran, gladi kotor, penilaian ahli, gladi bersih dan pergelaran utama. Tempat dan waktu dilaksanakannya 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, aksesoris, tata rias karakter dan penataan sanggul dengan unsur garis, tektur, warna, serta menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan; 2) hasil tatanan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan sanggul digunakan berupa bagian bagian bentuk ukiran yang berbahan spon hati yang digunakan sebagai *assesoris* sanggul, *assesoris* bros dan *assesoris* renda. Tata rias karakter Ken Rukmini dengan karakter protagonis, penataan rambut Ken Rukmini yang memiliki kesatuan tampilan secara keseluruhan; 3) penampilan Ken Rukmini dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan tokoh Ken Rukmini pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 281 penonton tiketing dan 200 tamu undangan yang dilaksanakan sesuai rencana, acara berjalan lancar dan sukses.

Kata Kunci : *tata rias karakter, ken rukmini, mentari pagi di bumi wilwatikta.*

CHARAKTER MAKEUP OF KEN RUKMINI
THE THEATRE TRADITION OF MENTARI
PAGI DI BUMI WILWATIKTA

By :

Piky Anitawati

NIM. 15519134013

ABSTRACT

This final project aims to: 1) the creation of costume designs, accessories, makeup and character arrangement Ken Rukmini in performances of traditional theater story Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) the creation of costume order, accessories, makeup character and arrangement Ken Rukmini in performances theater tradition story Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) can show Ken Rukmini in the theatrical performances of the story of Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta

The method used to achieve the goal with the 4D development model before the development process collects references, reads and understands proceed with the process: 1) define (discussed) about story analysis, character analysis and characteristic of Ken Rukmini character, source idea analysis and idea source developmen; 2) design (planning) to discuss about the design of costume, accessory design, character design makeup, and design pergelaran; 3) develope (development), discuss about the validation of costume design, character makeup, hairdressing and arrangement of accessories; 4) disseminate, discuss performance designs, dirty rehearsals, expert judgments, rehearsals and major performances. The place and the timing of the development took place in the laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from October 2017 until January 2018.

Final Project Results: 1) costume design, accessories, makeup and banner arrangement with line elements, texture, color, and using the principle of unity and balance; 2) result of costume order, accesories, character makeup and banner arrangement is used in the form part of engraving part made from sponges heart which is used as bun accessories, accesories brooches and lace accesories. Character makeup character Ken Rukmini with a protagonist, Ken Rukmini hair arrangement that has a unity of the overall look; 3) the appearance of Ken Rukmini in the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta featuring Ken Rukmini characters on Thursday, January 18, 2018 at 13:30 pm at the Auditorium Building, Yogyakarta State University, attended by approximately 281 spectators ticketing and 200 invited guests performed according to plan, the event went smoothly and successfully.

Keywords: makeup character, ken rukmini, mentari pagi di bumi wilwatikta.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Piky Anitawati

NPM : 15519134013

Program Studi : Tata Rias Dan Kecantikan

Fakultas : Fakultas Teknik

Judul Skripsi : Rias Karakter Ken Rukmini Dalam Pergelaran Teater

Tradisi Cerita Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa Tugas Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau orang lain yang ditulisan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kaidah penulisan yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Maret 2017
Yang membuat pernyataan,



Piky Anitawati
NIM. 15519134013

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

RIAS KARAKTER KEN RUKMINI DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh:

PIKY ANITAWATI
NIM. 15519134013

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaju Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 20 Maret 2017

Nama/Jabatan

Eni Juniastuti, M.Pd
Ketua Penguji/Pembimbing

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

Yuswati , M.Pd
Penguji

Tanda Tangan

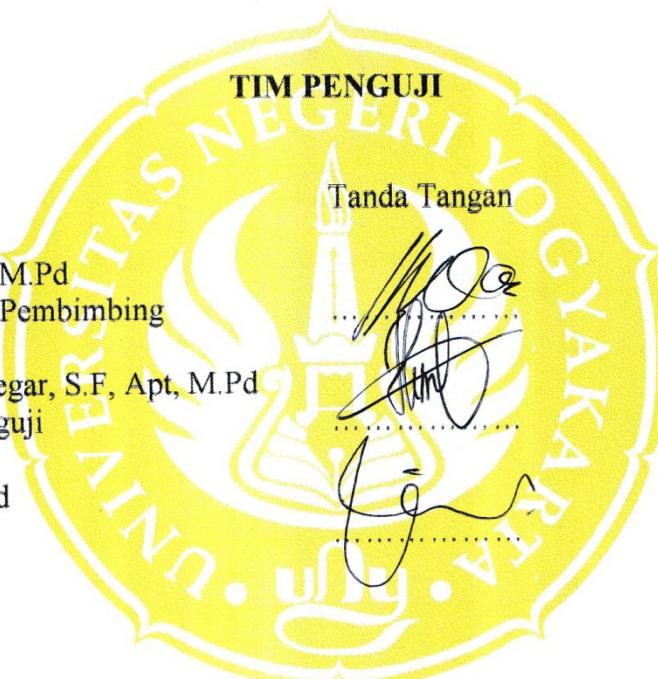


Tanggal

9 April 2018

2 April 2018

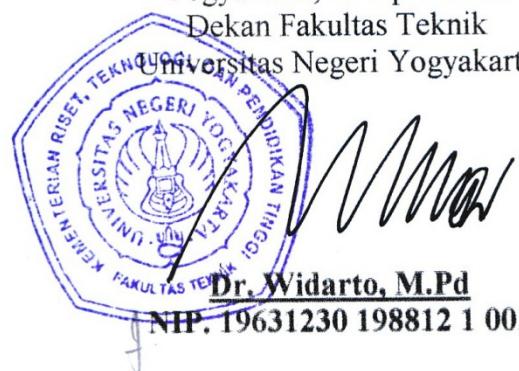
9 April 2018



Yogyakarta, 09 April 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



MOTTO

Hasil tidak akan menghianati usaha
(Picky Anitawati)

Berusahalah sendiri tanpa bantuan orang lain selagi masih mampu dan bisa
(Picky Anitawati)

Lebih baik bertempur dan kalah daripada tidak pernah bertemur sama sekali
(Arthur Hugh Clough)

Jangan mencari ketakutanmu melainkan carilah harapan dan mimpimu.
(Paus Yohanes XXIII)

Kemalasan adalah musuh terbesar jiwa
(St. Benediktus)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji Tuhan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan yang telah memberi kehidupan yang berguna. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang sudah memberi semangat kepada saya untuk selama ini dan memberi dukungan moril dan material kepada saya.
2. Keluarga besar yang sudah membantu dan memberi dukungan kepada saya.
3. Adik yang sudah membantu selama proses mendesain kostum.
4. Kakak yang selalu membantu dan memberi semangat dan dukungan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena saya bisa menyelesaikan Proyek Akhir beserta Laporan Proyek Akhir 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 :

Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan kepada penulis.

1. Eni Juniaستuti M,Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd. selaku Sekretaris Ujian Tugas Akhir
3. Yuswati, M.Pd selaku penguji Ujian Tugas Akhir.
4. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dan Dosen Pembimbing Akademik.
5. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
6. Dr. Widarto, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pakar ahli desain
9. Orangtua yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa beliau yang mengantarkan hingga kini.
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. Teman-teman Kamasetra UNY yang telah membantu kami dalam melaksanakan Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta..
13. Yohana sebagai *talent* Ken Rukmini dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta..
14. Teman-teman panitia yang sudah membantu dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta..

Diharapkan semoga laporan Proyek Akhir yang dibuat ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi siapa pun yang membaca laporan ini.

Yogyakarta, 20 Maret 2018



Picky Anitawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	6
G. Keaslian Gagasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Sinopsis Cerita.....	8
B. Karakter.....	8
C. Karakteristik	9
D. Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.....	9
E. Ken Rukmini	10
F. Sumber Ide	11
1. Fungsi Dan Manfaat Sumber Ide.....	11
2. Pengembangan Sumber Ide	11
G. Desain.....	13
1. Prinsip Desain.....	13
2. Unsur Desain	16
a. Garis	16
b. Unsur	16
c. Bentuk	17
d. Ukuran.....	17
e. Nilai Gelap Dan Terang	18
f. Warna	18
g. Tekstur.....	19
H. Kostum Dan Aksesoris Pendukung	19
1. Pengertian Kostum	19
2. Batik	20

3. Pengertian Aksesoris	20
I. Teater Tradisi	21
J. Tata Rias Karakter Dan Rias Panggung.....	21
1. Tujuan	22
2. Teknik Merias	23
K. Penataan Rambut.....	24
L. Pergelaran.....	25
1. Pengertian Panggung.....	25
2. Pengertian Tata Cahaya (<i>Lighting</i>)	27
3. Pengertian Dekorasi	28
M. Musik.....	28
1. Penggunaan Peralatan Suara	29
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	30
A. <i>Define</i>	30
1. Analisis Cerita Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta	30
2. Analisis Karakter Dan Karakteristik	31
3. Analisis Sumber Ide	32
4. .Analisis Pengembangan Sumber Ide	33
B. Desain (Perencanaan)	33
1. Desain Kostum	34
2. Desain Aksesoris	37
3. Desain Rias Wajah	43
4. Desain Penataan Sanggul	44
5. Desain Pergelaran	45
C. <i>Develop</i> (Pengembangan)	47
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluaskan)	49
1. Rancangan Pergelaran	49
2. Penilaian Ahli Grand Juri.....	50
3. Gladi Kotor	50
4. Gladi Bersih	51
5. Pergelaran	51
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	52
B. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Desain</i> (Perencanaan)	53
1. Kostum	53
2. Aksesoris	57
3. Rias Wajah	65
4. Penataan Sanggul	72
C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....	74
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	74
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	76
3. Pembuatan Kostum Dan Assesoris	77
4. Uji Coba Rias Wajah.....	78
5. Uji Coba Penataan Sanggul.....	80

6. <i>Prototype</i> Ken Rukmini	81
D. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	82
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>).....	82
2. Gladi Kotor	84
3. Gladi Bersih	85
4. Pergelaran Utama	85
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan.....	88
1. Hasil Rancangan	88
2. Hasil Pengaplikasian	89
3. Hasil Tampilan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung Prosenium.....	26
Gambar 2. Dewi Rukmini	32
Gambar 3. Desain Kostum.....	35
Gambar 4. Desain <i>Longdress</i>	36
Gambar 5. Desain Selendang	36
Gambar 6. Desain Obi.....	37
Gambar 7. Desain Ukiran Jepara	39
Gambar 8. Desain Pengikat Tangan.....	39
Gambar 9. Desain Selop.....	40
Gambar 10. Desain Kalung.....	41
Gambar 11. Desain Ukiran Selendang	41
Gambar 12. Desain Aksesoris Sanggul.....	42
Gambar 13. Desain Rias.....	44
Gambar 14. Desain Alis	44
Gambar 15. Desain <i>Eye Shadow</i>	45
Gambar 16. Desain <i>Shading</i>	45
Gambar 17. Desan <i>Blus On</i>	46
Gambar 18. Desain Lipstick.....	46
Gambar 19. Desain Aksesoris Sanggul Dan Sanggul	45
Gambar 20. Desain Pergelaran.....	46
Gambar 21. Desain Pintu Masuk	46
Gambar 22. Desain <i>Photobooth</i>	46
Gambar 23. Desai Panggung.....	47
Gambar 24. Batik Surya Majapahit.....	54
Gambar 25. Desain Kostum Pertama.....	54
Gambar 26. Desain Kostum Kedua.....	56
Gambar 27. Hasil Kostum.....	56
Gambar 28. Hasil Akhir Kostum	57
Gambar 29. Desain Pengikat Tangan.....	58
Gambar 30. Hasil Akhir	58
Gambar 31. Desain Aksesoris Ukiran Jepara.....	60
Gambar 32. Hasil Akhir	60
Gambar 33. Desain Kalung	61
Gambar 34. Hasil Akhir Kalung	61
Gambar 35. Desain Selop.....	62
Gambar 36. Hasil Akhir Selop	62
Gambar 37. Desain Ukiran Selendag	63
Gambar 38. Hasil Akhir Ukiran Selendang	63
Gambar 39. Membersihkan Wajah	66
Gambar 40. Aplikasikan <i>Base Make Up</i>	66
Gambar 41. Aplikasikan <i>Faundation</i>	66
Gambar 42. Aplikasikan <i>Concealer</i>	67
Gambar 43. Aplikasikan <i>Tint</i>	67

Gambar 44. Aplikasikan Bedak Tabur.....	67
Gambar 45. Aplikasikan Bedak Padat	68
Gambar 46. Membuat Alis.....	68
Gambar 47. Menempelkan <i>Scoote tape</i>	68
Gambar 48. Aplikasikan <i>Eye Shadow</i>	69
Gambar 49. Aplikasikan Maskara.....	69
Gambar 50. Menempelkan Bulu Mata	70
Gambar 51. Aplikasikan <i>Eye Liner</i>	70
Gambar 52. Aplikasikan <i>Eye Liner Pen</i>	71
Gambar 53. Aplikasikan <i>Shading</i>	71
Gambar 54. Aplikasikan <i>Blus On</i>	71
Gambar 55. Aplikasikan <i>Lipstick</i>	72
Gambar 56. Desain Sanggul.....	73
Gambar 57. Hasil Akhir Sanggul	73
Gambar 58. Desain Kostum Pertama.....	74
Gambar 59. Desain Kostum Kedua.....	75
Gambar 60. Hasil Kostum.....	75
Gambar 61. Hasil Akhir Kostum	76
Gambar 62. Desain Rias.....	77
Gambar 63. Uji Coba Pertama	79
Gambar 64. Uji Coba Kedua.....	79
Gambar 65. Uji Coba Ketiga.....	79
Gambar 66. Uji Coba Keempat.....	80
Gambar 67. Uji Coba Pertama	80
Gambar 68. Uji Coba Kedua	81
Gambar 69. <i>Prototype</i> Ken Rukmini	82

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pamflet, Tiket, Stiker dan Benner	97
Lampiran 2 Foto Ken Rukmini	97
Lampiran 3 Foto dengan Dosen	97

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi di Indonesia dimana informasi apa saja bisa masuk dalam kehidupan masyarakat, serta mempengaruhi tergeseranya nilai-nilai budaya Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia terutama generasi muda kebanyakan lebih suka terhadap budaya asing dari pada kebudayaan Indonesia. Anak muda zaman sekarang mereka sangat antusias dan *up to date* untuk mengetahui dan mengikuti perkembangan kehidupan budaya luar. Seperti anak muda jaman sekarang lebih suka untuk menonton film di bioskop dari pada menonton seni pertunjukan yang ada di Indonesia (Habibi B.J 2013).

Hampir disetiap penjuru dunia mempunyai kebudayaan dan tradisi yang berbeda. Kebudayaan mencakup tentang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral dan adat istiadat. Kebudayaan bersifat spesifik sebab menggambarkan pola kehidupan masyarakat. Keterikatan ini menyebabkan kebudayaan memiliki pengaruh bagi masyarakat. Kebudayaan Indonesia harus mulai dikembangkan supaya generasi muda mengetahui seni pertunjukan yang ada di Indonesia (Koentjaraningrat, 1985).

Kesenian merupakan sesuatu yang mengandung unsur estetika dan mampu membangkitkan perasaan orang lain dan kesenian merupakan hasil karya yang diciptakan oleh manusia melalui ide/gagasan yang memiliki nilai estetika dan mampu membangkitkan perasaan penikmat, salah satu kesenian yang ada di Indonesia yaitu teater tradisi merupakan bentuk hasil karya yang mengandung

nilai estetika dan berpegang teguh pada tradisi. Bentuk seni tradisi berpedoman pada aturan atau kaidah secara turun-temurun, apabila dilihat dari perkembangannya akan terlihat bahwa seni pertunjukan tradisional kalah berkembang dengan seni pertunjukan modern. Apabila tidak diantisipasi dengan baik, bukan tidak mungkin seni pertunjukan tradisional tersebut akan hilang (Santosa, 2011).

Salah satu seni pertunjukan tradisional yaitu pada cerita kerajaan di Majapahit yang merupakan salah satu kerajaan terbesar didalam sejarah Indonesia. Kerajaan ini memiliki daerah kekuasaan yang terpanjang luas dari ujung timur hingga barat. Salah satu cerita yang ada dalam kerajaan Majapahit yaitu Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta (Panji, 2015)

Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 ini mengambil tema Kudeta di Majapahit karena terjadinya pemberontakan yang dipimpin Ra Kuti dan Sengkuni. Kondisi itu memaksa Raja Jayanegara untuk menyelamatkan diri ke desa Bedander dengan pengawalnya pasukan Bhayangkara di bawah pimpinan Gajah Mada, maka terjadilah Kudeta saat Raja Jayanegara pergi untuk menyelamatkan diri. Pemberontakan terjadi dan siasat Gajah Mada akhirnya Jayanegara kembali ke Majapahit dan berhasil kembali naik tahta dengan selamat. Selain itu, pemilihan tema Kudeta di Majapahit dalam sebuah cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan upaya mengenalkan suatu seni pertunjukan kepada anak-anak muda bahwa Indonesia memiliki kebudayaan yang dapat dilestarikan dan dikembangkan.

