

**RIAS KARAKTER KUDO LAWEYAN DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

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



**ZALMA NUR CHASANAH
NIM.15519134002**



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

**RIAS KARAKTER KUDO LAWEYANDALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKTA**

**Oleh:
ZALMA NUR CHASANAH
NIM. 15519134002**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris, karakter, *body painting* dan penataan rambut pada Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum dan asesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter, *body painting* dan penataan rambut pada Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, asesoris, tata rias karakter, *body painting* dan penataan rambut pada Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik Kudo Laweyan, analisa sumber ide; 2) *Design* meliputi perancangan kostum, desain asesoris, rias karakter, *body painting*, penataan rambut, desain pertunjukan; 3) *Develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum dilakukan sebanyak tiga kali, validasi *makeup* sebanyak tiga kali, validasi *body painting*, validasi penataan rambut, serta desain *prototype*, 4) *Dessiminat* tempat dan waktu pengembangan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, universitas Negeri Yogyakarta, selama tiga bulan dari oktober 2017 sampai januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan asesoris menerapkan prinsip garis, bentuk, warna, tata rias karakter dengan unsur warna dan *value, unity, body painting* dengan unsur warna dan garis, tatanan rambut dengan penambahan sanggul cepol; 2) kostum dan asesoris terdiri dari rompi perang dominasi warna merah, oranye, emas hitam dengan pelengkap kostum berupa sabuk, asesoris berupa mahkota, gelang, aksesoris lengan, rias wajah karakter dengan penambahan kumis, jengot, jambang, penambahan rambut cepol, *body painting*; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pada 18 Januari 2018, pukul 13:00, di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 481 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci : *rias karakter, teater tradisi, mentari pagi di bumi wilwatikta, kudo laweyan*

**CHARACTER MAKEUP OF KUDO LAWEAN IN THE THEATER
TRADITION OF MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

**By:
ZALMA NUR CHASANAH
NIM. 15519134002**

ABSTRACT

This final project aims to 1) produce costume design, accessories, makeup character, body painting and hairstyling on the characters Kudo Laweyan in performances theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) arranging costumes and accessories as well as applying the character setting, body painting and hair styling on the characters Kudo Laweyan in performances theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) featuring costumes, accessories, makeup character, body painting and hair styling at on the characters Kudo Laweyan in performances theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The method is Research and Development (R & D). with 4D development model, 1) defining story analysis, character analysis and typical Kudo Laweyan, idea analysis; 2) The design includes costume design, accessory design, character makeup, body panting, hair styling, design performances; 3) Developing validation form costume design done three times, makeup validation three times, body painting validation, hair styling validation, and prototype design, 4) Dessiminate place and time of development in laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University, for three months from October 2017 until Januari 2018.

The results obtained from the final project, namely 1) The series of costumes and accessories with shapes, shapes, colors, makeup with values and values, unity, body painting with beautiful elements, hairdo with fake bun; 2) costumes and accessories consist of war circle dominance of red, orange, black gold with complementary costume, accesories such as crown, bracelet, akseoris arm, makeup with mustache, jengot, jambang, exact hair cepol, body painting; 3) organizing the performance of theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta on January 18, 2018, at 13 o'clock, in the Auditorium UNY building, attended by more than 481 spectators who launched directly and successfully.

Keywords: makeup character, traditional theater, Mentari pagi di Bumi wilwatikta, kudo laweyan.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

! Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zalma Nur Chasanah

NIM : 15519134002

Program studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Kudo Laweyan dalam pertunjukan
Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

1 menyatakan bahwa Proyek Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang
1 pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau
(diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata
1 penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 Maret 2018.

Yang menyatakan,



Zalma Nur Chasanah
NIM. 15519134002

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

**RIAS KARAKTER KUDO LAWEYAN DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun oleh:
ZALMA NUR CHASANAH
NIM. 15519134002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 19 Maret 2018

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji |  | 10 April 2018 |
| Eni Juniastuti, M.Pd Sekertaris |  | 12 April 2018 |
| Dra. Yuswati, M.Pd Penguji |  | 9 April 2018 |

Yogyakarta, 16 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

“Berguna bagi semua orang, membahagiakan semua orang”
-Danang Setoaji

"Kekuatan tidak berasal dari kemenanganmu, perjuanganmu lah yang mengembangkan kekuatanmu. Ketika kamu melewati waktu-waktu sulit dan memilih untuk tidak menyerah, itulah arti dari kekuatan."
- Mahatma Ghandi

“Be thankful for what you have; you’ll end up having more. If you concentrate on what you don’t have, you will never, ever have enough.”
— Oprah Winfrey

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur di panjatkan kepada Allah SWT yang dengan rahmat dan hidayahNya yang telah memberikan dan hikmah sehingga laporan tugas akhir dengan judul: “Rias Karakter Kudo Laweyan dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dapat di susun dan diselesaikan dengan waktu yang telah direncanakan.