Proyek Akhir dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta diambil karena merupakan teater tradisi yang ada dalam kerajaan Majapahit. Kehadiran cerita tersebut mencetuskan pemikiran akan seni pertujukan yang ada di Indonesia dengan mengedepankan gaya *make up* karakter dalam pementasan panggung, kostum, aksesoris, dan penataan sanggul. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta diambil karena merupakan karya besar dan terbaik yang dihasilkan mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan dalam menyelenggarakan acara yang sesuai dengan pargelaran Teater Tradisi.

Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta didukung oleh beberapa tokoh salah satu tokoh yaitu Ken Rukmini. Ken Rukmini dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan salah satu putri dari pasangan Mahapati Halayudha dan Ken Kedasih. Ken Rukmini dalam cerita memiliki karakter baik, lemah lembut dan periang. Karakteristik Ken Rukmini anggun dan *feminime*. Selain karakter dan karakteristik faktor yang mendungkung penampilan seorang tokoh meliputi kostum, tata rias, aksesoris dan penataan rambut.

Penataan kostum seorang tokoh dalam pementasan atau pertunjukan teater pada teater tradisi yang ada di masyarakat hanya menggunakan selendang, kemben dan kain jarik seadanya. Tata rambut pada teater tradisi yang ada di masyarakat hanya dengan rambut digerai dan menggunakan mahkota. Penggunaan teknik rias yang seadanya tanpa mengetahui teknik-teknik rias dan hanya menggunakan *faundation* cair dengan hasil riasan cantik tanpa mengetahui teori rias secara benar. Di pergelaran teater tradisi yang diadakan oleh mahasiswa rias ini dikembangkan berdasarkan sumber ide dengan menggunakan teknik rias

karakter dan mengetahui teknik-teknik riasan supaya tidak luntur dalam pementasan, mengembangkan bagian kostum yang disesuaikan dengan minat anak muda jaman sekarang dan menggunakan penataan sanggul dan penambahan aksesoris yang digunakan oleh Ken Rukmini. Di sini akan menonjolkan rias wajah karakter protagonis. Selain hal di atas faktor pendukung lainnya seperti tata cahaya, panggung dan tata musik.

Tata cahaya dalam suatu pementasan teater tradisi biasanya hanya menggunakan warna lampu kuning tetapi pada jaman sekarang sudah menggunakan lampu yang bermacam-macam warnanya contohnya merah, kuning, hijau dan biru. Bentuk panggung yang digunakan dalam suatu pentas teater tradisi yaitu panggung *prosenium*. Tata musik yang digunakan dalam pementasan teater tradisi menggunakan musik tradisional yaitu gamelan dengan irungan gending.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka perlu suatu kajian lebih mendalam tentang rias karakter Ken Rukmini dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang akan akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Ken Rukmini dengan karakteristik memakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Ken Rukmini dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Keprihatinan generasi muda yang lebih suka terhadap budaya asing dari pada kebudayaan Indonesia.
2. Anak muda yang lebih suka menonton film dibioskop dari pada menonton seni pertunjukan.
3. Masuknya budaya luar sehingga masyarakat terpengaruh dan meninggalkan kebudayaan tradisional.
4. Naskah cerita dan kostum disesuaikan dengan minat anak muda jaman sekarang.
5. Inovasi kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan dalam suatu pertunjukan teater tradisi.
6. Mengetahui teknik-teknik riasan wajah supaya tidak luntur dalam suatu pementasan.

C. Batasan Masalah

Meskipun masih banyak terdapat masalah yang dibahas pada pagelaran teater tradisi ini seperti kebudayaan yang sudah jarang dilestarikan, akan tetapi penulis lebih memofuskan pembahasan pada proses pengembangan kostum, sanggul, aksesoris dan *make up* dalam pargelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan sanggul Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

2. Bagaimana menerapkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan sanggul Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan

Adapun tujuan dibuat Tugas Akhir adalah :

1. Terciptanya rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan sanggul Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Terciptanya tatanan kostum, aksesoris, mengaplikasikan desain tata rias karakter, dan penataan sanggul Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Dapat menampilkan Ken Rukmini dalam teater tradisi pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

Beberapa manfaat yang diharapkan setelah Pergelaran Proyek Akhir yaitu

1. Bagi Penyusun
 - a. Mengetahui masalah-masalah yang sering terjadi di lapangan dan bagaimana cara mengatasinya.
 - b. Dapat mengaplikasikan ketrampilan yang pernah diperoleh dari dosen pengampu selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

- c. Dapat berbagi kemampuan dan ketramilan supaya seni pertunjukan yang ada di Negara Indonesia dapat berkembang dan dapat dilestarikan agar tidak diakui oleh Negara asing.
 - d. Dengan cara ini kita juga dapat memperkenalkan seni pertunjukan kepada anak muda jaman sekarang agar tidak meninggalkan seni tradisional yang ada di Indonesia.
 - e. Mendorong kreativitas penulis dalam menyiptakan karya-karya yang baru dan inovatif.
2. Bagi Program Studi
 - a. Menjadikan anak didiknya berkompetensi dan berkualitas.
 - b. Melahirkan lulusan ahli kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
 - c. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 3. Bagi Masyarakat
 - a. Mendapatkan pesan moral dari pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
 - b. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai macam karakter sesuai dengan watak pemain.
 - c. Mengetahui adanya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - d. Menambah sumber ide tentang seni pertunjukan tradisional.

4. Keaslian Gagasan

Kostum, tata rias karakter, dan penataan sanggul disesuaikan dengan mengimbangi gerakan tokoh, tata panggung, pencahayaan (*lighting*), dan musik yang digunakan untuk mengiringi saat pementasan pada pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis menurut Nurhadi, Dawud, Pratiwi (2010: 27) adalah sebagai ringkasan naskah dan hanya memaparkan bagian-bagian tertentu saja dengan tetap memperhatikan unsur-unsur instrisik (tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat) yang ada pada naskah tersebut, sedangkan Santosa, Subagiyo, Arizona, dkk (2008:98) menyatakan bahwa sinopsis adalah gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir, sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Gunawan (2015: 498) berpendapat bahwa sinopsis merupakan ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli atau ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh. Jadi dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah gambaran atau ringkasan cerita dengan memaparkan bagian-bagian tertentu dan tetap memperhatikan unsur instrisik.

B. Pengertian Karakter

Karakter menurut Santosa, Utami, Lawuningrum, dkk (2010: 171) adalah gambaran yang diciptakan oleh penulis naskah lakon melalui keseluruhan ciri-ciri jiwa dan raga seorang peran, sedangkan Santosa, Subagiyo, Arizona, dkk (2008: 92) menyatakan bahwa karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan. Suharso, Retnoningsih (2011: 223) berpendapat bahwa karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi perkerti yang membedakan seseorang dari yang lain.

Menurut Santosa, Subagiyo, Arizona, dkk (2008: 92) Jenis karakter dalam teater ada empat macam yaitu *flat Charakter* adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan bersifat hitam putih, *raund charakter* adalah karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun status sosial, *teatrikal* adalah karakter tokoh yang tidak wajar, unik dan melebihkan, *karikatual* adalah karakter tokoh yang tidak wajar, satiris dan cenderung menyidir. Jadi dapat disimpulkan karakter adalah gambaran yang diciptakan seorang penulis lakon dengan peran yang akan dimainkan dalam seni pertunjukan.

C. Pengertian Karakteristik

Karakteristik Menurut Santosa, Subagiyo, Arizona, dkk (2008: 92) adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatik, sedangkan KKBI (2011: 223) menyatakan bahwa karakteristik adalah ciri-ciri khusus mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Jadi dapat disimpulkan karakteristik adalah ciri kusus karakter tokoh yang memiliki sifat khusus yang sesuai dengan tokoh tertentu.

D. Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralandra Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah Raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggalan Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang

masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuri, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Halamangkubumi telah di berikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang.

Dalam cerita ini menunjukan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air dipermukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta (Siswanto, 2015).

E. Tokoh Ken Rukmini

Rukmini menurut Sucipta (2010: 343) adalah istri kedua kresna. Rukmini putri dari Prabu Bismaka, raja Negeri Kumbina. Rukmini memiliki dua putra. Sedangkan Wayang Wordpres (2006) menyatakan dewi rukmini adalah putri sulung prabu Bismaka atau Arya Prabu Rukma, Raja Negara Kumbina dengan permasuri Dewi Rumbini. Dewi rukmini berwatak penuh kasih, sabar dan setia.

F. Sumber Ide

Sumber ide menurut Triyanto, Fitrihana, Zerusalem (2010: 22) adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, sedangkan Triyanto (2010: 6) menyatakan bahwa sumber ide adalah terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang. Salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah proses desain. Di mana seorang kreator mampu mengolah, membuat, menggayaikan berbagai wujud. Widarwati (2000: 58) berpendapat bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain.

Jadi sumber ide adalah semua hal yang dijadikan pedoman untuk menciptakan hal baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain/belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

1. Fungsi dan Manfaat Sumber Ide

Fungsi dan manfaat sumber ide bagi seseorang pencipta menurut Widarwati (2000: 59) antara lain:

- a. Sumber ide dapat merangsang daya khayal seseorang dalam mengembangkan desain.
- b. Sumber ide dapat mempermudah seseorang dalam pembuatan suatu karya.

2. Pengembangan sumber ide

Pengembangan sumber ide menurut Triyanto, Fitrihana, Zerusalem (2010: 22) merupakan kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan atau bentuk baru tetapi tidak meninggalkan bentuk asli, sedangkan Triyanto (2010: 6) menyatakan

bahwa pengembangan sumber ide adalah mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya.

a. *Stilisasi*

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

b. *Distorsi*

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

c. *Transformasi*

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

d. Disformasi

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

Jadi dapat disimpulkan pengembangan sumber ide adalah kemampuan untuk mengubah atau mengolah bentuk yang baru tetapi tidak meninggalkan bentuk aslinya.

G. Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira, dkk (2008: 195) merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana, sedangkan Arifah (2003: 1) menyatakan bahwa desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba. Widarwati (2000: 2) berpendapat bahwa desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Jadi dapat disimpulkan desain adalah sebuah perencanaan atau rencana untuk membangun yang menghasilkan atau membentuk sebuah kesatuan.

1. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Fauzi, Mulyadi (2013: 29) adalah prinsip yang harus di terapkan dalam karya seni yang pada dasarnya berkaitan dengan komposisi,

sedangkan Widarwati (2010: 15) menyatakan bahwa prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan paduan unsur-unsur rupa yang antaranya unsur satu dengan yang lainnya saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan. Kesatuan ini berkaitan erat dengan prinsip yang lain, yakni keserasian, keseimbangan, dan irama.

b. Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan atau keserasian merupakan perpaduan unsur rupa yang selaras atau hubungan yang tidak bertentangan antara bagian satu dengan bagian lainnya. Keserasian dapat terbentuk karena penganturan unsur yang memiliki kedekatan bentuk (kemiripan), perpaduan warna, maupun unsur peran (fungsi).

c. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan memiliki pengertian sesuai antara bagian yang satu dengan yang lain dalam bidang gambar. Keseimbangan ini tidak perlu *simetris* (bagian yang satu merupakan salinan dari bagian lain), tetapi bagian yang satu memiliki isi yang nilainya sama dengan bagian yang lainnya. Ada beberapa keseimbangan yang dapat di pelajari antara lain :

- 1) Keseimbangan *simetris* atau formal yaitu apabila objek dan daya tarik pada bagian kiri dan kanan sama, keseimbangan ini memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

2) Keseimbangan *asimetris* yaitu apabila objek pada bagian kiri dan kanan tidak serupa namun memiliki jumlah perhatian/daya tarik yang sama. Objek ini diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian sehingga memiliki kesan lebih halus dan lembut.

d. Irama (*Rhytme*)

Irama merupakan penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang beraturan. Pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya. Prinsip pengulangan yang berirama jika dikombinasikan dengan jarak yang baik pengaruhnya akan menyenangkan dan menenangkan. Irama dalam desain dapat dirasakan melalui indra penglihat sehingga menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda. Jadi, bagian yang satu dengan bagian yang lain harus sesuai.

e. Penekanan (Kontras)

Kontras dapat diartikan sebagai hal yang berlawanan. Kontras adalah perbedaan yang nyata dari dua macam unsur warna atau unsur bentuk yang berada pada bidang atau ruang yang sama.

f. Proporsi

Perbandingan ukuran unsur-unsurnya baik perbandingan antar bagian maupun antar bagian terhadap keseluruhan. Pengaturan besar kecilnya bagian merupakan prinsip yang erat kaitannya dengan keseimbangan.

g. Aksentuasi

Merupakan prinsip dalam penciptaan karya yang mengikat unsur-unsur seni dalam kesatuan. Prinsip ini menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya.

2. Unsur Desain

Unsur desain menurut Ernawati (2008: 201) merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut, sedangkan Idayanti (2015: 12) unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur tersebut merupakan unsur visual sehingga harus dapat dilihat.

a. Garis

Garis menurut Mulyadi (2013: 27) adalah suatu unsur yang memberikan penekanan atas nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika. Oleh karena itu garis memegang peran penting dalam membangun struktur karya. Murtono (2013: 129) berpendapat bahwa ada dua macam garis yaitu: Garis lurus adalah garis yang bisa dibuat dengan bentuk ke depan, ke belakang, dan ke samping atau serong dan garis lengkung yaitu pola garis lengkung bisa dibuat dengan model lengkung ke depan, ke samping, ke belakang, melingkar, setengah melingkar, atau membentuk angka delapan.

b. Arah

Arah menurut Widarwati (2000: 8) setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), miring ke kiri dan miring ke kanan (*diagonal*). Masing-masing arah memberikan pengaruh berbeda, sedangkan

Anggraini, Simangunsong, Pingkan, dkk (2013: 78) menyatakan bahwa arah merupakan tujuan agar tercipta perpaduan yang saling mengisi dan melengkapi sehingga terlihat perpaduan variasi yang sesuai.

- 1) *Datar* yaitu kesan yang muncul dari datar adalah sederhana, jujur, dan tenang.
- 2) *Vertikal* yaitu kesan yang terlihat adalah pasrah dan berserah.
- 3) *Horizontal* yaitu desain yang menggunakan sebagai besar mengarah garis *horizontal*.
- 4) *Kontras* yaitu kesan yang muncul adalah kuat dan penuh energi.
- 5) *Simetris* yaitu kesan yang terlihat adalah lebih kuat karena desain yang dibuat dengan yang berlawanan arah kanan dan kiri tetapi berbentuk sama.

c. Bentuk

Unsur bentuk menurut Widarwati (2000: 10) ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

d. Ukuran

Ukuran menurut Widarwati (2000: 10) adalah garis bantuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda.

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gerap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukan apakah warna mengandung hitam dan putih.

f. Warna

Menurut Subagiyo (2013: 13), warna merupakan unsur dalam seni yang sangat penting dan telah di akui sebagai salah satu wujud keindahan yang dapat dilihat oleh mata manusia yaitu merah berarti semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat dan gairah, kuning berarti cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut dan pengkhianatan dan hitam berarti kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian dan tidak menentu.

Warna menurut Fauzi, Mulyadi (2013: 28), warna dalam karya seni dapat memakili nilai fisiologis maupun psikologis. Secara fisiologis warna merupakan unsur alam yang dipengaruhi oleh cahaya yang menyinari sehingga dikenal adanya warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Secara psikologis warna memakili nilai rasa dan pengaruh ke dalam kejiwaan manusia, sedangkan Nugroho (2008: 36), warna adalah mempunya sesuatu makna. Makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya lain, daftar di bawah adalah makna suatu warna yang umum yaitu merah berarti kekuatan, energi, kehangatan, cinta, hormat, uning berarti kehidupan, ebahagiaan, optimis, keceriaan, feminim dan hitam berarti anggun, kuat, keseriusan, kecanggihan

g. Tekstur

Tekstur menurut Idayanti (2015: 15), tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda, sedangkan Ernawati, Izwerni, Nelmira, dkk (2008: 204), tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda. Jadi dapat disimpulkan tektur adalah keadaan suatu

permukaan suatu benda yang mempunyai kesan timbul yang dapat dilihat pada permukaan benda.

H. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Kostum

Kostum menurut Santosa, Utami, Lawungningrum, dkk (2010: 116) adalah pakaian serta pelengkap yang digunakan oleh seorang tokoh saat melakukan pentas. Fungsi dari busana sendiri yaitu untuk membantu menghidupkan pelaku supaya busana yang dipakai bisa menunjukkan siapa pemeran tokoh yang sesungguhnya, sedangkan Fauzi, Mulyadi (2013: 237) berpendapat bahwa kostum adalah pakaian digunakan aktor dalam melakukan pertunjukan. Fungsi dari busana sendiri yaitu untuk membantu menghidupkan karakter tokoh, memperkuat karakter tokoh dalam menumbuhkan suasana sedih, gembira, cemburu, resah, gelisah, takut. Selain itu kostum juga dapat membantu gerak aktor atau pemain untuk melakukan *stage business* di panggung. Murgiyanto (1983: 98) berpendapat bahwa kostum bukan sekedar penutup tubuh pemain saja tetapi kostum juga mengandung elemen wujud, garis, warna, kualitas, tekstur dan dekorasi Kostum juga bisa menggambarkan ciri khas suatu bangsa atau daerah. Kostum mempunyai nilai yang sama dengan pengaturan tata lampu, panggung dan tata pentas.

Jadi dapat disimpulkan kostum adalah pakaian yang di gunakan oleh seorang pemain pertunjukan atau tokoh untuk menghidupkan karekter sesuai dengan yang di perankan.

2. Batik

Batik menurut Barcode (2010: 3) menyatakan bahwa batik merupakan kesenian warisan nenek moyang kita. Seni batik mempunyai nilai seni yang tinggi, perpaduan seni dan teknologi. Murman, Arini (2011: 6) berpendapat bahwa 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 proses dilakukan dengan menulis sebagian dari tulisan berupa titik, setiap motif batik memiliki filosofi atau makna masing-masing. Batik merupakan kain khas Indonesia yang pembuatannya secara khusus. Salah satunya adalah batik dari Mojokerto yang memiliki keunikan motif yang digali dari tradisi kebudayaan kerajaan Majapahit, mengadaptasi elemen-elemen yang ada dalam kerajaan Majapahit (Batiku, 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa batik adalah kain hasil dari warisan nenek moyang dengan corak-corak yang ada di Indonesia dan yang memiliki filosofi atau makna masing-masing.

3. Pengertian Aksesoris

Aksesoris menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 24) merupakan pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambahkan keindahan sitemakai seperti cincin, kalung, leontin, bros dan lain sebagainya, sedangkan Yoyok (2007: 76) menyatakan bahwa aksesoris adalah suatu barang tambahan yang digunakan untuk menambah pada pakaian tokoh dan sebagai pelengkap dan bisa untuk membedakan antara pemain yang lainnya. Subagiyo, Sulistyo (2013: 161) berpendapat bahwa aksesoris merupakan pakaian yang melengkapi bagian-bagian

busana yang bukan merupakan pakaian dasar atau yang belum termasuk dalam busana dasar contohnya busana tubuh dan busana kaki.

Jadi dapat disimpulkan aksesoris adalah perhiasan atau barang tambahan yang digunakan oleh tokoh pemain sebagai pelengkap serta dapat membedakan antara tokoh yang satu sama yang lain.

I. Teater

Teater berasal dari kata Yunani, “*theatron*” (bahasa Inggris, *Seeing Place*) yang artinya tempat atau gedung pertunjukan. Dalam perkembangannya, dalam pengertian lebih luas kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak.

Teater tradisi menurut Santoso, Subagoyo, Mardianto, dkk (2008: 24) merupakan bagian dari suatu upacara keagamaan ataupun upacara adat-istiadat dalam tata acara kehidupan masyarakat kita, sedangkan Santosa, Utami, Lawuningrum, dkk (2010: 22) menyatakan bahwa teater tradisi merupakan hasil kreativitas dan kebersamaan suatu kelompok sosial yang berakar dari budaya setempat. Trisno Santoso, dkk (2010: 48) berpendapat bahwa teater tradisi merupakan teater yang berkembang di kalangan budaya etnik di Indonesia. Jadi dapat disimpulkan teater tradisi merupakan suatu acara kehidupan masyarakat dan kebersamaan suatu masyarakat kebudayaan setempat.

J. Tata Rias Karakter Penampilan Panggung

Rias wajah bukan merupakan hal yang baru untuk dikenal maupun dipergunakan. Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri sendiri maupun orang lain dengan menggunakan alat dan

kosmetik. Seni merias wajah pada umumnya bertujuan untuk menyempurnakan bentuk wajah dan kelengkapan-kelengkapan yang ada pada wajah sehingga mempercantik dan memperindah wajah.

1. Tujuan Rias Wajah

Tujuan rias wajah menurut Subagio, Sulistyo (2013: 97), adalah untuk memenuhi kebutuhan dan ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah.
- b. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- c. Panggung yang digunakan untuk pertunjukan.
- d. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
- e. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung, dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku atau pemain

Tata rias karakter menurut Susanto, Subagiyo, Mardianto (2008: 277) adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh, sedangkan Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 499) berpendapat bahwa tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. Paningkir (2013: 11) menyatakan bahwa karakter make up adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk

mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa rias karakter adalah riasan yang diterapkan untuk mengubah penampilan wajah seseorang sesuai dengan tokoh yang akan di perankan.

Tata rias wajah panggung atau *stage make up* menurut Thowok (2012: 13) adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di panggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, *fantasy* dan horor, sedangkan Kusantati (2008: 487) menyatakan bahwa tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Jadi dapat disimpulkan tata rias adalah suatu tindakan merias wajah sesuai dengan karakter yang di perankan sesuai tokoh. Teknik merias wajah ini bermaksud untuk menghidupkan suasana dalam karakter yang di perankan.

2. Teknik Merias

Teknik merias menurut Subagiyo, Sulistyo (2010: 98), untuk panggung menggunakan beberapa teknik yaitu:

- a. Teknik pemilihan *faundation* dengan warna yang sesuai yaitu kemerahan.
- b. Teknik *shading* atau *shade* adalah teknik merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian wajah tertentu agar mendapat kesan cekung, kecil dan sempit. Teknik ini di aplikasikan pada tulang pipi dan *shading* hidung.

- c. Teknik *highlig* adalah teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian tertentu. Pengaplikasian ini biasanya di lakukan pada bawah mata dan dagu.
- d. Pemilihan bedak tabur dengan warna kemerahan.
- e. Teknik pembuatan alis lebih besar dari alis yang sesungguhnya.
- f. Pemilihan warna *eye shadow* yang sesuai dengan karakter tokoh.
- g. Penambahan bulu mata dan penambahan *scoot*.
- h. Teknik garis adalah teknik tata rias yang dilakukan dengan cara menorehkan garis pada tata rias. Teknik ini berfungsi untuk mengoreksi dan mempertegas serta membentuk koreksi bentuk alis, koreksi bentuk bibir dan garis-garis usia pada wajah.
- i. Teknik destruksi adalah salah satu teknik dalam tata rias yang berfungsi untuk mengubah. Teknik destruksi adalah teknik perusakan dan penambahan.
- j. Teknik pemilihan *lipstick* yang sesuai dengan karakter tokoh.

K. Penataan Rambut Puncak

Tata kecantikan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, Yanita (2008: 2) adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengatur atau memperbaiki tatanan rambut, kondisi rambut yang dibentuk sedemikian rupa dari yang ada menjadi lebih baik dan indah, sedangkan Rostamailis, Hayatunnufus, Yanita (2008: 212), penataan sanggul merupakan salah satu bentuk penataan dalam arti sempit dimana dalam penataan ini banyak faktor-faktor yang mempengaruhui seperti faktor intern dan ekstern. Bariqina, Ideawati (2001: 105) berpendapat bahwa penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan

meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika.

Jadi dapat disimpulkan penataan rambut merupakan bentuk penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika.

L. Pergelaran

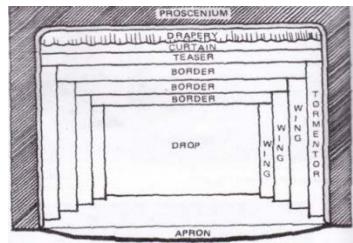
Pergelaran menurut Fauzi, Mulyadi (2015: 211) adalah suatu bentuk gaya pementasan yang dapat di perlihatkan dengan jelas menurut penuturan cerita. Bentuk penyajian dan gaya penyajian, sedangkan Simatupang (2013: 65) menyatakan bahwa pergelaran merupakan peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas dasar ketidakbiasaan.

1. Pengertian Panggung

Tata panggung menurut Santosa, Utami, Lawuningrum (2010: 57) adalah pengaturan panggung, area untuk bermain teater. Biasanya panggung yang menggambarkan tentang suasana tempat tidur maka membuat properti sesuai dengan keadaan tempat tidur. Penataan panggung yang baik harus menguasai warna dan komposisi. Warna yang perlukan warna-warna tertentu yang sesuai di atas panggung, sedangkan Anggraini, Simangunsong, Pingkan, dkk (2013 : 90), tata panggung adalah penataan pentas yang mendukung sebuah pementasan. Penataan panggung berfungsi untuk kepentingan pencapaian efek artistik dan juga membantu menambah suasana yang terkait dengan konsep atau tema dari pementasan tersebut. Panggung di bedakan menjadi 2 yaitu panggung

proscenium dan panggung area. Panggung yang biasa digunakan sebagai tempat pergelaran. Fauzi, Mulyadi (2013: 236) berpedapat bahwa panggung adalah tempat pegelaran suatu drama atau pementasan. Panggung dalam pentas drama terdiri dari panggung *proscenium* dan panggung teater. Panggung adalah suatu tempat yang sangat penting di suatu pementasan.

- 1) Panggung *proscenium* menurut Anggraini, Simangunsong, Pingkan, dkk (2013: 88) adalah jenis panggung tertutup yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja yaitu dari arah penonton. Panggung *proscenium* terletak dalam ruangan tertutup, yang biasanya terdapat di auditorium, sedangkan Padmodarmaya (1983: 73) menyatakan bahwa panggung *proscenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *proscenium* antara panggung dan auditurom. Pada dinding *proscenium* terdapat pelengkung *proscenium* dan lubang *proscenium*. *Border* adalah pembatas yang terbuat dari kain, *apron* adalah daerah yang terletak didepat layar atau persis di depan bingkai proscenium, *drop* adalah bagian belakang panggung, *tormentor* adalah penutup atau penghalang pandangan ke samping panggung paling depan yang dipasang secara vertikal, *teaser* adalah kain penghalang yang dipasang di atas panggung paling depan menyilang horizontal. Ukurannya lebih besar dari pada ukuran border, *curtain* adalah tirai depan yang dipasang untuk memisahkan antara penonton dan penari, *drepery* adalah dekorasi yang terbuat dari bahan yang tidak terlukis karena diharapkan dapat mempertahankan warna-warna aslinya.



Gambar 1. Panggung *Proscenium*
(Sumber: Veronica, 2013)

Jadi dapat disimpulkan tata panggung adalah tempat pegelaran yang mendukung sebuah pementasan drama atau teater serta panggung adalah tempat sangat penting di dalam pementasan.

2. Pengertian Lampu atau Pencahayaan

Tata cahaya menurut Padmodarmaya (1983: 86), adalah satu unsur rancangan yang sangat bernilai tinggi untuk seorang seniman karna jika tidak ada penerangan cahaya akan susah untuk melakukan pementasan. Bagi beberapa orang perancang panggung lampu adalah yang paling penting karna lampu memainkan warna, cahaya, dan dapat membantu menyusun nada, masa dan garis-garis dengan demikian dapat menimbulkan nilai dramatik, sedangkan Fauzi, Mulyadi (2015: 236) menyatakan bahwa tata lampu berfungsi untuk memberi penerangan dan berfungsi untuk membantu memperkuat atau mengangkat suasana. Santosa, Utami, Lawuningrum (2010: 116) menyatakan bahwa fungsi penataan cahaya adalah untuk memunculkan efek dramatik, estetik, artistik. Pada hakikatnya penataan cahaya harus menyadari sebagai penata cahaya dan fungsi cahaya sebagai pertunjukan adalah sebagai penerangan pertunjukan dan sebagai penyinaran bertujuan untuk menimbulkan efek drama atau efek suasana tertentu.

Jadi dapat disimpulkan tata lampu adalah pelengkap dalam suatu pementasan atau pencayaan yang berfungsi untuk menerangi pemain saat melakukan pementasan dan bertujuan untuk menimbulkan efek drama di suasana tertentu.

3. Pengertian Dekorasi

Dekorasi menurut Murtono, Firmansyah (2014: 190), adalah pemandangan yang menjadi latar belakang dari sebuah tempat yang digunakan untuk memainkan lakon, sedangkan Fauzi, Mulyadi (2015: 236) menyatakan bahwa dekorasi adalah pemandangan latar belakang tempat pergelaran. Latar belakang untuk pertunjukan dapat berupa sebuah gerbong, jembatan, dan lain-lain. Segala benda serta suasana yang memberikan makna latar cerita. Wariatunnisa, Hendrilianti (2010: 22) berpendapat bahwa dekorasi adalah pemandangan latar belakang tempat pementasan. Dekorasi mencakup perabot rumah, lukisan dan semua unsur yang dapat memberikan makna pada pementasan..

Jadi dapat disimpulkan dekorasi adalah pemandangan latar belakang tempat pergelaran. Dengan segala benda yang mencakup dengan memberikan suasana dalam pergelaran lebih bermakna dengan latar cerita.

M. Pengertian Musik

Tata musik menurut Santosa, Utami, Lawuningrum, dkk (2010: 57) biasanya berhubungan dengan musik pengiring, pengaturan pengeras suara (*saund system*) dan membantu menciptakan suasana yang diinginkan dalam suatu pertunjukan, sedangkan Santoso, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 416) berpendapat bahwa tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan

tertentu. Fauzi, Mulyadi (2013: 237) menyatakan bahwa musik adalah tata suara yang meliputi banyak hal seperti akustik ruangan, mikrofon, dialog, efek bunyi, dan musik adapun fungsi musik dalam pementasan teater yaitu menegaskan dialog tokoh, membantu adegan yang sedang berlangsung dan memberikan efek keterkejutan (*shock*) menegaskan adanya peristiwa penting.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tata musik adalah tata suara yang sangat penting bagi sebuah pertunjukan teater karena terdapat banyak fungsi yang dapat membantu di seni pertunjukan.

1. Penggunaan Peralatan Tata Suara

Penggunaan peralatan tata suara dipengaruhi oleh tujuan dan teknik penggunaan peralatan. Berdasarkan tujuan dan teknik penataan suara digolongkan menjadi:

- a. *Live* adalah penataan dan pengaturan berbagai sumber suatu atau bunyi melalui peralatan tata suara untuk di perdengarkan langsung kepada penonton atau pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik atau tanpa pengeras suara.
- b. Rekaman adalah suatu kegiatan menangkap bunyi atau suara tiruan untuk disimpan ke dalam media penyimpanan.
- c. Teknik *mixing* adalah teknik dengan cara melakukan pengolahan berbagai sumber suara dengan mengoneksi sumber suara sesuai dengan jenis sumber suara.
- d. Teknik *miking* yaitu menerapkan penataan dan pengolahan suara dengan cara semua sumber suara ditangkap dengan menggunakan *microphone*

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode yang digunakan dalam pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh dalam teater tradisi. Metode pengembangan ini mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Pengembangan penampilan tokoh model 4D yang digunakan, disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide dalam sebuah cerita, kostum, aksesoris, penataan rambut, dan pergelaran atau pertunjukan.

A. *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis Cerita

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menceritakan kerajaan Majapahit 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 bonekah kerajaan oleh Patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha dalam perseteruannya dengan Prabu Jayanegara dan Rakyan Nambi.

Kepribadian raja yang demikian membuat masa pemerintahannya banyak terjadi pergolakan antara Mahapati Halayudha yang menginginkan kedudukan Patih Hamengkubumi yang saat itu dijabat oleh Rakyan Nambi. Mahapati mengajak beberapa Dharmaputra untuk bersekongkol mengadu domba antara

Prabu Jayanegara dan Rakyan Nambi. Mahapati memberi surat palsu untuk Rakyan Nambi yang menyebabkan kegelisahan Prabu Jayanegara. Kegelisahan sang Raja digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyan Nambi. Rakyan Nambi yang tidak terima karena telah dipermainkan oleh Mahapati bertekad untuk membumihanguskan kerajaan Majapahit. Gajah Mada sebagai panglima perang bertindak cepat untuk menyelematkan sang Raja dari peperangan. Salah satu tokoh yang ada dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu Ken Rukmini. Ken Rukmini adalah gadis cantik berusia 20 tahun putri dari Mahapati Halayuda dan Ken Kedasih.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Ken Rukmini.

a. Analisis Karakter Ken Rukmini

Ken Rukmini dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta secara umum memiliki karakter protagonis. Hal itu ditujukan dengan beberapa karakteristik yang ada pada Ken Rukmini dengan sifatnya yang periang. Warna kuning yang menjadikan kostum Ken Rukmini menunjukkan karakteristik dari tokoh tersebut. Dengan dukungan warna terebut menjadikan karakter Ken Rukmini yang periang dan baik hati.

b. Analisis Karakteristik Ken Rukmini

1) Analisis Karakteristik Ken Rukmini secara umum

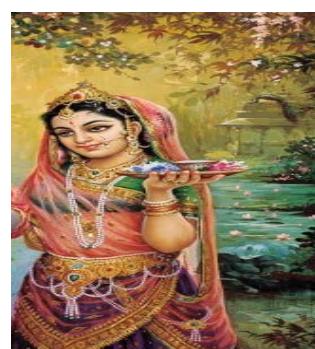
Ken Rukmini memiliki karakteristik yang berbeda dengan tokoh yang lainnya Ken Rukmini adalah gadis yang baik, berbakti kepada orang tuanya, sopan serta memiliki sifat periang.