Rasa terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan laporan Tugas Akhir, baik dari dorongan moril maupun materil. Tanpa adanya bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya menyelesaikan laporan Tugas Akhir. Ucapan terimakasih dihaturkan kepada:

1. Elok Novita, M,Pd. Pembimbing Proyek Akhir.
2. Asi Tritanti, M,Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Kaprodi Studi Tata Rias dan Kecantikan.
3. Yuswati M.Pd. selaku penguji laporan Proyek Akhir
4. Eni Juniastuti M.Pd. selaku sekertaris laporan Proyek Akhir.
5. Afif Ghurub Bestari, M.Pd Selaku pakar ahli desain dalam pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
6. Seluruh dosen Tata Rias Kecantik serta karyawan.
7. Dr. Mutiara Nugraheni STP. M.Si, Selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
8. Dr. Widarto, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

9. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberi doa.
10. Yudha Riswanto selaku Tallent sebagai tokoh Kudo Laweyan.
11. Rahma Nurul Hanifa teman seperjuangan menyelesaikan tugas akhir, Magas Garden dan Danang Setoaji yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan kostum.
12. *Crew* dan tallent UKM KAMASETRA UNY yang telah terlibat dalam pertunjukan teater.
13. Serta teman-teman Srikandi Rias 2015 untuk kebersamaan dan doanya.
14. KRT. Drs. Stefanus Prigel S.M. Hum, Selaku Sutradara pertunjukan teater.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dari penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritik dari segala pihak. Laporan ini diharapkan dapat menambah ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Penulis



Zalma Nur Chasanah

15519134002

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------|------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACK | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi masalah | 5 |
| C. Batasan masalah..... | 5 |
| D. Rumusan masalah | 6 |
| E. Tujuan penulisan | 6 |
| F. Manfaat..... | 7 |
| G. Keaslian gagasan..... | 8 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Sinopsis cerita | 9 |
| B. Sumber ide | 10 |
| 1. Pengertian sumber ide..... | 10 |
| 2. Pengembangan sumber ide | 12 |
| C. Desain | 12 |
| 1. Pengertian desain | 12 |
| 2. Jenis-jenis desain | 13 |
| 3. Prinsip desain | 13 |
| 4. Unsur-unsur desain | 15 |
| D. Kostum/busana dan asesoris | 18 |
| 1. Kostum..... | 18 |
| 2. Asesoris | 19 |
| E. Batik | 20 |
| 1. Batik..... | 20 |
| 2. Ragam batik | 21 |
| 3. Batik kontemporer | 21 |
| F. Tata rias wajah | 22 |
| 1. Jenis-jenis Tata rias..... | 22 |
| 2. Tata rias wajah panggung | 23 |
| 3. Tata rias wajah karakter | 24 |
| G. Body painting | 25 |
| H. Penataan rambut | 26 |
| 1. Jenis-jenis penataan rambut | 27 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| I. Pergelaran | 28 |
| J. Teater | 28 |
| K. Panggung | 28 |
| 1. Tata panggung | 30 |
| 2. Properti panggung | 31 |
| 3. Tata cahaya | 31 |
| 4. Fungsi tata cahaya | 33 |
| 5. Tata musik | 34 |
| | |
| BAB III KONSEP METODE DAN PENGEMBANGAN | 36 |
| A. Define (pendefisian) | 36 |
| 1. Analisa cerita Mentari pagi di Bumi wilwatikta | 36 |
| 2. Analisa karakter dan karakteristik tokoh kudo laweyan | 37 |
| 3. Analisis sumber ide | 38 |
| 4. Analisis pengembangan sumber ide | 38 |
| B. Design (perencanaan) | 39 |
| 1. Desain kostum | 39 |
| 2. Perlengkapan Assesoris | 42 |
| 3. Desain penataan rambut | 43 |
| 4. Desain <i>makeup</i> | 46 |
| 5. Desain <i>body painting</i> | 51 |
| 6. Desain pergelaran | 52 |
| C. Develop(pengembangan) | 54 |
| 1. Desain | 54 |
| 2. Validasi desain | 54 |
| 3. Revisi desain | 54 |
| 4. Pembuatan kostum | 54 |
| 5. <i>Fitting</i> kostum | 55 |
| 6. Validasi tata rias wajah dan <i>body painting</i> | 55 |
| 7. Prototype hasil pengembangan | 55 |
| D. Disseminate (penyebar luasan) | 56 |
| 1. Rancangan pergelaran | 56 |
| 2. Penilaian ahli (<i>Grand Juri</i>) | 57 |
| 3. Gladi kotor | 58 |
| 4. Gladi bersih | 58 |
| 5. Pergelaran | 58 |
| | |
| BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN | 59 |
| A. Prose Hasil dan Pembahasan | 59 |
| B. Proses hasil dan pembahasan Define (Pendefinisian) | 59 |
| C. Proses hasil dan pembahasan Design (Perencanaan) | 61 |
| 1. Kostum | 61 |
| 2. Perlengkapan Assesoris | 63 |
| a) Hiasan kepala | 64 |
| b) Rompi bagian dada | 65 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| c) Sabuk dan rompi bagian paha..... | 66 |
| d) Gelang tangan | 67 |
| e) Gelang kaki..... | 68 |
| 3. Tata rias wajah | 69 |
| 4. Penataan rambut | 71 |
| 5. <i>Body painting</i> | 73 |
| D. Proses hasil dan pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan) | 74 |
| 1. Validasi desain oleh ahli I | 74 |
| 2. Validasi desain oleh ahli II..... | 76 |
| a) Validasi desain makeup | 77 |
| b) Validasi desain penataan rambut | 77 |
| c) Validasi desain <i>body painting</i> | 78 |
| 3. Pembuatan kostum dan asesoris | 78 |
| 4. Uji coba rias wajah dan <i>body painting</i> | 81 |
| a) Validasi Makeup..... | 82 |
| b) Validasi penataan rambut | 84 |
| 5. <i>Prototype</i> | 85 |
| E. Proses hasil dan pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)..... | 86 |
| 1. Rancangan pegelaran..... | 86 |
| 2. Penilaian ahli | 87 |
| 3. Gladi kotor..... | 88 |
| 4. Glasi bersih..... | 88 |
| 5. Pergelaran utama | 89 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 91 |
| A. Kesimpulan | 91 |
| B. Saran..... | 92 |
| DAFTAR PUSTAKA | 96 |
| LAMPIRAN..... | 98 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Tata panggung arena | 30 |
| Gambar 2. Tata panggungproscenium | 31 |
| Gambar 3. Wayang Indrajit..... | 38 |
| Gambar 4. Desain kostum Kuwo Laweyan | 40 |
| Gambar 5. Desain <i>Selendang</i> merah..... | 41 |
| Gambar 6. Desain Celana..... | 41 |
| Gambar 7. Desain <i>selendang</i> batik..... | 42 |
| Gambar 8. Desain hiasan kepala | 42 |
| Gambar 9. Desain rompi perang | 43 |
| Gambar 10. Desain sabuk dan rompi paha..... | 44 |
| Gambar 11. Desain gelang tangan | 44 |
| Gambar 12. Desain gelang kaki. | 45 |
| Gambar 13. Desain penataan rambut | 46 |
| Gambar 14. Desain rias wajah keseluruhan | 46 |
| Gambar 15. Desain riasan alis..... | 47 |
| Gambar 16. Desain riasan mata..... | 48 |
| Gambar 17. Desain riasan <i>blushon</i> | 48 |
| Gambar 18. Desain <i>countouring</i> hidung..... | 49 |
| Gambar 19. Desain <i>countouring</i> pipi..... | 49 |
| Gambar 20. Desain riasan bibir..... | 50 |
| Gambar 21. Desain kumis tambahan..... | 50 |
| Gambar 22. Desain jambang tambahan..... | 50 |
| Gambar 23. Desain jengot tambahan..... | 51 |
| Gambar 24. Desain <i>body painting</i> | 52 |
| Gambar 25. <i>Layout</i> pertunjukan | 53 |
| Gambar 26. <i>Layout</i> panggung..... | 53 |
| Gambar 27. Keseluruhan Kostum | 63 |
| Gambar 28. Hasil akhir hiasan kepala..... | 64 |
| Gambar 29. Hasil akhir rompi dada | 65 |
| Gambar 30. Hasil akhir sabuk dan rompi bagian paha | 67 |
| Gambar 31. Hasil akhir gelang tangan | 68 |
| Gambar 32. Hasil akhir gelang kaki..... | 69 |
| Gambar 33. Riasan mata. | 70 |
| Gambar 34. Riasan alis mata..... | 70 |
| Gambar 35. Pengaplikasian blush on | 70 |
| Gambar 36. Penambahan bulu jenggot dan kumis..... | 71 |
| Gambar 37. Aplikasi lipstik | 71 |
| Gambar 38. Hasil akhir makeup. | 71 |
| Gambar 39. Hasil akhir penataan rambut..... | 73 |
| Gambar 40. Hasil Akhir <i>body painting</i> | 74 |
| Gambar 41. Desain kostum ke-1..... | 75 |
| Gambar 42. Desain kostum ke-2..... | 75 |
| Gambar 43. Desain kostum ke-3..... | 74 |
| Gambar 44. Validasi desain <i>makeup</i> | 76 |

| | |
|----------------------------------------------|----|
| Gambar 45. Desain penataan rambut | 77 |
| Gambar 46. Desain <i>body painting</i> | 78 |
| Gambar 47. <i>Fitting</i> Kostum ke-1 | 78 |
| Gambar 48. <i>fitting</i> Kostum ke-2..... | 81 |
| Gambar 49. Tes <i>Makeup</i> pertama | 82 |
| Gambar 50. Tes <i>Makeup</i> kedua..... | 83 |
| Gambar 51. Tes <i>Makeup</i> ke tiga | 84 |
| Gambar 52. Validasi Penataan Rambut | 85 |
| Gambar 53. Hasil Keseluruhan | 83 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------------------------------------|-----------|
| Lampiran 1. Tokoh Kudo Laweyan tampil | 92 |
| Lampiran 2. Mendapatkan penghargaan | 93 |
| Lampiran 3. Pamflet dan Tiket..... | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Indonesia merupakan negara yang berbentuk kepulauan, dengan banyaknya pulau, suku dan budaya yang ada menjadikan Indonesia memiliki keberagaman budaya, budaya yang terdapat dari masing-masing pulau memiliki ciri khas yang berbeda, oleh sebab itu keberagaman budaya yang dimiliki menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Suku budaya yang berada di Indonesia sudah ada sebelum berdirinya negara kesatuan Indonesia, dengan keanekaragaman kebudayaannya Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lainnya. mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Masyarakat Indonesia secara sosial budaya dan politik mempunyai jalinan sejarah dinamika interaksi antar kebudayaan yang dirangkai sejak dulu. Interaksi antar kebudayaan dijalin meliputi antar kelompok suku bangsa yang berbeda.

Indonesia memiliki 16.056 pulau, 1340 Suku dan 526 bahasa (Tribunnews, 2017). Keberagaman yang dimiliki melahirkan banyak jenis kesenian dari mulai jenis kesenian musik, drama, tarian, dan lain-lain. Salah satu contoh kesenian di Indonesia adalah pertunjukan teater. Menurut Riantriarno (2011: 45) teater dibedakan menjadi dua yaitu, teater tradisi yang hidup dan berakar di lingkungan masyarakat contoh teater tradisi wayang,

ludruk, lenong, dan teater modern berkembang pada akhir abad-18 dan naskah dram sebagai sumber kreatifnya.

Masyarakat Indonesia di masa kini telah mengalami pergeseran kebudayaan akibat datangnya kebudayaan dari luar, pergeseran nilai-nilai budaya dalam masyarakat juga terjadi seiring pengaruh dari globalisasi, seharusnya masyarakat Indonesia tidak kalah bersaing budaya dengan negara asing, contoh pergeseran budaya adalah demam *K-Pop* di tanah air mulai dari musik, drama teater dan kebudayaan, yang paling digemari remaja saat ini adalah drama Korea (Kompas, 2017). Menurut National Geographic (2014) teater tradisi mulai terpinggirkan, seharusnya teater tradisi menjadi karakter bangsa, namun anak muda jaman sekarang lebih memilih kesenian yang bertolak belakang dengan karakter bangsa. Anak muda di jaman sekarang ini mereka tahu tentang teater tradisi, namun pada kenyataannya mereka tidak tertarik untuk menonton teater tradisi. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat terutama remaja di masa kini sangat minim pengetahuan tentang teater tradisi, mereka mengungkapkan tahu tentang teater tradisi namun tidak tertarik dan tidak tahu makna yang terdapat dalam teater tradisi tersebut. Mereka berpikir bahwa teater tradisi itu kuno, membosankan sehingga tidak menarik.