2) Analisis Karakteristik Ken Rukmini.

Ken Rukmini dalam pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan kostum warna kuning yang memiliki arti periang, kehangatan. Untuk warna hitam memiliki arti keanggunan dan untuk warna merah untuk menyeraskan dengan pasangan Kebo Taruna yang menggunakan warna merah untuk kostum.

3. Analisis Sumber Ide Tokoh Ken Rukmini

Sumber ide merupakan langkah awal untuk proses penciptaan, melalui sumber ide tersebut penciptaan akan berjalan. Ken Rukmini adalah salah satu tokoh pemain dalam teater tradisi. Salah satu tokoh yang digunakan sebagai sumber ide dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah Dewi Rukmini, alasan memilih sumber ide Dewi Rukmini yaitu karena memiliki kesamaan tokoh dengan Ken Rukmini dan Dewi Rukmini memiliki karakter protagonis dan memiliki karakteristik baik hati, sopan, ceria, cantik. Tokoh ini dijadikan landasan sumber ide yang dapat membantu menciptakan suatu karya Ken Rukmini dalam teater tradisi.



Gambar 2. Dewi Rukmini

Sumber: (<https://theherer Krishnamovement.org/2012/12/06/jaya-radha-madhava/>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Rancangan Ken Rukmini dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* yaitu pada bagian Obi atau lingkaran yang ada di pinggang dan penambahan pada selendang yang diberi aksesoris ukiran Jepara pada bagian bawah selendang. Rancangan rias Ken Rukmini yang dibuat pada teater tradisi dengan mengacu pada rias karakter dan rias panggung. Rias mata Ken Rukmini dibuat senada dengan warna yang digunakan pada busana Ken Rukmini. Riasan mata ditambah dengan *scoot tape* karena untuk menambah kesan belok pada mata dan menggunakan warna yang terlihat jelas.

Penataan sanggul Ken Rukmini terimajinasi oleh Gapura Bajang Ratu, sanggul ini berbentuk menyerupai gapura. Aksesoris yang digunakan Ken Rukmini terimajinasi dari gerbang bajang ratu yang digunakan Ken Rukmini terimajinasi dari gerbang bajang ratu. Penggunaan sumber ide *distorsi* yang menggambarkan bentuk penekanan pada aksesoris yang digunakan dengan ukiran yang dibuat sesuai dengan sumber ide. Pembuatan aksesoris menggunakan garis yang lengkung pada teknik pembuatan ukiran yang akan digunakan untuk aksesoris karena ntuk mempertegasakan karakter pada Ken Rukmini.

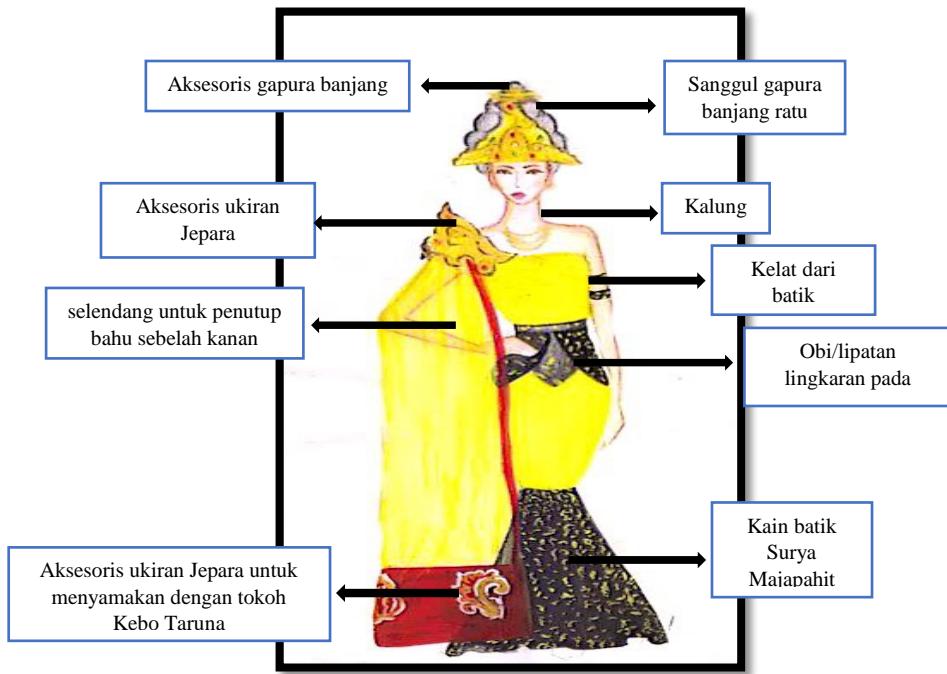
B. Desain (Perencanaan)

Konsep dan metode pengembangan pada Ken Rukmini menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* yaitu untuk mencapai keindahan dan melebihikan. Pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas yaitu mengenai

desain kostum, desain aksesoris, desain sanggul, desain rias wajah serta desain pergelaran.

1. Desain Kostum

Desain kostum pada Ken Rukmini menggunakan sumber ide *distorsi* yaitu dengan memperindah dan melebihkan pada bagian selendang yang ditambah dengan aksesoris ukiran Jepara pada bagian bawah selendang dan pada obi atau pengikat pada pinggang. Desain kostum Ken Rukmini terdiri dari tiga bagian yaitu *longdress* yang digunakan pemotongan kain harus sesuai dengan ukuran, selendang yang digunakan untuk tangan sebelah kanan dan obi atau pengikat yang digunakan untuk pinggang. Desain kostum Ken Rukmini menggunakan unsur desain garis yang di gunakan pada obi atau lingkar pada pinggang yang bermakna untuk mempertegas karakter Ken Rukmini yang baih hati dan periang dan memiliki kesan *feminime*, menggunakan tekstur nyata yang merupakan tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halus, ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran tubuh *talent* yang akan menggunakan kostum, bentuk yang digunakan bentuk dua dimensi yang bidangnya dibatasi oleh garis, dan warna yang digunakan yaitu warna kuning yang berati bahagia, keceriaan, *feminime* hangat, cerah, dan bijaksana, warna merah yang digunakan memiliki arti kehangatan, cinta, hormat dan hebat, warna hitam yang digunakan memiliki arti kuat, anggun, dan keseriusan. Penggunaan kain batik yang bermotif Surya Majapahit yang melambangkan kerajaan Majapahit yang bermotif buah majapahit yang merupakan buah khas Majapahit yang menjadi asal dari kata Majapahit, tempat duduk sembilan dewa pada saat bersemedi.



Gambar 3. Desain Kostum
(Sumber: Diah Wahyu, 2018)

Bagian- bagian dari kostum yang digunakan oleh tokoh Ken Rukmini

a. *Longdress*

Longdress yang digunakan oleh Ken Rukmini menggunakan kain *velvet* yang berwarna kuning pada bagian atas karena memiliki arti kebahagiaan, kehangatan, dan *feminime*, pada bagian bawah menggunakan kain batik dari Mojokerto dengan motif Surya Majapahit. Unsur garis yang digunakan yaitu unsur garis lengkung karena disesuaikan dengan karakter Ken Rukmini, ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran tubuh *talent*. pemilihan warna hitam memiliki arti anggun dan kuat sedangkan warna kuning memiliki arti kebagian.



Gambar 4. Desain Gaun
(Sumber: Arta, 2018)

b. Selendang

Selendang pada bagian kanan menggunakan kain satin dan tile halus. Penggunaan tile halus pada bagian atas dengan pemilihan warna kuning yang berarti kebahagiaan, kehangatan, dan *feminime*, penggunaan kain satin pada bagian bawah dan pada tepi mengelilingi kanan dan kiri selendang dengan pemilihan warna merah karena untuk menyelaraskan oleh Kebo Taruna yang sebagai kekasih dari Ken Rukmini agar mendapat keserasian yang baik antara Ken Rukmini dan Kebo Taruna sedangkan arti warna merah yaitu kekuatan, cinta dan kehangatan. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus dan lengkung agar sesuai dengan karakter tokoh. Ukuran yang digunakan sesuai dengan tubuh *talent*.



Gambar 5. Desain Selendang
(Sumber: Arta, 2018)

c. Obi Atau Pengikat Pada Pinggang

Obi menggunakan kain satin dan kain batik. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang tegas dan disesuaikan dengan karakter tokoh. Ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran tubuh *talent*. Warna yang digunakan yaitu merah pada kain satin dan hitam, kuning pada kain batik. Warna merah yang berarti kekuatan, cinta dan kehangatan, warna hitam berarti warna hitam memiliki arti anggun dan kuat



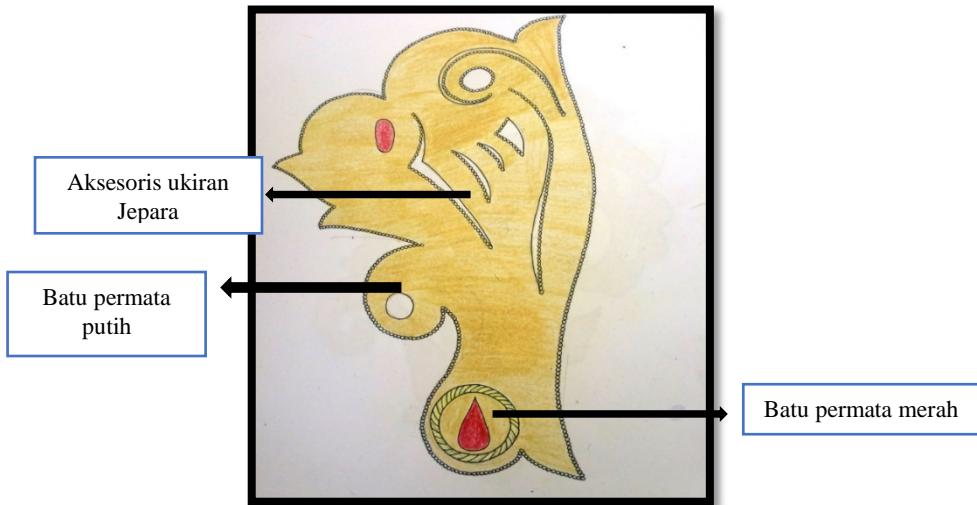
Gambar 6. Desain Obi
(Sumber: Arta, 2018)

2. Desain Aksesoris

Ken Rukmini menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* yang memiliki arti memperindah dan melebihkan pada bagian aksesoris yang ditambahkan hiasan permata. Garis lengkung dan tidak mempertegas dalam pembuatan aksesoris karena disesuaikan dengan karakter tokoh yang akan diperankan. Unsur ukuran yang dipakai sesuai dengan ukuran *talent* yang telah dikembangkan. Unsur warna yang digunakan yaitu warna kuning dengan menambah kesan *feminime* dan kebahagian. Aksesoris ini di letakan pada sanggul untuk ukiran di letakan pada bagian depan dan belakang dan untuk ukiran candi di tempelkan mengelilingi sanggul. Untuk aksesoris ukiran Jepara yang ada di

lengan digabungkan dengan kain pada lengan kanan sedangkan kain batik yang berbentuk melingkar dipasangan pada tangan kiri. Aksesoris memilih warna kuning keemasan karena memiliki arti kebahagian dan ceria. Aksesoris pelengkap yang digunakan Ken Rukmini seperti kalung dan sepatu yang digunakan saat melakukan pementasan.

a. Aksesoris ukiran Jepara yang digunakan sebagai bros yang digunakan untuk bahu sebelah kanan yang ditempelkan dengan selendang. Pengembangan sumber ide yang digunakan yaitu *distorsi* dengan menambahkan hiasan batu permata serta menambahkan permata kecil-kecil mengelilingi ukiran. Menggunakan unsur garis lengkung pada pembuatan ukiran karena disesuaikan dengan karakter tokoh dan karakteristik. Ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran *talent*. Bentuk yang digunakan yaitu dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keselarasan dan keseimbangkan. Keselarasan yang berati sesuai tidaknya dengan kostum yang digunakan dan keseimbangan yang dapat dilihat dari keseimbangan saat tokoh melakukan gerakan saat pementasan di atas panggung. Warna yang gunakan yaitu warna kuning yang berati bahagia, *feminime* dan bijaksana. Penggunaan bahan aksesoris ini menggunakan bahan spon hati dan plasmen. Teknik pembuatan bros yaitu dengan cara menempelkan desain bros ke spon hati lalu potong spon hati sesuai dengan desain setelah potongan spon hati sesuai dengan desain ukiran lalu di lapisi plasmen.



Gambar 7. Desain Ukiran Jepara
(Sumber: Wening, 2018)

b. Aksesoris kelat atau pengikat untuk tangan sebelah kiri dengan menggunakan kain batik yang dibuat melingkar dengan teknik menjahit dan untuk pemasangan dipasangkan melingkar lalu dikancingan. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus dibentuk menyamping. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran tangan *talent*. Warna yang digunakan yaitu kuning dan hitam. Warna kuning yang berarti *feminime*, kebahagiaan dan bijaksana, warna hitam berarti anggun dan kuat. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan yang bermakna selaras dengan kostum yang digunakan serta pemilihan warna yang sesuai dengan kostum.



Gambar 8. Desain Pengikat Tangan
(Sumber: Wening, 2018)

- c. Selop yang digunakan Ken Rukmini untuk menambah pelengkap kostum yang digunakan Ken Rukmini di atas panggung. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung yang seperti setengah lingkaran pada ujung depan, ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran *talent* supaya saat dipakai di atas panggung lebih percaya diri. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan dengan kostum yang digunakan oleh tokoh dan keseimbangan *simetris* yang memiliki arti kiri kanan sama supaya saat melakukan pementasan memberikan kesan percaya diri dan tenang. Pemilihan warna yang digunakan yaitu warna *gold* yang berarti kemenangan dan kehangatan.



Gambar 9. Desain Selop
(Sumber: Arta, 2018)

- d. Aksesoris kalung yang digunakan terbuat dari besi dengan prinsip keselarasan yang berarti keserasian kalung yang digunakan sesuai dengan kostum yang digunakan oleh tokoh serta pemilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan kostum yang digunakan dengan pemilihan warna kuning yang berati kehangatan, bijaksana dan *feminime*. Unsur garis yang digunakan garis lengkung setengah lingkaran untuk mempertegas karakter Ken Rukmini. Kalung ini digunakan untuk menambah aksesoris yang digunakan Ken Rukmini dan memberi kesan menghidupkan kostum saat pementasan.



Gambar 10. Desain Kalung
(Sumber: Arta, 2018)

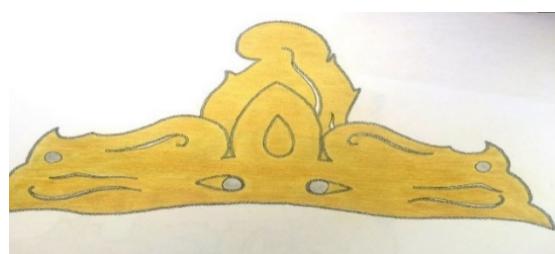
- e. Aksesoris ukiran selendang yang digunakan untuk bagian selendang bagian bawah menggunakan prinsip keselarasan atau keserasian yang berarti selaras dengan kostum yang digunakan serta pemilihan warna yang digunakan selaras dengan warna kostum. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran kain selendang bagian bawah. Unsur garis yang digunakan yaitu unsur garis lengkung yang disesuaikan oleh karakter tokoh. Warna yang digunakan yaitu warna kuning yang berarti kehangatan, bijaksana dan *feminime*. Bahan yang digunakan untuk pembuatan ukiran adalah menggunakan spon hati dan plasmen. Teknik pembuatannya yaitu desain ukiran ditempelkan ke spon hati lalu dipotong sesuai dengan desain lalu dilapisi dengan plasmen. Teknik pemasangan ukiran di selendang yaitu dengan teknik menjahit.