Kondisi saat ini teater yang terpinggirkan karena tampilan yang kuno tidak inovatif, dari mulai bentuk kostum yang digunakan bahan kostum yang digunakan, hiasan asesoris yang terbuat dari besi bentuk yang monoton sulit untuk diaplikasikan tidak nyaman saat dikenakan karena biasanya berat, riasan yang tidak memenuhi prinsip rias panggung, penggunaan *makeup* yang tidak

waterproof, alas yang kurang tajam dan tidak kemerahan. tatanan panggung yang monoton tampilanya.

Berdasarkan pertimbangan di atas upaya untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama remaja, mahasiswa Rias dan Kecantikan angkatan 2015 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) akan menggelar sebuah pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tema Kudeta di Majapahit, bekerjasama dengan UKM Kamasetra UNY, serta di sutradarai oleh Dalijo alias Stefanus Prigel, yang dikemas menjadi teater tradisi semi modern melalui visualisasi rias, kostum, asesoris, dan penataan rambut, musik serta penataan panggung, bercerita tentang gejolak kepemimpinan yang ada di dalam kerajaan Majapahit yang kala itu tahta Raja di duduki oleh Raja Jayanegara, permainan politik yang dilakukan oleh para keluarga kerajaan demi mendapatkan sebuah kedudukan dilakukan dengan politik hitam dan menyebabkan terjadinya kudeta di Majapahit. Pesan moral yang dapat di ambil melalui pertunjukan adalah jika menjadi pemimpin, jadilah pemimpin yang bijaksana, jangan percaya sepenuhnya terhadap orang lain sebelum melihat bukti dan fakta yang ada, jangan serakah.

Untuk menampilkan visualisasi dari teater tradisi tersebut terdapat tokoh raja, ratu, keluarga kerajaan, Dharmaputra serta prajurit masing-masing tokoh mempunyai karakter dan karakteristik yang berbeda, dikemas melalui riasan dan kostum sesuai dengan tokoh yang diperankan, salah satunya adalah tokoh pendukung yaitu Kudo Laweyan memiliki karakter antagonis, sombong, tinggi hati, takabur. Digambarkan melalui sebuah riasan dan kostum yang

memiliki makna dan unsur sesuai dengan karakter dan karakteristik Kudo Laweyan. Dengan unsur desain kostum dan riasan menggunakan garis yang tegas dan berani serta di dominasi warna merah menyala, oranye menggambarkan watak seorang Kudo lawean.

Untuk mendapatkan tokoh Kudo Laweyan yang sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menarik minat masyarakat untuk melihat maka perlunya pengembangan dan inovasi dengan cara mendesain mengaplikasikan rias karakter agar tidak mudah luntur serta menerapkan prinsip riasan panggung karakter, kostum yang memiliki tampilan lebih inovatif, yang di buat mempertimbangkan kenyamanan *talent* saat bergerak dan assesoris menggunakan bahan ringan, tidak lepas saat dikenakan dan kuat serta penataan rambut yang disesuaikan dengan gerak aktif *talent* saat di panggung, penambahan *body painting* . merancang, menata, dan mengaplikasikan rias, kostum, assesoris dan penataan rambut pada tokoh Kudo Laweyan yang memerlukan kreativitas yang tinggi, pengetahuan, informasi, dan pemahaman tokoh. Tidak mudah merancang kostum yang dipakai oleh *talent* menata rambut serta mengaplikasikan kepada model dan mempergelarkan pada pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pergelaran proyek akhir Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang akan di rencanakan diselenggarakan pada hari kamis 18 Januari 2017 di Gedung Auditorium UNY. *Open gate* 13. 00 WIB. Berbentuk teater tradisi bercerita tentang kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi

Wilwatikta. Harapan yang di capai setelah menyaksikan pagelaran teater para penonton dapat menyukai dan melestarikan kesenian tradisional.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Lunturnya budaya tradisional karena pengaruh perkembangan zaman pergeseran kebudayaan.
2. Remaja masa kini lebih memilih melihat drama *Kpop* dari pada kesenian tradisional.
3. Perlunya inovasi desain kostum, asesoris, dan bahan yang digunakan dalam pertunjukan teater tradisi.
4. Teater tradisi yang mulai terpinggirkan karena masyarakat lebih memilih kesenian yang bertolak belakang dengan karakter bangsa.
5. Perlunya inovasi pada kostum, asesoris, tata rias, tata rambut, *body painting* teater tradisi yang kuno, tidak menarik dan membosankan.
6. Memvisualisasikan Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta tidaklah mudah, untuk menggambarkan karakter dan karakteristik melalui tatanan kostum, asesoris, tata rias, penataan rambut dan *body painting*.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut kami membatasi bahasan masalah tentang merancang, proyek Akhir bertema Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dibatasi pada mengaplikasian, dan menampilkan kostum, asesoris,

tata rias karakter, *body painting*, penataan rambut tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di sebutkan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut, *body painting* pada tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana mengaplikasikan kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan penataan rambut pada tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan penataan rambut tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan maka tujuan penulisan sebagai berikut:

1. Mampu merancang kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan penataan rambut yang akan digunakan untuk tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
2. Mampu mengaplikasikan kostum, asesoris, rias karakter, *body painting* dan penataan rambut yang akan digunakan untuk tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

3. Mampu menampilkan kostum, asesoris, rias, *body painting* dan tatanan rambut pada tokoh Kudo Laweyan dalam pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat

Pagelaran Proyek Akhir teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta memiliki beberapa manfaat bagi kepentingan teoritis dan praktis, adapun manfaat dari diselenggarakannya pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, yaitu:

1. Kepentingan Teoritis:

- a. Menambah pengetahuan tentang bagaimana cara membuat desain rias yang disesuaikan dengan busana tokoh, setting panggung, *lighting*, properti, musik serta cerita dalam sebuah drama teater, seni tari dan sebagainya.
- b. Menambah wawasan tentang sejarah kerajaan Majapahit.
- c. Memberikan pengetahuan tentang drama teater tradisi pada masyarakat.
- d. Ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Kepentingan Praktis:

- a. Mampu menerapkan keahlian, kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata.
- b. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.

- c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide ide yang baru.
- d. Menghasilkan perias-perias yang mampu bersaing dalam bidangnya.

G. Keaslian gagasan

Tugas akhir tentang teater tradisi kerajaan Majapahit Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh Kuda Laweyan yang bersifat protagonis melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat asesoris, merancang dan mengaplikasikan rias karakter , merancang dan menata rambut belum pernah di publikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis cerita

Menurut Nurhadi (2006: 10) Sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkasan dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik (tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat) novel tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015: 498) Sinopsis adalah sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya, ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh. Menurut Handayani (2015) Hasil dari kegiatan merangkum adalah ringkasan. Ringkasan diartikan sebagai suatu hasil merangkum atau meringkas suatu uraian menjadi suatu uraian yang lebih singkat dengan perbandingan secara proposional antara bagian yang diringkas dengan ringkasannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah novel ringkasan cerita. bentuk pemendekan dari sebuah novel, film, dan drama teater dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik. pembuatan Sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan karangan yang panjang dalam bentuk yang singkat membantu pembaca atau penonton untuk memahami jalan cerita.

B. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

Pengertian Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Jerusalem (2012: 22) Sumber ide adalah sarana sebagai terbentuknya desain, bentuk yang akan diciptakan akan mudah untuk di realisasikan. sumber ide didapat dari sekeliling kita yaitu flora, fauna, bentuk, bentang alam, peristiwa bahkan mimpi. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, 2000: 5). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat diartikan sumber ide adalah suatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kemudian membuat visualisasi yang baru. seorang desain dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda alam atau benda-bendayang diciptakan manusia, yang ada di lingkungan sekitarnya maupun peristiwa peristiwa penting yang dianggapnya menarik untuk dikembangkan dan dituangkandalam suatu ciptaan desain dan di wujudkan secara visual.

2. Pengembangan sumber ide

Kartika (2004: 42), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, distorsi, transformasi, dan disformasi.

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

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

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

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

Berdasarkan pengertian di atas sumber ide adalah benda atau sumber yang hidup yang dapat dijadikan patokan dalam suatu karya. dan pengembangan sumber ide ialah penciptaan karya baru yang didasari salah satu jenis pengembangan sumber ide.

C. Desain

1. Pengertian desain

Menurut Bestari (2011: 4) desain berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *Design* yang artinya menggambar desain, rencana, atau rekap ulang. apabila diartikan sebagai rencana atau gambar desain terdiri dari garis, bentuk, ukuran, tekstur dan nilai dari bentuk yang dibuat dalam 2 dimensi menurut prinsipnya. Riyanto (2003: 1) pengertian desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur. Yang dapat diwujudkan menjadi busana. Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. dari kata *design* muncul kata desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran,

warna, tekstur, dan value suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip (Ernawati 2008: 195).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahawa desain yaitu gambaran atau pola sebelum melaukan tahapan pemotongan dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, ukuran, tekstur, arah yang bertujuan menjadi busana yang dapat dipakai.

2. Jenis-jenis desain

Secara umum desain dibagi menjadi 2 yaitu desain struktur dan desain hiasan:

- a. Desain struktur, ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambar dari suatu benda (widjiningsih 1983: 1)
- b. Desain hiasan, desain hiasan ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (wijiningsih, 1993: 1)

3. Prinsip-Prinsip Desain

Adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Widarwati, 1993: 15).

- a. Keseimbangan (*Balance*) suatu kesan terhadap dua unsur atau lebih dalam penyusunannya memberi kesan stabil. Dua jenis keseimbangan:
 - 1) Simetris memiliki dua bagian yang sama dalam susunannya, dan memiliki fokus ditengah, dan meletakkan bagian yang sama pada kanan dan kiri sama kuat.

- 2) *Asimetris* meletakkan fokus tidak ditengah bagian kanan dan kiri tidak sama , diimbangi oleh salah satu unsur lain.
- b. Irama Menurut Bestari (2011: 18), irama desain dapat dirasakan melalui otak visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulasi yang menyumbangkan dari bagian satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian yang lain.
- c. Harmoni Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 211) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.
- d. Proporsi Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 211) proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.
- e. Aksen (*center of interest*) menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 212) aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2014: 93) Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dan ini disebut pusat perhatian/aksen.

f. *Unity* Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 212) *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

4. Unur-Unsur Desain

Desain ialah unsur – unsur yang digunakan mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain itu, Unsur-unsur yang dapat dilihat atau disebut desain visual, wujudnya ialah garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ukuran, gelap, terang (atisah dan Petrussumadi, 1991: 24).

a. Garis memiliki tiga bagian yaitu lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek, garis lurus memberi kesan kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras. Garis lengkung jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih, berkesan luwes bersifat riang dan gembira. Garis variasi penggabungan garis, harus dengan garis lurus namun arahnya berbeda.