Gambar 11. Desain Selendang
(Sumber: Wening, 2018)

- f. Desain aksesoris sanggul digunakan untuk menghiasi bagian depan dan belakang sanggul. Aksesoris sanggul menggunakan pengembangan sumber

ide *distorsi* yang artinya melebihkan dan memperindah. Pada bagian aksesoris ini meambahkan batu permata dan permata kecil-kecil mengelilingi tepi ukiran untuk memperindah aksesoris. Aksesoris sanggul menggunakan prinsip keselarasan dan keseimbangan yang bermakna keselarasan dengan warna kostum yang digunakan dan keseimbangan *simetris* yang apabila objek antara kanan dan kiri sama dan seimbang akan memberikan kesan percaya diri. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung makna dari garis lengkung karena disesuaikan dengan mempertegas karakter tokoh. Bentuk yang digunakan yaitu dua dimensi bidang datar yang dibatasi oleh garis. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran *talent*. Warna yang digunakan yaitu warna kuning yang memiliki arti bijaksana, bahagia dan kecerian. Bahan yang digunakan untuk pembuatan ukiran adalah menggunakan spon hati dan plasmen. Teknik pembuatannya yaitu desain ukiran ditempelkan ke spon hati lalu dipotong sesuai dengan desain lalu dilapisi dengan plasmen pada bagian depan dan belakang. Tehnik yang digunakan dijahit ke sanggul supaya terlihat lebih kuat.

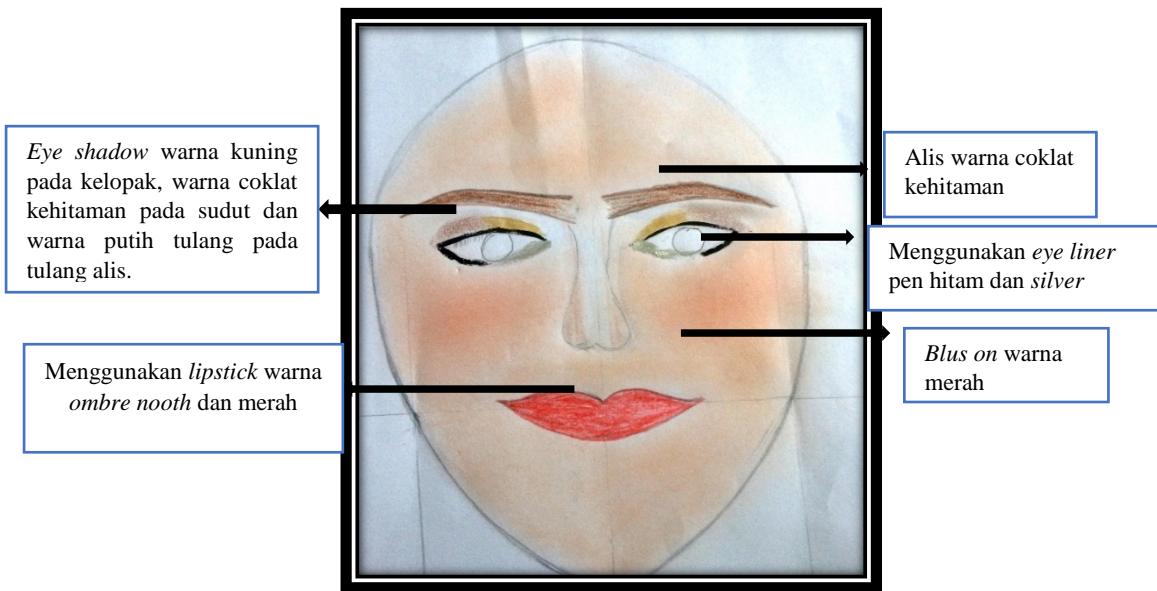


Gambar 12. Desain Aksesoris Sanggul
(Sumber: Wening, 2018)

3. Desain Rias Wajah

Rancangan rias karakter Ken Rukmini pada teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta mengacu pada rias karakter protagonis sesuai dengan tokoh yang diperankan. Riasan tidak menonjolkan garis-garis tegas serta menggunakan pemilihan warna yang sesuai. Untuk *base make up* MO menggunakan *faundation* yang kemerahan untuk menghasilkan warna kemerahan perlu pencampuran *faundation* DM nomer 4 dan C nomer 2 supaya ketika tersorot warna lampu *lighting* tidak terlihat pucat dan untuk pemilihan alas bedak seharusnya menggunakan jenis *faundation matte* supaya riasan wajah bertahan lebih lama dan sebelum menggunakan *faundation cream* sebaiknya menggunakan *faundation* cair agar menutup pori-pori.

Penggunaan *shading* yang nomer 02 dengan mempertegas *shading* agar mendapatkan rias karakter yang sesungguhnya. Bedak tabur V dengan memilih warna nomer 05 dengan warna kemerahan. Pada riasan mata menggunakan *scoot tape* terlebih dahulu supaya mata terlihat lebih belok, untuk riasan mata menggunakan warna kuning pada kelopak mata, warna coklat kehitaman pada sudut mata, warna *gold* pada ujung kelopak mata dan warna putih pada tulang alis, warna yg digunakan terdapat pada kosmetik merek LT. Pengaplikasian *blus on* V dengan warna terang supaya ketika terkena lampu *lighting* warnanya terlihat. Pengaplikasikan *lipstick* dengan memilih warna merah sirih PX dan warna nooth. Pemilihan unsur warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada Ken Rukmini berguna untuk mempertimbangkan warna lampu atau pencahayaan.



Gambar 13. Desain Rias
(Sumber: Piky, 2018)

a. Rias Pembuatan Alis

Penambahan bentuk alis disesuaikan dengan wajah *talent* dengan menggunakan warna coklat V dan ditambahkan warna kehitaman pada pangkal alis.



Gambar 14. Desain Alis
(Sumber: Piky, 2018)

b. Rias Mata

Penggunaan *eye shadow* menggunakan warna kuning LT pada kelopak mata, warna merah keemasan pada ujung kelopak mata, warna coklat kehitaman LT yang digunakan pada sudut mata dan menggunakan warna putih pada tulang alis. Penggunaan kosmetik LT karena warna yang digunakan sesuai dengan

yang diinginkan. *Eye liner* yang digunakan yaitu *eye liner* cair yang digunakan pada kelopak mata dan *eye liner pen* warna hitam dan warna *silver* yang digunakan pada ujung garis mata bawah dan pangkal. Kosmetik *eye liner* yang digunakan yaitu MB dan SG karena warna yang digunakan sesuai dengan yang diinginkan serta kosmetik bertahan lebih lama.



Gambar 15. Desain *Eye Shadow*
(Sumber: Piky, 2018)

c. *Shading*

Penggunaan *shading* MO pada cuping hidung dan pada tulang pipi dengan memperkuat pengaplikasian supaya mendapatkan karakter yang sesuai.



Gambar 16. Desain Shading
(Sumber: Piky, 2018)

d. *Blus On*

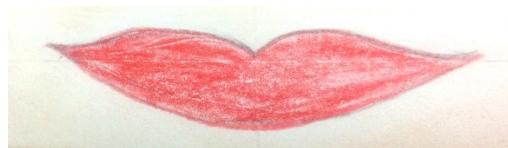
Penggunaan *blus on* dengan pilihan warna *pink* kemerahan V karena warna yang ada pada kosmetik V sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 17. Desain *Blus On*
(Sumber: Piky, 2018)

e. *Lipstick*

Penggunaan *lipstick* yaitu dengan teknik *ombre* dengan pemilihan warna merah sirih PX dan warna nooth PX menggunakan kosmetik PX karena sesuai dengan warna yang akan digunakan atau diinginkan.



Gambar 18. Desain *Lipstick*
(Sumber: Piky, 2018)

4. Desain Penataan Sanggul

Penataan sanggul yang digunakan Ken Rukmini menggunakan garis lurus dan tidak mempertegas garis. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan *simetris* apabila objek antara kanan dan kiri memiliki kesamaan dan memberikan kesan percaya diri saat digunakan oleh *talent*. Ukuran yang di pakai sesuai dengan ukuran kepala *talent*. Sanggul ini dibuat menyerupai gapura banjang ratu dengan mempelkan rambut yang sudah di jahit untuk menutupi kerangka sanggul.

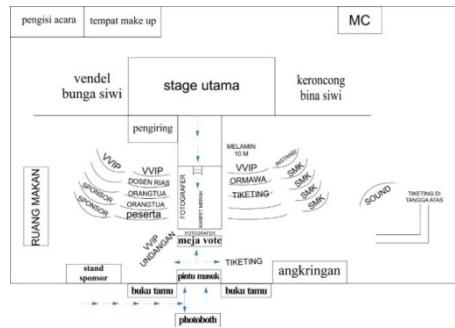


Gambar 19. Desain Aksesoris Sanggul dan Sanggul
(Sumber: Wening, 2018)

5. Desain Pergelaran

Rancangan pergelaran yang akan diuraikan dalam pembahasan yaitu terdiri dari beberapa bagian diantaranya rancangan panggung, *backdrop*, *layout* penonton, tata pencahayaan dan *photobooth*. Rancangan pergelaran yang akan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 akan mempersembahkan sebuah teater tradisi yang nantinya *talent* dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta akan diumumkan *talent* terbaik dengan riasan, kostum dan memainkan cerita tersebut. Hasil tersebut sudah ditentukan pada saat akan *grand Juri* yaitu pada tanggal 6 Januari 2018 dan diumumkan pada hari Kamis 18 Januari 2018.

Rancangan panggung yang akan digunakan pada saat pergelaran yaitu berupa panggung yang berbentuk panggung *prosenium*. Dengan samping kiri panggung di gunakan untuk pengrawit.



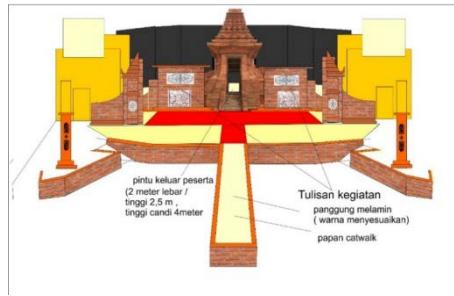
Gambar 20. Desain Pergelaran
(Sumber: Sie Acara, 2018)



Gambar 21. Desain Pintu Masuk
(Sumber: Bahru, 2018)



Gambar 22. Desain Photobooth
(Sumber: Bahru, 2018)



Gambar 23. Desain Panggung
(Sumber: Bahru, 2018)

C. *Developope (Pengembangan)*

Pada tahap metode dan konsep pengembangan yang dibahas yaitu meliputi desain, validasi oleh kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan aksesoris hasil karya pengembangan. Mendesain kostum hal yang pertama kali dilakukan adalah mengetahui dengan menganalisis tokoh yang akan diperankan, dalam pembuatan kostum Ken Rukmini merupakan pengembangan sumber ide dari Dewi Rukmini.. Warna yang digunakan dalam kostum Ken Rukmini adalah warna kuning, hitam dan merah. Batik yang digunakan merupakan batik dari Mojokerto dengan motif Surya Majapahit. Desain kostum yang akan dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent* dan menyesuaikan dengan gerak *talent* saat *performance* dalam pergelaran, serta menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

Desain yang dirancang secara menyeluruh akan di validasi yang pertama kali oleh ahli pakar desain/kostum yaitu Afif Gurub Bestari, desain divalidasi agar kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan dan sesuai tokoh yang diperankan. Apabila desain

telah di divalidasi oleh ahli pakar desain/kostum, selanjutnya validasi yang kedua akan divalidasi oleh dosen pembimbing yaitu Eni Juniaستuti yang bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum, desain tata rias, desain aksesoris dan kesatuan keseluruhan yang akan ditampilkan.

Dalam mendesain tentunya belum terdapat kesempurnaan, masih ada kekurangan dari kedua pihak atau salah satu pihak maka desain akan direvisi. Memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pergelaran dari segi bentuk dan warna agar mendapatkan desain serta rancangan yang diinginkan dan sesuai dengan tokoh yang akan diperankan atau tampilan serta telah mendapat persetujuan Afif Ghurub Bestari dan Eni Juniaستuti. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai dengan desain yang telah dibuat disesuaikan ukuran tubuh *talent* dan menyesuaikan warna yang akan digunakan.

Pembuatan kostum akan dibantu oleh ahli pembuat kostum yang sudah berpengalaman. Pembuatan kostum akan dibuat satu bulan sebelum pargelaran. *Fitting* 1 kostum akan dilakukan setelah proses pembuatan kostum 70% dan dilakukan sesuai dengan tanggal 29 Desember 2017 dan akan dilanjutkan dengan perbaikan kostum jika ada yang belum selesai. *Fitting* 2 dilakukan pada tanggal 4 Januari 2018 bertujuan untuk menyesuaikan dan menyempurnakan dari *fitting* 1 hasil rancangan kostum yang telah dibuat dan disempurnakan sesuai dengan tubuh *talent* supaya *talent* bisa leluasa dalam gerak.

Validasi tata rias karakter perlu dilakukan saat *fitting* 1 dan 2 supaya dapat menyelaraskan karakter tokoh dengan kostum yang akan dikenakan, latihan *make*

up di lakukan lebih dari satu kali supaya dapat melihat perbandingan test *make up* hari pertama sampai hari terakhir. Test *make up* dilakukan pada pertengahan bulan Desember sampai sebelum *grand juri*. Test *make up* yang ke 1 kurang tebalnya *faundation* yang digunakan, kurang tebal yang digunakan serta penambahan bulu mata. Test *make up* yang ke 2 masih kurang ketebalan kosmetik yang digunakan dan penambahan bulu mata yang masih kurang. Test *make up* yang ke 3 masih perlu penambahan bulu mata dan pemilihan warna *lipstick*. Dan test *make up* yang terakhir perlu penambahan bulu mata bawah. Uji coba memakaikan sanggul dan aksesoris kepala perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan riasan yang akan ditampilkan dan dapat menyesuaikan tokoh yang akan diperakan serta dapat melihat hasil yang maksimal. Pada saat uji coba 1 sanggul dan aksesoris telalu tinggi dan tidak sesuai dengan ukuran *talent*. Uji coba ke 2 sanggul perlu ditambahkan aksesoris pada bagian atas sanggul.

D. *Disseminate* (Penyebarluasan)

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

1. Rancangan Pagelaran

Pergelaran yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan atau pergelaran teater tradisi dengan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pergelaran tersebut bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, yang di selenggarakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB dengan 26 *talent* 6 penari.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Rancangan penilaian *grand juri* dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 6 Januari 2018 di Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3. *Grand juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan yang meliputi desain kostum, aksesoris, sanggul dan *make up*. Pertama yaitu merias wajah, memakaikan kostum ke *talent* sesuai tokoh yang diperankan dan memasangkan aksesoris dan sanggul, pada penilaian oleh ahli dari tiga bidang yaitu seni pertunjukan oleh Esti Susilarti dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati dari instansi dosen Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan pemerhati kostum diwakili oleh Agus Prasetya dari instansi dosen jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya tokoh Ken Rukmini.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan setelah *grand juri* yaitu pada hari Selasa, 16 Januari 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan untuk gladi kotor *talent* di lakukan di *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menggunakan kostum, dengan arahan sutradara serta *team*. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal-hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pergelaran dan penjiwaan *talent* dalam memperagakan peran tokoh yang akan ditampilkan.

4. Gladi Bersih

Gladi Bersih dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi bersih di hadiri penulis naskah, sutradara, dosen pembimbing, pakar desain, pengrawit, *talent*, penari dan panitia. Gladi kotor 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.

5. Pergelaran

Pergelaran dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* Pergelaran direncanakan pada pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh Panti Asuhan Binasiwi dan kercong kemudian dibuka oleh MC, sambutan, kemudian memasuki acara teater tradisi, *dagelan*, pembacaan karya mahasiswa dan penutup.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

Pergelaran teater tradisi yang di selenggarakan oleh program studi Tata Rias dan Kecantikan yang mengambil tema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah diselenggarakan dengan baik dan lancar pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah terselenggara pergelaran diadakan evaluasi mengenai hasil dari pergelaran yang bertujuan untuk menganalisa hasil dari pergelaran itu sendiri. Hasil dari evaluasi dibahas untuk mengetahui jika ada atau tidak terjadinya hambatan dalam proses hingga terselenggara pergelaran.

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil seperti latar belakang cerita tersebut adalah kerajaan Majapahit yang termasuk dalam kabupaten Mojokerto Propinsi Jawa Timur. Cerita ini yang terjadi pada pemerintahan Raja Jayanegara yang kuasa pada tahun 1305-1478 Masehi. Dalam pemerintahan Jayanegara pusat pemerintahannya terletak di Desa Trowulan. Desa ini terletak di perbatasan kota Mojokerto dan Jombang. Dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta terdapat salah satu tokoh yaitu Ken Rukmini adalah salah putri dari Mahapati Halayuda dan Ken Kedasih pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Ken Rukmini yang merupakan gadis cantik yang berusia 20 tahun yang memiliki karakter baik, sopan dan penurut. Karena Ken Rukmini menerima untuk dijodokan oleh Kebo Taruna. Ken Rukmini sebagai seorang yang baik dan

memiliki karakteristik yang periang dan *feminime*. Terlihat ketika memerankan di atas panggung terlihat *feminime* dan anggun.