Menurut Hasanah, Prabawati, Noerharya garis memiliki sifat yaitu:

- 1) Garis *Vertikal* memiliki sifat Wibawa, kuat, kokoh. Pengaruhnya meninggikan, langsing, seimbang.
- 2) Garis *Horizontal* memiliki sifat tenang, pasif, berhenti, lapang. Pengaruhnya menggemukan, melebarkan, membesarkan.
- 3) Garis *diagonal* memiliki sifat bergerak, dinamis, pindah. Pengaruhnya lincah, lembut, gembira.

- b. Bentuk adalah beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi atau bangun, apa bila disusun dalam suatu ruang akan membentuk tiga dimensi. sehingga dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar, sedang tiga dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi.
- c. Ukuran desain dipengaruhi oleh ukuran. Besar kecil benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menampungnya.
- d. Tekstur
Keadaan permukaan benda atau kesan timbul dari apa yang terlihat dari permukaan benda.
- e. Warna
Warna merupakan unsur desain yang menonjol. Adanya warna juga menggambarkan suasana dan perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat atau watak yang berbeda-beda, warna memiliki variasi yang sangat banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, warna cemerlang.
 - 1) Warna primer/warna pokok. Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau warna pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran. Warna pokok terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
 - 2) Warna sekunder hasil dari pencampuran 2 warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau, ungu.

- a) Warna orange merupakan pencampuran dari warna merah dan warna kuning.
 - b) Warna hijau merupakan pencampuran warna dari warna kuning dan biru.
 - c) Warna ungu adalah hasil dari pencampuran merah dan biru.
- 3) Warna *Tertier*, adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder. Warna *Tertier* adalah warna yang terjadi apabila 2 warna sekunder dicampur. Warna *Tertier* ada 3 yaitu *Tertier* biru, *Tertier* merah, dan *Tertier* Kuning.
- a) *Tertier* biru adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau.
 - b) *Tertier* merah adalah hasil pencampuran orange dan ungu.
 - c) *Tertier* kuning adalah hasil dari pencampuran hijau dan orange.
- 4) Filosofi warna adalah makna yang terdapat dalam warna itu sendiri menurut Sanyoto (2009: 46-48):
- a) Warna hitam penindasan, dingin, ancaman dan berat.
 - b) Warna putih kemurnian, kebersihan, kedamaian, kesederhanaan, spiritual, persatuan, dan pencapaian diri.
 - c) Warna merah keberanian, kehangatan, kelangsungan hidup dasar, kekuatan, energi, maskulinitas, serta kegembiraan.
 - d) Warna Biru kepercayaan, ketenangan, komunikasi, efisiensi, kesejukan, tugas, logis, sensitif, tenang dan refleksi.

- e) Warna Oranye/jingga meminta, mencari perhatian, sombong, berlebihan, emosi, peringatan, bahaya.
- f) Warna emas Kejayaan.
- f. Nilai gelap (*Value*) terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Di antara hitam dan putih terdapat 9 tingkatan abu-abu.
- g. Arah, Setiap garis dan berbagai jenis benda tertentu memiliki arah. Arah erat hubungannya dengan garis. Masing-masing arah garis memberikan efek yang berbeda-beda. Ada tingkatan macam-macam arah yaitu.
 - 1) Arah mendatar (horisontal)
 - 2) Arah membujur/tegak (*vertikal*)
 - 3) Arah miring (*diagonal*)

D. Kostum/Busana dan Assesoris

1. Kostum

Menurut Nursantara (2007: 53) adalah pengaturan pemain agar mendukung keadaan yang dikehendaki, busana yang dikenakan sesuai dengan latar tempat, tahun berapa latar dari teater tersebut seperti zaman dahulu atau masa kini, watak dari tokoh menurut Ernawati (2008: 24) istilah ini berkaitan dengan jenis busana seperti busana nasional yaitu national costume, busana muslim disebut moslem costume, busana daerah disebut traditional costume. Menurut Bandem dan Murgiyanto (1996: 62)

menjelaskan bahwa kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan untuk mencapai tujuan yaitu untuk membantu penonton untuk mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan dan membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan sebuah lakon.

Busana merupakan unsur penunjang penting untuk mendapatkan suatu paduan yang serasi dalam rancangan rias wajah. Prihatini (2015: 43). menurut Harymawan (1986: 132) kostum dibedakan menjadi 4 tipe:

- a) Kostum historis adalah dari periode-periode spesifik dalam sejarah.
- b) Kostum modern pakaian yang dipakai dalam masyarakat sekarang.
- c) Kostum nasional adalah dari negara atau tempat spesifik.
- d) Kostum tradisional adalah representasi karakter spesifik secara simbolis dan *distilasi*, seperti kostum *Pierrot*, *Pierrette* dan *Harlequin*. Kostum-kostum ini kadang mempunyai latar belakang historis atau nasional, tetapi kostum itu terutama bersangkutan-paut dengan karakter-karakter tradisional dan tidak begitu dengan periode atau tempat yang khusus.

2. Assesoris

Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Jerusalem (2012: 9) bahwa yang termasuk dalam assesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan, ada beberapa yang di kategorikan sebagai assesoris yaitu kalung, gelang, cincin, bando, dan bros. Menurut Ernawati, Izworni, Nelmira, dkk (2008: 24) assesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si

pemakai seperti cincin, kalung, liontin, bross dan sebagainya menurut Asokawati (2009) aksesoris memberikan aksen dan pernyataan diri.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas asesoris dapat diartikan sebagai pelengkap busana, hiasan, yang bersifat menambah keindahan pada si pemakai.

E. Batik

Batik merupakan kain lukis yang biasanya di pakai untuk membuat sebuah baju, di Indonesia sendiri batik memiliki banyak motif sesuai dengan daerahnya masing-masing.

1. Batik

Menurut Musman (2011: 7) Batik dalam pengertian cara pembuatan adalah bahan kain yang dibuat dengan cara pertama bahan kain yang di buat dengan teknik pewarnaan kain yang menggunakan *malam* untuk mencegah pewarnaan sebagian dan kain, atau sering disebut *wax-resist dyeing*, bahan dan kain yang menggunakan motif-motif tertentu, menurut Tim Sanggar Batik Barcode (2010: 10) “Mbatik”, kata mbat dalam bahasa yang di sebut juga *Ngembat*. Arti kata tersebut melontarkan atau melemparkan. sedang kata *tik* bisa diartikan titik. yang dimaksud membatik adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain. Menurut Lisbijanto (2013: 6) Kata “batik” berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa: yaitu “*amba*”. yang mempunyai arti “menulis” dan “*titik*” yang mempunyai arti “*titik*”. Dalam pembuatan kain batik menggambar menulis titik-titik di atas kain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa membatik adalah melukis motif di atas kain, dengan cara mewarnainya menggunakan *malam*.

2. Ragam batik

Motif atau ragam hiasan batik dapat dibagi menjadi dalam tiga garis besar. Tjahjani (2013: 8)

- a. Batik klasik
- b. Batik modern
- c. Batik kontemporer

3. Batik kontemporer

Menurut Wulandari (2011: 98) Batik ini tidak lazim untuk di sebut batik, tetapi proses pembuatanya sama seperti membuat batik. warna dan coraknya cenderung seperti kain khas bali atau kadang warna dan coraknya seperti kain sasirangan. batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan-terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang di desain. Menurut Tjahjani (2013: 8) batik kontemporer dibuat dengan menggunakan teknik membatik canting dan malam, namun hanya saja ragam hiasan yang ada dalam batik kontemporer tidak menggunakan ragam hiasan tradisional.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer adalah batik yang memiliki motif atau corak yang telah dikembangkan tidak memiliki ciri khas dari suatu daerah manapun, filosofi

batik kontemporer dapat disesuaikan dengan kebutuhan si pembuat, dapat dilihat dari garis, warna, dan corak yang digunakan oleh si pembuat.

F. Rias Wajah

Menurut Santoso (2008: 273) Secara umum rias dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna, atau bisa disebut menutupi kekurangan kemudian memperlihatkan kelebihan, menurut Nurantara (2007: 53) rias adalah cara mendandani seseorang yang dapat memunculkan karakter pada wajah. Menurut Kehoe (1992: 184) *Makeup* adalah suatu bentuk seni, dimana seniman melakukan pekerjaan padakulit hidup bukan pada kanvas. Dapat dikonseptualisasikan *makeup* wajah seorang wanita dalam aspek atau tren tertentu.

Dari sumber di atas kita ketahui bahwa rias wajah yang dilakukan guna mengubah wajah yang tidak ideal menjadi wajah dan idela, menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan pada wajah.

1. Jenis – jenis rias

Rias memiliki beberapa ragam riasan yang sesuai dengan kebutuhan sebagai penunjang penampilan atau penyempurna penampilan berikut ini jenis – jenis rias menurut Kusantanti (2008: 469-498)

- a. Rias Wajah Sehari – Hari
- b. Rias Wajah Pesta
- c. Rias Wajah Usia Lanjut
- d. Rias Wajah Panggung
- e. Rias Wajah Karakter

2. Rias wajah panggung

Menurut Apsari (2017: 4) Rias wajah panggung ialah rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah malam demikian yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), harus didukung oleh keserasian optimal. Rias wajah yang dikenakan tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Rias wajah panggung atau *stage make-up* adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make-up* bisa dibedakan atas riasan wajah karakter, *fantasy*, horor, komedi, ras dan lainnya (Thowok, 2012: 4). Rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. (Kusantanti, 2008: 486). Beberapa prinsip rias panggung sebagai berikut:

- a. Tekanan efek-efek tertentu agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pemain.

- b. dapat dilihat dari jarak yang jauh dibawah pengaruh sinar lampu terang dan didukung oleh keserasian penampilan yang optimal.
- c. Garis wajah nyata dengan warna-warna yang kontras.
- d. Penggunaan alas bedak yang tebal.
- e. Penggunaan alas bedak yang bersifat *waterproof* agar tahan lama tidak terhapus oleh keringat.
- f. Ciptakan relief wajah yang kontras dengan menggunakan *shading* dan *tin*,
- g. Bayangan mata, sifat mata, alis, bayangan hidung, pemerah pipi dan pemerah bibir dikenakan dengan garis kasar dan tebal.
- h. Sangat dianjurkan memakai bulu mata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *make-up* panggung adalah rias yang memperhatikan efek-efek dan garis muka (*Countouring*) yang tegas dan mempunyai karakter, karena rias ini digunakan di panggung yang memiliki jarak antara penonton dan *lighting* yang harus diperhatikan saat merias agar riasan yang terlihat tampak jelas menjelaskan karakter yang dimainkan.

3. Rias wajah karakter

Menurut Kusantanti (2008: 499) Rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. *Character make-up* ini adalah rias untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan perubahan seperti penambahan

kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter. Rias karakter menurut Santoso (2008: 277) adalah rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang mendekati tokoh.

Menurut Kusantanti (2008: 499) ciri-ciri penerapan rias karakter adalah sebagai berikut:

- a. Garis-garis yang tajam.
- b. warna yang digunakan mencolok dan kontras.
- c. Alasa bedak yang digunakan lebih tebal.