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

Pengembangan yang digunakan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Dewi Rukmini dengan alasan sesuai dengan karakter Ken Rukmini. berdasarkan sumber ide tersebut dipilih jenis pengembangan *distorsi* (melebihkan) dengan alasan untuk melebihkan dan menonjolkan pengembangan sumber ide. Mempertahankan bentuk obi dengan menghilangkan unsur garis lurus pada *longdress* yang digunakan dan dengan menambahkan unsur garis lengkung pada *longdress* yang digunakan oleh Ken Rukmini.

Dengan menentukan sumber ide sesuai dengan analisis cerita, karakter, dan karakteristik sehingga dapat membantu menciptakan kostum yang digunakan Ken Rukmini agar dapat membantu penampilan di atas panggung sesuai dengan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Proses, hasil, dan pembahasan desain (perencanaan)

1. Kostum

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum Ken Rukmini melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kostum yang

digunakan Ken Rukmini terdiri dari 3 bagian yaitu selendang untuk menutup bahu dan lengan sebelah kanan, *longdress* yang digunakan, dan obi atau pengikat yang digunakan pada lingkaran pinggang yang berbentuk menyerupai daun. penggunaan kain satin, tile kasar dan halus, dan kain batik dengan tambahan aksesoris yang ditempelkan pada ujung bawah selendang dengan cara menjahit spon hati ke selendang.

Proses pembuatan kostum pada tahap pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan berperan sebagai Ken Rukmini, tahap kedua mencari bahan yang sesuai dengan yang akan digunakan dan pemilihan warna yang di sesuaikan dengan Ken Rukmini yaitu warna kuning merupakan warna yang menyesuaikan dengan karakteristik Ken Rukmini yaitu periang dan warna kuning memiliki arti kebahagian. Warna merah yang digunakan untuk menyamakan dengan kostum kekasih Ken Rukmini yaitu Kebo Taruna. Warna hitam pada batik yang digunakan merupakan warna kuat untuk Ken Rukmini. Batik motif Surya Majapahit yang melambangkan kerajaan Majapahit yang merupakan logo dari kerajaan Majapahit. Motif berbentuk buah maja yang merupakan buah khas Majapahit yang menjadi asal kata Majapahit, tempat duduk sembilan dewa pada saat bersemedi. Batik Surya Majapahit membuat sendiri karena susah ditemukan di daerah Yogyakarta, batik Surya Majapahit hanya bisa ditemui di daerah Mojokerto tetapi harus memesan terlebih dahulu, proses pembuatan batik kurang lebih 5 hari. Alasan memilih batik motif Surya Majapahit karena memiliki filosofi tentang kerajaan Majapahit sehingga sesuai dengan cerita pada teater tradisi. Hasil kostum yang digunakan sudah sesuai hanya pada bagian selendang kurang

menyerupai panjang *longdress* dan *longdress* kurang menutup mata kaki dikarenakan saat *grand* juri dilakukan revisi pada *longdress* karena model *longdress spans* tidak boleh dipotong pada lutut seharusnya di atas lutut supaya tidak mengganggu gerak *talent* dan tidak sobek saat pementasan dan warna pada kain batik kurang sesuai dengan warna yang diinginkan.



Gambar 24. Batik Surya Majapahit
(Sumber: Batikku, 2018)

Desain kostum yang akan digunakan oleh Ken Rukmini dalam pergelaran teater tradisi cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatika sebagai berikut.

a. Desain Kostum Pertama

Desain kostum pertama di revisi pada bagian selendang yang harus disamakan dengan panjang *longdress* yang digunakan Ken Rukmini. Pemberian pengikat atau kelat pada lengan tangan sebelah kiri dengan menggunakan kain batik. Aksesoris yang sama ditambah pada sanggul pada bagian bahu kanan.



Gambar 25. Desain Kostum Pertama
(Sumber: Piky, 2018)

b. Desain Kostum Kedua

Desain kostum kedua di lakukan revisi pada pemberian warna merah pada selendang bagian bawah dan pada tepi selendang supaya dapat menyesuaikan Kebo Taruna dan mendapat keserasian dengan Kebo Taruna.



Gambar 26. Desain Kostum Kedua
(Sumber: Diah , 2018)

c. Hasil Akhir Pembuatan Kostum

Hasil akhir kostum sesuai dengan rancangan yang diinginkan. Hasil penempelan aksesoris yang di gunakan pada selendang sesuai dengan desain yang diinginkan, hanya saja saat *grand* juri dilakukan penambahan warna merah pada obi supaya dapat menyelaraskan atau mendapat keserasian yang baik dengan Kebo Taruna.



Gambar 27. Hasil Kostum
(Sumber: Wening, 2018)

d. Hasil Tatanan Kostum Pada *Talent*

Hasil kostum sesuai dengan yang diinginkan dan ukuran kostum sudah sesuai dengan tubuh *talent*. Selendang dikaitkan dengan *longdress* bagian ada bagian kain yang terlipat sehingga terlihat melengkung dan panjang *longdress* masih kurang menutup mata kaki sehingga saat pementasan kaki masih terlihat dan tidak tertutup *longdress*.

Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang ahli pembuat kostum, maka dibutuhkan bantuan dari ahli pembuat kostum atau busana yang dipakai oleh tokoh. Pembuatan kostum Ken Rukmini sesuai dengan arahan desain yang sudah di tetapkan oleh ahli pakar desain dan dosen pembimbing dengan menyesuaikan ukuran *talent*. Warna yang dipilih sudah ditentukan sesuai dengan karakter Ken Rukmini. Pelaksanaan *fitting* dilakukan sesuai dengan jadwal yang diterapkan dengan membawa kostum yang telah dibuat. Teknik yang digunakan untuk membuat kostum yaitu dengan cara menjahit busana atau *longdress* yang akan digunakan dengan sesuai desain yang sudah ditentukan.



Gambar 28. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Pelangi , 2018)

2. Aksesoris

Aksesoris yang dibuat menggunakan bahan spon hati, kain, dan plasmen dengan diberi hiasan manik-manik dan batu permata. Teknik yang di gunakan yaitu dengan menempelkan spon hati ke plasmen, untuk membuat lingkaran dengan teknik menjahit. Aksesoris yang digunakan untuk Ken Rukmini terdiri dari 3 bagian yaitu pada bagian sanggul tampak depan dan belakang, bros pada bagian bahu, dan lingkaran pada tangan kiri, dengan bentuk ukiran Jepara dan gapura banjang ratu pada sanggul, pada bagian bahu berbentuk ukiran Jepara, dan pada tangan kiri berbentuk lingakaran dengan kain batik.

- a. Bagian-bagian aksesoris yang digunakan Ken Rukmini saat pementasan.
 - 1) Aksesoris kelat atau pengikat untuk tangan sebelah kiri dengan menggunakan kain batik yang dibuat melingkar dengan teknik menjahit dan untuk pemasangan dipasangkan melingkar lalu dikancingan. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus dibentuk menyamping. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran tangan *talent*. Warna yang di gunakan yaitu kuning dan hitam. Warna kuning yang berarti *feminime*, kebahagiaan dan

bijaksana, warna hitam berarti anggun, kuat. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan yang bermakna selaras dengan kostum yang digunakan serta pemilihan warna yang sesuai dengan kostum.



Gambar 29. Desain Pengikat Tangan
(Sumber: Arta, 2018)



Gambar 30. Hasil Akhir
(Sumber: Wening, 2018)

Hasil akhir ketika dipakaikan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang diinginkan hanya kurang lebar dan terlalu kekecilan saat di pakaikan ke *talent* sehingga terlihat tidak nyaman ketika saat pementasan.

- 2) Aksesoris ukiran Jepara yang digunakan sebagai bros yang digunakan untuk bahu sebelah kanan yang ditempelkan dengan selendang. Pengembangan sumber ide yang digunakan yaitu *distorsi* dengan menambahkan hiasan batu permata serta menambahkan permata kecil-kecil mengelilingi ukiran. Penggunaan unsur garis lengkung pada pembuatan ukiran karena disesuaikan dengan karakter tokoh dan karakteristik. Ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran *talent*. Bentuk yang digunakan yaitu dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keselarasan dan keseimbangkan. Keselarasan yang berarti sesuai tidaknya dengan kostum yang

digunakan dan keseimbangan yang dapat dilihat dari keseimbangan saat tokoh melakukan gerakan saat pementasan di atas panggung. Warna yang gunakan yaitu warna kuning yang berati bahagia, *feminime* dan bijaksana. Penggunaan bahan aksesoris ini dari bahan spon hati dan plasmen. Teknik pembuatan bros yaitu dengan cara menempelkan desain bros ke spon hati lalu potong spon hati sesuai dengan desain setelah potongan spon hati sesuai dengan desain ukiran lalu di lapisi plasmen



Gambar 31. Desain Aksesoris Ukiran Jepara
(Sumber: Wening, 2018)



Gambar 32. Hasil Akhir
(Sumber: Piky, 2018)

Hasil akhir ketika dipasangkan ke *talent* sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga *talent* sudah terasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent*

saat pementasan, hanya saja pada bagian belakang harus ditambahkan plasmen supaya terlihat bagus dan tidak terlihat kontras.

3) Aksesoris kalung yang digunakan terbuat dari besi dengan prinsip keselarasan yang berarti keserasian kalung yang digunakan sesuai dengan kostum yang digunakan oleh tokoh serta pemilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan kostum yang digunakan dengan pemilihan warna kuning yang berati kehangatan, bijaksana dan *feminime*. Unsur garis yang digunakan garis lengkung setengah lingkaran untuk mempertegas karakter Ken Rukmini. kalung ini digunakan untuk menambah aksesoris yang digunakan tokoh Ken Rukmini dan memberi kesan menghidupkan kostum saat pementasan.



Gambar 33. Desain Kalung
(Sumber: Arta, 2018)



Gambar 34. Hasil Akhir Kalung
(Sumber: Piky, 2018)

Hasil kalung saat dipakaikan ke *talent* sudah sesuai dengan yang diinginkan. Warna yang dipilih sudah sesuai dengan warna kostum *talent* sehingga dapat menyelaraskan dengan kostum yang digunakan.

4) Selop yang digunakan Ken Rukmini untuk menambah pelengkap kostum yang digunakan Ken Rukmini di atas panggung. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung yang seperti setengah lingkaran pada ujung depan, ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran *talent* supaya saat dipakai di atas panggung lebih percaya diri. Prinsip yang digunakan yaitu keselarasan dengan kostum yang digunakan oleh tokoh dan keseimbangan *simetris* yang memiliki arti kiri kanan sama supaya saat melakukan pementasan memberikan kesan percaya diri dan tenang. Pemilihan warna yang digunakan yaitu warna gold yang berarti kemenangan dan kehangatan.



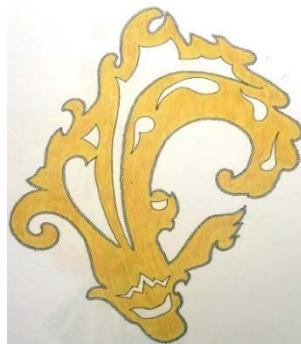
Gambar 35. Desain Selop
(Sumber: Arta, 2018)



Gambar 36. Hasil Akhir Selop
(Sumber: Piky, 2018)

Hasil akhir selop sebagai pelengkap kostum sudah sesuai dengan yang diinginkan dan tinggi selop yang dipakai sudah sesuai jadi ketika saat pementasan tidak mengganggu gerak *talent*.

- 5) Aksesoris ukiran selendang yang digunakan untuk bagian selendang bagian bawah menggunakan prinsip keselarasan atau keserasian yang berarti selaras dengan kostum yang digunakan serta pemilihan warna yang digunakan selaras dengan warna kostum. Ukuran yang digunakan disesuaikan dengan ukuran kain selendang bagian bawah. Unsur garis yang digunakan yaitu unsur garis lengkung yang disesuaikan oleh karakter tokoh. Warna yang digunakan yaitu warna kuning yang berarti kehangatan, bijaksana dan *feminime*. Bahan yang digunakan untuk pembuatan ukiran adalah menggunakan spon hati dan plasmen. Teknik pembuatannya yaitu desain ukiran ditempelkan ke spon hati lalu dipotong sesuai dengan desain lalu dilapisi dengan plasmen. Teknik pemasangan ukiran di renda yaitu dengan teknik menjahit.



Gambar 37. Desain Ukiran Selendang
(Sumber: Piky, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir Ukiran Selendang
(Sumber: Piky, 2018)

Hasil akhir ukiran sudah sesuai dengan desain yang dibuat sehingga tidak mengganngu gerak *talent* saat melakukan pementasan di atas panggung.

Adapun langkah-langkah pembuatan aksesoris yang digunakan oleh Ken Rukmini.

1) Langkah pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Bentuk pola pada spon hati kemudian potong sesuai dengan ukiran dan Candi yang sudah di gambar pada spon hati.

- 2) Langkah kedua menempelkan ukiran dan Candi yang sudah di potong ke plasmen dengan cara lem pada bagian belakang ukiran dan pada plasmen lalu ditempelkan ke plasmen.
- 3) Langkah ketiga yaitu setelah semua ditempelkan pada plasmen lalu potong sesuai dengan dengan bentuk ukiran.
- 4) Langkah keempat yaitu menempelkan aksesoris tambahan berupa manik-manik dan batu permata pada bagian ujung, pinggir, dan bagian tengah.

Bentuk aksesoris yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat, hal ini sesuai dengan kenyataan hanya saja beberapa aksesoris masih ada yang kurang besar. Perubahan yang terjadi pada pembuatan aksesoris bagian sanggul karena ketika di validasi pertama pada *talent* aksesoris terlalu besar , menambah aksesoris sanggul dan di tempelkan mengelilingi sanggul, dan menambah aksesoris ukiran pada bahu sebagai bros, sehingga dilakukan pengecilan dan penambahan. Tujuan agar kostum dapat digunakan oleh *talent* sesuai dengan ukuran *talent*.

3. Rias wajah

Rias karakter Ken Rukmini pada teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta mengacu pada rias karakter protagonis sesuai dengan tokoh yang diperankan, dengan tidak menonjolkan garis-garis tegas pada riasan Ken Rukmini serta menggunakan pemilihan warna yang sesuai. Untuk *base make up* MO menggunakan *faundation* yang kemerahan untuk menghasilkan warna kemerahan perlu pencampuran *faundation* DM nomer 4 dan C nomer 2 supaya ketika tersorot warna lampu *lighting* tidak terlihat pucat dan untuk pemilihan alas bedak

seharusnya menggunakan jenis *faundation matte* supaya riasan wajah bertahan lebih lama dan sebelum menggunakan *faundation cream* sebaiknya menggunakan *faundation cair* agar menutup pori-pori.

Penggunaan *shading* yang nomer 02 dengan mempertegas *shading* agar mendapatkan rias karakter yang sesungguhnya. Bedak tabur V dengan memilih warna nomer 05 dengan warna kemerahan. Pada riasan mata menggunakan *scoot tape* terlebih dahulu supaya mata terlihat lebih belok, untuk riasan mata menggunakan warna kuning pada kelopak mata, warna coklat kehitaman pada sudut mata, warna *gold* pada ujung kelopak mata dan warna putih pada tulang alis, warna yng digunakan terdapat pada kosmetik LT. Aplikasikan *blus on* V dengan warna terang supaya ketika terkena lampu *lighting* warnanya terlihat. Pengaplikasikan *lipstick* dengan memilih warna merah sirih PX dan warna *nooth*. Pemilihan unsur warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada Ken Rukmini berguna untuk mempertimbangkan warna lampu atau pencahayaan Langkah-langkah proses melakukan *make up* pada Ken Rukmini antara lain

- Menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dan menyiapkan kosmetik.
- Membersihkan wajah *talent* dengan menggunakan *milk cleanser* V menggunakan kapas.



Gambar 39. Membersihkan Wajah
(Sumber: Piky, 2018)

- c. Aplikasikan *base make up* MO pada wajah dengan cara mengoleskan secara merata.



Gambar 40. Aplikasikan *Base Make Up*
(Sumber: Piky, 2018)

- d. Aplikasikan *faundation* MD nomer 4 dan C nomer 2 dengan cara mencampurkan warna supaya menghasilkan warna kemerahan. Cara pengaplikasian menggunakan kuas supaya lebih cepat lalu ratakan menggunakan *spons* yang sudah dilembabkan.



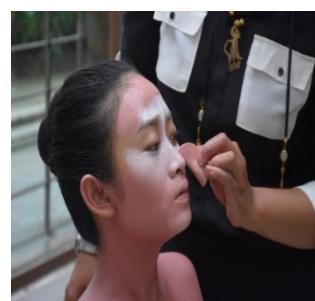
Gambar 41. Aplikasikan *Faundation*
(Sumber: Piky, 2018)

- e. Aplikasikan *concealer* C nomer 2 warna coklat pada tulang pipi, dagu, dan cuping hidung menggunakan kuas setelah itu diratakan menggunakan *spons*.



Gambar 42. Aplikasikan *Concealer*
(Sumber: Piky, 2018)

- f. Aplikasikan *tint* LT warna putih pada bagian bawah mata dan bagian tengah hidung dengan menggunakan kuas lalu diratakan menggunakan *spons*.



Gambar 43. Aplikasikan Tint
(Sumber: Piky, 2018)

- g. Aplikasikan bedak tabur V 05 dengan pemilihan warna yang kemerahsupaya saat terkena sinar cahaya tidak terlihat keputihan dan pucat.



Gambar 44. Aplikasikan Bedak Tabur
(Sumber: Piky, 2018)

- h. Aplikasikan bedak padat UL dengan memilih warna yang sesuai dengan bedak tabur.



Gambar 45. Aplikasikan Bedak Padat
(Sumber: Piky, 2018)

- i. Membentuk dan merapikan alis sesuai dengan bentuk wajah. Setelah alis terbentuk rapi lakukan koreksi alis menggunakan *concealer*.



Gambar 46. Membuat Alis
(Sumber: Piky, 2018)

- j. Menempelkan *scoote tape* dengan bertujuan agar mata terlihat belok.



Gambar 47. Menempelkan *Scoote*
(Sumber: Piky, 2018)

- k. Aplikasikan *eye shadow* LT dengan menggunakan *brush*. Pemilihan *eye shadow* menggunakan warna yang senada dengan busana yang digunakan.

Sudut mata menggunakan warna coklat kehitaman, pada kelopak mata menggunakan warna kuning, pada ujung mata menggunakan warna *pink* kemerahan, dan pada tulang alis menggunakan warna putih kekuningan. Lalu baurkan ke dalam menggunakan *brush bleanding* agar riasan mata sesuai yang diinginkan. Aplikasikan *eye liner* pensil yang berwarna hitam sebelum menggunakan bulu mata.



Gambar 48. Aplikasikan *Eye Shadow*
(Sumber: Piky, 2018)

1. Aplikasikan maskara MB pada bulu mata atas sebelum memakaikan bulu mata palsu serta aplikasikan masskara pada bulu



Gambar 49. Aplikasikan Maskara
(Sumber: Piky, 2018)

- m. Menambahkan bulu mata palsu agar mata terkesan lebih hidup dan lebih tebal. Penggunaan bulu mata ini menggunakan bulu mata berlapis tujuh. Setelah

pemasangan bulu mata aplikasikan *eye liner* cair pada garis mata atas. Supaya terlihat lebih hidup.



Gambar 50. Menempelkan Bulu Mata
(Sumber: Piky, 2018)

- n. Aplikasikan *eye liner* MB cair untuk kelopak mata.



Gambar 51. Aplikasikan *Eye Liner*
(Sumber: Piky, 2018)

- o. Aplikasian *eye liner pen* SG pada garis bawah mata dengan menggunakan warna hitam. Teknik yang digunakan ketika menggaris *eye liner* pensil sampai batas tengah mata lalu bagian ujung garis mata depan menggunakan warna putih atau *silver*. Supaya mata terlihat lebih natural, setelah itu tambah dengan penambahan bulu mata bawah.



Gambar 52. Aplikasikan *Eye Liner Pen*
(Sumber: Piky, 2018)

- p. Aplikasikan *shading* MO luar pada cuping hidung dan tulang pipi, cara aplikasikan *shading* berwarna coklat dengan kuas, kemudian baurkan.



Gambar 53. Aplikasikan *Shading*
(Sumber: Piky, 2018)

- q. Aplikasikan *blus on* V dengan menggunakan *brush* pada tulang pipi.



Gambar 54. Aplikasikan *Blus On*
(Sumber: Piky, 2018)

- r. Aplikasikan *lipstick* PX dengan menggunakan kuas *lipstick* dengan teknik *ombre* dengan pemilihan warna merah dengan warna *nooth*.



Gambar 55. Aplikasikan *Lipstick*
(Sumber: Picky, 2018)

4. Penataan Sanggul

Penataan sanggul menggunakan tipe penataan dipuncak dengan penataan rambut *talent* diikat rapi lalu di rapikan menggunakan *harnet* supaya ketika dipasangkan sanggul rambut tidak terlihat. Proses pembuatan sanggul kurang lebih 2 minggu dengan menggunakan *strimin*, dengan prosedur pembuatan sebagai berikut

- a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan
- b. Membuat pola desain terlebih dahulu yang menyerupai gapura.
- c. Bentuk desain lingkaran untuk memasangkan sanggul pada kepala *talent*.
- d. Bentuk desain kawat *strimin* kemudian potong 4 lapisan supaya tidak lentur ketika dipasangi rambut.
- e. Ambil 2 lapisan satukan dengan lem, 2 lapisan yang tersisa satukan juga menggunakan lem.
- f. Kerangka nampak depan dan belakang satukan supaya membentuk kerangka sanggul yang sesuai dengan desain awal.
- g. Kerangka sanggul sesuai dengan desain lalu satukan dengan tatakan yang berbentuk lingkaran.

- h. Langkah selanjutnya kerangka yang telah sesuai di tulup dengan rambut supaya tidak terlihat kawat striminnya.
- i. Pasang rambut sesuai dengan tingkatan yang ada pada kerangka dengan teknik menjahit rambut pada kawat *setrimin*.
- j. Setelah rambut semua terpasang lalu pemasangan aksesoris yang akan ditempelkan pada sanggul.
- k. Pasangkan aksesoris sesuai dengan desain yang sudah dibuat.

Hasil akhir penataan sanggul tidak sesuai dikarenakan sanggul terlalu tinggi, dilakukan perubahan dengan mengecilkan bentuk sanggul supaya tidak mengganggu gerak *talent* saat melakukan pementasan dan pada bagian aksesoris harus dilapisi dengan plasmen pada sisi depan dan belakang supaya terlihat bagus dan rapi.



Gambar 56. Desain Sanggul
(Sumber: Wening, 2018)



Gambar 57. Hasil Akhir Sanggul
(Sumber: Piky, 2018)

C. Proses Hasil dan (Develop) Pengembangan

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Validasi desain oleh ahli desain kostum oleh Afif Ghurub Bestari, validasi pertama dilakukan pada hari Kamis 7 Desember 2017 hasil dari validasi pertama revisi pada kostum karena harus menambahkan sesuai dengan karakteristik tokoh yang akan diperankan.

Konsultasi kedua pada hari Kamis 14 Desember 2017 hasil dari konsultasi kedua yaitu kostum telah disetujui oleh Afif Ghurub Bestari. Kostum telah sesuai dengan karakter tokoh, pemilihan warna yang akan digunakan sesuai dengan karakter dan karakteristik Ken Rukmini, agar tokoh merasa lebih nyaman maka dilakukan revisi pada kostum yang akan digunakan.

- a. Desain kostum pertama di revisi pada bagian selendang yang harus disamakan dengan panjang *longdress* yang digunakan oleh Ken Rukmini. Pemberian pengikat atau kelat pada lengan tangan sebelah kiri dengan menggunakan kain batik. Tambahkan aksesoris yang sama dengan aksesoris pada sanggul pada bagian bahu kanan.



Gambar 58. Desain Kostum Pertama
(Sumber: Piky, 2017)

- b. Desain kostum kedua di lakukan revisi pada pemberian warna merah pada selendang bagian bawah dan pada tepi selendang supaya dapat menyesuaikan Kebo Taruna dan mendapat keserasian yang baik.



Gambar 59. Desain Kostum Kedua
(Sumber: Diah, 2018)

- c. Hasil akhir kostum sesuai dengan rancangan yang diinginkan, hasil penempelan aksesoris yang di gunakan pada renda sesuai dengan desain yang diinginkan.



Gambar 60. Hasil Kostum
(Sumber: Wening, 2018)

- d. Hasil kostum sesuai dengan yang diinginkan dan ukurun kostum sudah sesuai dengan tubuh *talent*. Selendang dikaitkan dengan *longdress* bagian ada bagian

kain yang terlipat sehingga terlihat melengkung dan panjang *longdres* masih kurang menutup mata kaki.



Gambar 61. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Pelangi , 2018)

2. Validasi Desain Oleh II

Validasi desain rias wajah karakter oleh dosen Eni Juniastuti valisadi dilakukan pada hari Kamis 28 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah karakter yaitu pemilihan warna *faundation* masih kurang kemerahan belum sesuai untuk rias karakter panggung, bulu mata yang digunakan masih kurang sesuai, bentuk alis masih kurang terlihat besar. Penataan sanggul di lakukan pada hari Jumat 29 Desember 2017, hasil validasi penataan sanggul yaitu ukuran sanggul dikecilkan karena belum sesuai dengan wajah Ken Rukmini, pembuatan aksesoris pada sanggul ditambahkan supaya tidak terlihat kosong pada sanggul. Tokoh merasa lebih nyaman maka dilakukan revisi pada sanggul dan aksesoris.



Gambar 62. Desain Rias
(Sumber: Piky , 2018)

3. Pembuatan Kostum Dan Aksesoris

Pembuatan kostum di buat oleh Piky Anitawati dengan bantuan Wening sesuai dengan arahan *desainer* dengan membutuhkan waktu kurang lebih 28 hari. Aksesoris dibuat oleh Piky Anitawati dengan bantuan Reza dengan membutuhkan waktu 7 hari untuk pembuatan aksesoris. Sanggul dibuat oleh Piky Anitawati dengan membutuhkan waktu 7 hari untuk pembuatan sanggul.

Biaya yang di butuhkan dalam pembuatan kostum sebesar Rp 200,000, biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan aksesoris sebesar Rp 240.000, biaya yang di butuhkan untuk pembuatan sanggul sebesar Rp 64.000. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada hari Jumat, 29 Desember 2017 dan hari Kamis 4 Januari 2018. Hasil *fitting* 1 yaitu kostum yaitu perlu perbaikan pada bagian gaun karena *talent* masih kesusahan untuk bergerak aksesoris yaitu perlu penambahan bros yang dipakaikan pada bahu kanan dan menambah aksesoris Candi untuk ditempelkan mengelilingi sanggul, pada sanggul yaitu perlu perbaikan karena sanggul terlalu tinggi dan tidak sesuai dengan ukuran kepala dan wajah *talent*. Hasil *fitting* 2 yaitu kostum yaitu perlu perbaikan pada warna supaya memasukan warna merah dalam kostum tokoh agar mendapat keserasian yang baik dengan

Kebo Taruna aksesoris perlu ditambahkan manik-manik supaya terlihat menyala.

Langkah-langkah pembuatan aksesoris yaitu

- a. Langkah pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Bentuk pola pada spon hati kemudian potong sesuai dengan ukiran dan Candi yang sudah di gambar pada spon hati.
 - b. Langkah kedua menempelkan ukiran dan Candi yang sudah di potong ke plasmen dengan cara lem pada bagian belakang ukiran dan pada plasmen lalu ditempelkan ke plasmen.
 - c. Langkah ketiga yaitu setelah semua ditempelkan pada plasmen lalu potong sesuai dengan dengan bentuk ukiran.
 - d. Langkah keempat yaitu menempelkan aksesoris tambahan berupa manik-manik dan batu permata pada bagian ujung, pinggir, dan bagian tengah.
4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada hari Kamis, 28 Desember 2017, hari Jumat, 29 Desember 2017, hari Kamis, 4 Januari 2018, dan hari Jumat, 5 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba pertama yaitu alas bedak yang digunakan kurang tebal dan kurang memunculkan warna kemerahan, warna *eye shadow* yang digunakan kurang terlihat jelas warnanya, cara membuat alis kurang lebih besar, *shading* yang digunakan kurang tegas dan tebal, bulu mata ditambahkan dan pakai *scoote tape* agar mata terlihat belok, dan *lipstick* yang digunakan kurang merah.



Gambar 63. Uji Coba Pertama
(Sumber: Piky, 2017)

- b. Hasil uji coba kedua yaitu alas bedak yang digunakan masih kurang, pembuatan alis masih kurang besar, dan bulu mata yang digunakan masih kurang sesuai.



Gambar 64. Uji Coba Kedua
(Sumber: Piky, 2017)

- c. Hasil uji coba ketiga yaitu penggunaan *scoote tape* masih kurang, penggunaan *eye shadow* masih kurang, pengaplikasian *shading* masih kurang tajam dan memasangkan bulu mata masih kurang, menggunakan kontak lensa supaya riasan terlihat bagus.



Gambar 65. Uji Coba Ketiga
(Sumber: Piky, 2018)

- d. Hasil uji coba keempat yaitu penambahan bulu mata dan warna *lipstick* yang digunakan belum sesuai.



Gambar 66. Uji Coba Keempat
(Sumber: Piky, 2018)

5. Uji Coba Penataan Sanggul

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jumat, 29 Desember 2017, dan hari Kamis, 4 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba pertama yaitu sanggul masih terlalu ketinggian, tidak sesuai dengan ukuran *talent*, aksesoris Candi dibuat kecil-kecil dan ditempelkan mengelilingi sanggul, ditambahkan batu permata pada aksesoris sanggul.



Gambar 67. Uji Coba Pertama
(Sumber: Piky, 2017)

- b. Hasil uji coba kedua yaitu batu permata ditambahkan pada bagian aksesoris depan dengan menambahkan warna merah, menambahkan permata pada bagian sanggul dengan menempelkan mengelilingi sanggul.



Gambar 68. Uji Coba Kedua
(Sumber: Piky, 2018)

6. *Prototype Ken Rukmini*

Hasil *fitting* kostum, penataan sanggul, dan aksesoris, uji coba rias wajah, uji coba penataan sanggul menunjukkan hasil yaitu kostum yang di rancang dan didisain kemudian di terapkan ke tubuh *talent* menjadikan sebuah kostum yang sesuai dengan pengembangan sumber ide yaitu Dewi Rukmini yang dikembangkan menjadi Ken Rukmini. Tata rias karakter yang dirancang dan didisain mendapatkan hasil yang sesuai dengan desain pengembangan, pada bagian selendang masih belum sesuai yang diinginkan karena masih terlihat

terlipat saat melakukan gerak dalam pementasa dan panjang *longdress* masih kurang menutup mata kaki sehingga saat melakukan gerakan terlihat tidak nyaman, pada *longdress* bagian bawah sobek dikaranakan potongan kain tidak sesuai. Penataan sanggul dan aksesoris yang menjadikan kesatuan pada kostum keseluruhan. Hasil dari *prototype* yang diperoleh sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat terbentuknya kostum, tata rias karakter, aksesoris dan penataan sanggul pada Ken Rukmini.



Gambar 69. Prototype Ken Rukmini
(Sumber: Pelangi, 2018)

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

Disseminate (penyebarluaskan) dilakukan dalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit Pergelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta Pergelaran ini di selenggarakan pada hari kamis, 18 Januari 2018 di Auditiorium Universitas Negeri Yogyakarta yang ditujukan untuk umum seperti anak SMK, anak-anak

muda, dan penikmat seni dengan tujuan memperkenalkan seni pertunjukan tradisional kepada anak-anak generasi muda.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah peserta sebagai *beautician* yaitu 26 mahasiswa dan jumlah *talent* yaitu 26 orang. Adapun acara yang dilakukan yaitu meliputi *Briefing* dilakukan oleh semua peserta Proyek Akhir, proses *make up* dengan para *talent* yang dilakukan oleh peserta Proyek Akhir, persiapan pembukaan acara, pembukaan acara yang dibawakan oleh *MC*, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan hymne Universitas Negeri Yogyakarta, dilakukannya sambutan oleh ketua Proyek Akhir dan sambutan dari Kaprodi Tata Rias dan Kecantikan UNY, *CV* juri yang dibacakan oleh *MC*, pembacaan sinopsis cerita oleh *MC*, kemudian penampilan dari *talent* Proyek Akhir yang ditonton oleh para juri, dosen pembimbing, peserta Proyek Akhir, serta panitia. Dilakukannya acara sesi *photobooth* yang akan digunakan pada *booklet* Proyek Akhir pergelaran mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Photobooth dilakukan oleh para peserta Proyek Akhir, *talent* dan dosen setelah acara penjurian selesai hingga sesi foto terselesaikan. *Photobooth* diselenggarakan dan adanya kendala yang menghambat proses sesi foto yaitu

sebagian dari dosen tidak ikut sesi *photobooth*. Manajemen waktu yang dilakukan sesuai dengan *rundown*.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seni pertunjukan oleh Esti Susilarti dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati dari instansi dosen Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan pemerhati kostum diwakili oleh Agus Prasetya dari instansi dosen jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut 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 arias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 11 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi terbaik, yaitu *Best Of The Best* karya oleh mahasiswa Asrifa Sakinah dengan tokoh Ra Wedeng, *Best favorit* karya oleh mahasiswa Putri Anggita Dewi dengan tokoh Tribuana Tungga Dewi, *Best talent* dengan tokoh Mahapati, *Best Narapraja 1* karya oleh mahasiswa Teresa Valentina dengan tokoh Mahapati Halayuda, *Best Narapraja 2* karya oleh mahasiswa Putri Anggita Dewi dengan tokoh Tribuana Tungga Dewi, *Best Narapraja 3* karya oleh mahasiswa Agata Maheswara Dewayana dengan tokoh Jayanegara, kemudian *Best Dharmaputra 1* karya oleh mahasiswa Asrifa Sakinah dengan tokoh Ra Wedeng, *Best Dharmaputra 2* karya oleh mahasiswa Frida Pratiwi dengan tokoh Ra Banyak, *Best Dhamaputra 3* karya oleh mahasiswa Zalma Nur Casanah dengan tokoh Kudo Lawean dan yang terakhir *Best Prajurit 1*

karya oleh mahasiswa Siska Widyah dengan tokoh Prajurit Lumajang 3, *Best Prajurit* 2 karya oleh mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati dengan tokoh Prajurit Majapahit 1, *Best Prajurit* 3 karya oleh mahasiswa Nita Apriliana dengan tokoh Prajurit Majapahit 4.

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 Negeri Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini yaitu menyiapkan segala keperluan seperti kostum, penataan kursi, dan tempat transit. Acara gladi kotor kedua jam 19.00 dilakukan di *student center* difokuskan pada latihan *talent* saat pementasan dengan menggunakan kostum sesuai masing-masing tokoh yang akan diperankan. Hasil dari gladi kotor latihan kurang karena belum menggunakan kostum secara keseluruhan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pergelaran Proyek Akhir yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (untuk yang menggunakan), akting sesuai tokoh yang diperankan, kostum, aksesoris dan gerak tokoh (*blocking*). Selain itu gladi bersih dilakukan untuk mempersiapkan perlengkapan pergelaran yang sudah direncanakan, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pergelaran berlangsung supaya acara pergelaran yang akan diselenggarakan berjalan dengan

lancar. Gladi bersih dilakukan oleh para *talent* dan *beautician* dan didampingi oleh pelatih, dosen dan *crew*. Latihan dilakukan untuk menyesuaikan diri ketika berada di panggung.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran dilakukan jam 13.00 yang di hadiri oleh Dekan Fakultas Teknik, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias, dosen PTBB, mahasiswa Proyek Akhir sejumlah 26 mahasiswa dengan 26 *talent* dan 6 penari. Suksesnya acara pergelaran Proyek Akhir teater tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta yang dibuktikan dengan penjualan 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. Dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan pengiring musik gamelan.

Sebelum acara pergelaran berlangsung dilakukan mengaplikasian riasan wajah, pengaplikasian kostum, sanggul dan aksesoris. Penampilan Ken Rukmini di atas panggung pada tata kostum yaitu ketika di atas panggung terlihat masih kurang sesuai karena di bagian selendang ketika di kancingkan masih terlihat lilitan kain yang kurang melekat pada *longdress* dan bagian *longdress* masih

kurang panjang sehingga ketika di atas panggung kaki *talent* terlihat sehingga mengganggu gerak *talent*. Tata rias yang digunakan sesuai dengan desain dan ketika tersinar lampu *lighting* warna kuning dan merah riasan wajah lebih menyala dan lebih hidup. Penataan sanggul ketika di atas panggung sudah sesuai dengan desain dan sesuai dengan ukuran *talent* sehingga tidak mengganggu gerak *talent* saat melakukan pementasan. Penataan aksesoris ketika di atas panggung sesuai dengan disain hanya pada bagian pengikat tangan yang masih kurang sesuai dengan ukuran *talent*. Ketika menceritakan Ken Rukmini dan Kebo Taruna di irangi dengan gending lancara.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu ketika menjadi seorang Raja harus memiliki sifat yang tegas, jujur dan berwibawa supaya dapat memimpin dengan baik dan jangan pernah menilai orang dari luar jika belum tahu sifat yang dimilikinya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rancangan kostum, tata rias karakter, penataan sanggul dan aksesoris serta penataan Ken Rukmini dengan sumber ide Dewi Rukmini dalam pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut.

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, penataan sanggul dan aksesoris Ken Rukmini yaitu.
 - a. Rancangan kostum Ken Rukmini menggunakan sumber ide *distorsi* yaitu dengan memperindah dan melebihkan pada bagian selendang yang di tambah dengan aksesoris ukiran Jepara pada bagian bawah selendang dan pada obi atau lingkaran pada pinggang sesuaikan dengan kostum secara keutuhan menyerupai Dewi Rukmini. Desain rok *spans*, potongan tidak boleh pada lulut supaya tidak mengganggu gerak *telent*. Unsur Garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang di gunakan pada lingkar pada pinggang yang bermakna untuk mempertegas karakter dan memiliki kesan *feminime*, menggunakan tekstur nyata yang merupakan tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halus, ukuran yang digunakan sesuai dengan ukuran tubuh *talent* yang akan menggunakan kostum, bentuk yang digunakan bentuk dua dimensi yang bidangnya dibatasi oleh garis, dan warna yang digunakan yaitu warna kuning yang berati bahagia, keceriaan, *feminime* hangat, cerah, dan bijaksana, warna merah yang digunakan memiliki arti kehangatan, cinta,

hormat dan hebat, warna hitam yang digunakan memiliki arti kuat, anggun, dan keseriusan.

- b. Rancangan aksesoris menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* dan *distorsi* yang memiliki arti memperindah dan melebihkan pada bagian aksesoris yang ditambahkan hiasan permata. Garis lengkung dan tidak mempertegas dalam pembuatan aksesoris karena disesuaikan dengan karakter tokoh yang akan diperankan. Pelapisan plasmen harus disamakan pada bagian depan dan belakang supaya telihat bagus dan rapi. Unsur ukuran yang dipakai sesuai dengan ukuran *talent* yang telah dikembangkan. Unsur warna yang digunakan yaitu warna kuning dengan menambah kesan *feminime*, kebahagian
 - c. Rancangan tata rias karakter protagonis penggunaan unsur garis lengkung yang tidak mempertegas agar sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.
 - d. Rancangan sanggul Ken Rukmini penggunaan unsur garis lurus dan tidak mempertegas garis. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan simetris apabila objek antara kanan dan kiri memiliki kesamaan dan memberikan kesan percaya diri saat digunakan oleh *talent*. Ukuran yang dipakai sesuai dengan ukuran kepala *talent*.
2. Hasil tatanan kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, penataan sanggul Ken Rukmini adalah.
 - a. Kostum diterapkan dengan cara dibuat dengan potongan tidak boleh pas lutut. dan menyesuaikan dengan rancangan desain. Pengaplikasian kostum dilakukan dengan bagian-bagian kostum yang terdiri dari 3 bagian yang menggunakan teknik menjahit kostum dan warna yang digunakan sesuai

dengan karakter Ken Rukmini. pembuatan *longdress* seharusnya di lakukan pemotongan di atas lutut supaya tidak mengganggu gerak *talent*. Kostum yang dihasilkan terlalu pendek dikarenakan potongan pada kain tidak sesuai dengan ukuran yang sesungguhnya sehingga kostum sobek saat pementasan.

- b. Aksesoris yang diaplikasikan pada bentuk sanggul Ken Rukmini dan bros yang diaplikasikan pada bahu sebelah kanan untuk menutupi kain selendang. Lingkaran gelang untuk lengan sebelah kiri. Warna dan bentuk yang digunakan memiliki kesatuan pada kostum yang digunakan Ken Rukmini. Pelapisan plasmen tidak terlihat bagus karena kurang lapisan plasmen pada bagian belakang.
- c. Tata rias karakter diaplikasikan pada wajah *talent* belum sesuai dikarenakan riasan pecah pada *smalline* dikarenakan tidak menggunakan *faundation* cair terlebih dahulu.
- d. Penataan sanggul dengan cara dibuat dan menyesuaikan dengan rancangan disain. Pengaplikasian penataan sanggul dilakukan dengan menyatukan kerangka yang terpisah sesuai dengan sumber ide. Pembuatan sanggul menggunakan teknik menjahit dan merekatkan untuk menyatukan kerangka sanggul. Pembuatan tektur yang sesuai dengan gapura banjang ratu yang kemudian diaplikasikan pada Ken Rukmini.

3. Penampilan tokoh Ken Rukmini memperoleh hasil sebagai berikut.

Bentuk kostum Ken Rukmini yang menyerupai Dewi Rukmini memiliki kesatuan yang sesuai dengan pengembangan tata rias karakter ditampilkan sesuai

karakter Ken Rukmini yang dapat memberikan kesatuan pada karakteristik. Bentuk sanggul memiliki kesatuan sesuai dengan pengembangan.

Terselenggaranya pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan kesuksesan yang dapat dilihat dari terjualnya tiket pergelaran 281 tiket dan 200 tamu undangan. Teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang diselenggarakan pada hari kamis 18 januari 2018, pukul 13.30 WIB-selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan berjalan lancar yang dihadiri oleh 281 penonton dan 200 undangan. Pergelaran teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam seni pertunjukan teater tradisi. Penampilan Ken Rukmini di atas panggung pertunjukan terkait kostum *longdress* kurang panjang sehingga mata kaki masih terlihat, selendang ketika dikaitkan masih terlipat, pemotongan kain kurang sesuai sehingga mengganggu gerak *talent*. Hasil riasan Ken Rukmini tidak menggunakan *faundation* cair terlebih dahulu sehingga pecah pada *smalline*, riasan terkena *lighting* kuning terlihat lebih menyala. Hasil aksesoris yang digunakan sudah sesuai hanya pada bagian belakang kurang dilapisi plasmen sehingga kurang terlihat bagus. Terkait panggung kurang lebar sehingga *talent* kurang bebas untuk bergerak. Iringan gending saat menceritakan Ken Rukmini dan Kebo Taruna yaitu gending lancara. Seluruh penonton memberikan apresiasi yang baik terhadap mahasiswa dan hasil karya mahasiswa banyak yang berpartisipasi dengan berfoto dengan Ken Rukmini. Ken Rukmini sangat mendalami cerita sehingga sukses memerankan Ken Rukmini yang sesungguhnya. Suksesnya acara Pergelaran Proyek Akhir juga dibuktikan dengan dilakukan *steaming*.

B. Saran

1. Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, aksesoris tata rias karakter, penataan sanggul Ken Rukmini yaitu.
 - a. Rancangan kostum perlu diperhatikan bentuk desain, bahan yang digunakan, pemilihan warna yang digunakan guna untuk mendapatkan kenyamanan ketika kostum digunakan oleh *talent*.
 - b. Rancangan aksesoris harus memiliki kesatuan dan memiliki manfaat yang berpengaruh pada kostum supaya mendapatkan keselarasan dan harus terlihat sama antara depan dengan belakang. Pelapisan plasmen harus disamakan antara depan dan belakang supaya terlihat bagus dan rapi.
 - c. Rancangan tata rias karakter pada wajah diperhatikan karena akan diselaraskan dengan rancangan kostum guna untuk mendapatkan kesan tokoh harus menggunakan *faudation* cair terlebih dahulu.
 - d. Rancangan penataan sanggul harus memiliki kesatuan pada kostum yang akan digunakan supaya mendapatkan keselarasan.
2. Saran yang perlu diperhatikan dalam proses pengaplikasian kostum, aksesoris, tata rias karakter, penataan sanggul Ken Rukmini adalah.
 - a. Dalam pengaplikasian kostum bahan yang digunakan harus diperhatikan dikarenakan kenyamanan yang perpengaruh pada gerak *talent*. Pembuatan kostum harus sesuai dengan ukuran tubuh *talent*. Pemotongan kain harus sesuai dengan ukuran *talent* dan pemotongan kain tidak boleh pas pada lutut supaya tidak sobek saat melakukan gerakan. Pemilihan batik harus

mengetahui arti yang sesuai karakter. Batik yang digunakan harus pesan terlebih dahulu karena di daerah Yogyakarta susah ditemui batik Mojokerto.

- b. Pengaplikasian aksesoris disesuaikan dengan kostum, tata rias karakter dan penataan sanggul. Aksesoris adalah bagian yang sangat berpengaruh pada kostum, tata rias karakter dan sanggul agar menonjolkan dan memperindah Ken Rukmini. Pelapisan plasmen pada aksesoris harus disamakan pada bagian depan dan belakang supaya terlihat bagus dan rapi.
 - c. Pengaplikasian tata rias karakter pada wajah *talent* harus dilakukan lebih diteliti guna memperoleh riasan karakter tokoh yang diinginkan dengan menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan. Pemilihan faundation cair terlebih dahulu agar riasan tidak terlihat pecah.
 - d. Pengaplikasian sanggul disesuaikan dengan kostum dan karakter tokoh. Sanggul diaplikasikan yang sangat penting dan berpengaruh pada kostum dan tata rias karakter guna menonjolkan dan menyelaraskan dengan kostum yang digunakan.
3. Saran yang perlu di perhatikan dalam menampilkan kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, penataan sanggul Ken Rukmini adalah.
- a. Kostum saat ditampilkan pada tokoh harus diperhatikan bagaimana cara penataan, dilihat bagian kostum yang belum tepat dan sesuaikan ukuran *talent*. Perlu ada komunikasi dengan baik antara perancang desain dengan *talent* mengenani kenyaman kostum supaya tidak salah pemotongan kain sehingga kostum yang akan digunakan sesuai dengan gerak *talent*.

- b. Tampilan aksesoris harus disesuaikan dengan ukuran sanggul yang digunakan pada *talent* dan diperhatikan pemasangan aksesoris pada sanggul harus dipastikan merekat pada sanggul.
- c. Tata rias karakter ditampilkan harus terlihat rapi, jelas dan memiliki kesan atau makna terhadap tampilan Ken Rukmini. tampilan tata rias karakter harus sesuai dengan kesatuan tampilan secara keseluruhan.
- d. Tampilan penataan sanggul harus disesuaikan dengan ukuran kepala *talent* dan diperhatikan kekokohan sanggul yang meleka pada kepala *talent*. Penataan sanggul harus memberikan kenyamaan pada gerak Ken Rukmini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R.B., Simangunson, P., Pingkan G, dkk.(2016). *Seni budaya untuk sekolah menengah pertama*. Jakarta: Media Pustaka Mandiri.
- Barcode, B. (2010). *Batik*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Baraqina, E., Ideawati, Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Ernawati, Izwerni, Nelmira, W., dkk.(2008). *Tata busana jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni, Nelmira W., dkk.(2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fauzi D.H., & Mulyadi Y. (2015). *Seni busana untuk sekolah menengah atas*. Bandung: Yrama Widya.
- Gunawan , P.(2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama.
- Idayati.(2015). *Ilustrasi desain, polos dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska.
- Karomah P.(1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kartika, S.D. (2004). *Seni rupa modern*. Yogyakarta. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusantati H., Prihatin, T.P., Wiana W.(2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Murgiyanto, S. (1993). *Koreografi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Musiman, A., Ambar B.A.(2011). *Batik warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta: G Media.
- Nugroho E.(2008). *Pengertian teori warna*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Nurhadi, Dawud, Pratiwi Y.(2006). *Bahasa indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Paningkiran H.(2013). *Make-up karakter*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Padmodarmaya P.(1983). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Riyanto A.A. (2003). *Desain busana*. Bandung: Yapendo Bandung.
- Rostamailis, Hayatunnufus, Yanita M., dkk.(2003). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa E., Subagiyo H., Mardianto H., dkk.(2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa E., Subagiyo H., Mardianto H., dkk.(2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa T., Utami P.L.W.S.R., Setiana J., dkk.(2010). *Seni teater sekolah menengah pertama*. Jakarta: Jepe Press Media Utama.
- Simantumpang L.(2013). *Pergelaran*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Subagiyo H., Nugroho H.S. (2013). *Dasar artistik 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sucipta M.(2009). *Ensiklopedia tokoh-tokoh wayang dan silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi.
- Suharso, Retnoningsih A. 2011. *Kamus besar bahasa indonesia edisi lux*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Thowok N.D. 2012. *Stage make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto. 2010. *Pengembangan modul mata kuliah aksesoris busana*. Yogyakarta: UNY.
- Triyanto, Fitrihana N., Zerusalem A.M. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Marana Jaya Cermelang.
- Wayang.(2006). *Wayang indonesia*. Diambil pada tanggal 2 Maret 2018, dari <https://wayang.wordpress.com/2006/10/26/rukmini>
- Wariatunnisa A., Hendrilianti Y.(2010). *Seni teater*. Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia.
- Widarwati S.(2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- Widjiningsih.(1982). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Perpustakaan UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pamflet , Tiket, Stiker dan Benner



Pamflet Pergelaran



Pamflet Pergelaran



Foto Tiket Pergelaran



Stiker Pergelaran



Foto Benner Photoboth

Lampiran 2 Foto Ken Rukmini



Foto Ken Rukmini

Foto Untuk *Booklet*

Foto Saat Pementasan

Lampiran 3 Foto Dengan Dosen



Foto Mahasiswa dengan Seluruh Dosen



Foto dengan Dosen Pembimbing



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