Berdasarkan sumber di atas rias karakter dapat disimpulkan sebagai tata rias wajah untuk merubah penampilan seseorang dalam hal umurnya, bangsa, sifat-sifat atau rupa wajah mukanya. Perubahan bisa menyangkut satu dari pada unsur-unsur itu atau menyangkut suatu kombinasi daripada unsur itu. Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka peranan watak yang dimainkan. Riasan ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan acara siaran televisi, film, sandiwara, maupun pentas.

G. *Body painting*

Menurut Santoso (2008: 281) rias raga sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan riasan yang diterapkan pada tubuh. Dengan menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stick ataupun krim. Menurut Prihatina (2015: 58) *body painting* unsur penunjang hasil karya seni rias menggambarkan sosok atau tokoh yang akan ditampilkan. gambar tersebut

dapat menunjang cirikah dari tokoh tersebut sesuai dengan imajinasi perias, dari *body painting* diharapkan penonton dapat mengenali apa dan siapa tokoh tersebut. Menurut pendapat buku Puspita Marta (2011: 77) Rias *body painting* atau seni melukis tubuh adalah media seni yang unik serta seksi karena menggunakan badan manusia sebagai media lukisnya, di jaman kuno manusia telah melakukan seni melukis tubuh dengan simbol-simbol kuna serta simbol dewa-dewa. dan bahkan melakukannya hingga sekarang.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *body painting* atau rias raga adalah seni merias dengan media kulit atau tubuh manusia menggunakan kosmetika tertentu, dapat menggambarkan sosok atau tokoh, *body painting* digambar sesuai dengan imajinasi perias.

H. Penataan Rambut

Penataan rambut menjadi tahap akhir dari sebuah rancangan desain tokoh yang telah dibuat, penataan rambut ditujukan untuk menghasilkan sebuah tokoh sesuai dengan desain yang diharapkan mampu menyempurnakan, menyeimbangkan, keindahan, kerapian, suatu tatanan dari rias. Tatanan rambut harus dapat mendukung peran tokoh sesuai dengan karakter dan karakteristiknya.

Penataan rambut yang diterapkan harus sesuai dengan karakteristik seseorang, faktor yang dapat mendukung sebuah tatanan rambut yang sesuai dengan seseorang dapat dilihat melalui bentukwajah, bentuk leher, usia, tata busana, penampilan khusus, bahkan sifat dari pribadi masing-masing, dengan tatanan rambut yang baik dapat menambah percaya diri seseorang (Bariqina,

Ideawati, 2001: 105) tatanan rambut tidak hanya memiliki satu jenis tatanan rambut, namun memiliki beberapa jenis tatanan rambut menurut Rosmailis, Hayatunnufus, Yanita (2008: 181-188)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut sebagai penyempurna tampilan seseorang dengan memperhatikan bentuk fisik tubuh dari orang tersebut.

1. Jenis penataan rambut

- a) Penataan seimbang atau penataan simetris, Penataan simetris, yaitu penataan yang pada bagiannya sama atau penataan yang seimbang. Kesan yang ditimbulkan yaitu anggun, statis.
- b) Penataan *asimetris*, Penataan *asimetris* yaitu penataan yang proporsinya tidak seimbang atau difokuskan pada satu bagian tertentu. Kesan yang ditimbulkan yaitu dinamis, modis.
- c) Penataan puncak (*top mess*), Penataan puncak yaitu penataan yang terletak pada bagian puncak kepala atau bagian ubun-ubun. Kesan yang ditimbulkan yaitu feminin, statis, anggun, tegas.
- d) Penataan belakang, penataan belakang yaitu penataan rambut yang terdapat dibagian belakang kepala hingga tengkuk, kesan yang ditimbulkan yaitu feminin, anggun, statis.
- e) Penataan depan, penataan depan yaitu penataan bagian depan kepala hingga menutupi garis rambut bagian depan. Kesan yang ditimbulkan yaitu tegas, anggun, dinamis.

I. Pergelaran

Menurut Nursantana (2006: 54) pentas adalah tempat diselenggarakannya pertunjukan. Merupakan tempat penonton atau pemain bertemu, baik secara langsung seperti pada panggung dan arena, atau tak langsung seperti layar televisi atau bioskop. Menurut Riantiarno (2011: 12) Pergelaran sebuah tempat yang dipergunakan untuk menunjukkan suatu pemeranan yang dengan sadar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian. Pentas belum tentu merupakan sebuah panggung. jika yang dimaksud panggung merupakan tempat dengan ketinggian. pentas dapat di tempat yang datar.

Menurut Kusnadi, (2009: 11) Pergelaran atau tata pentas adalah penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsungnya pertunjukan. Perlu dibedakan antara istilah panggung dan pentas. Pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukan dipergelarkan. Sedangkan panggung (*stage*) dalam konteks pertunjukan adalah tempat yang tinggi yang mempergelarkan pertunjukan. Dengan demikian, istilah pentas mempunyai pengertian lebih luas.

Berdasarkan pendapat di atas panggung dapat diartikan sebagai tempat diadakanya suatu pertunjukan di luar maupun di dalam ruangan.

J. Teater

Menurut sumber buku KBBI (2011: 573) teater adalah gedung atau ruang tempat pertunjukan Film, sandiwara, dan sebagainya, ruang besar dengan kursi kesamping atau kedepan berjajar. Menurut Satoto (2012: 5) teater dalam bahasa Yunani 'Theatron' takjub atau melihat, tempat pertunjukan

dengan gedung tempat sandiwara diadakan, sedang tempat di sajikan dinamai 'Panggung'. Menurut Riantiarno (2011: 1) Teater berasal dari bahasa Yunani yaitu 'theatron' yang kurang lebih dapat diartikan sebagai tempat pertunjukan. macam-macam teater:

1. Teater Tradisi berbasis etnis budaya/agama .
2. Teater Modern adalah cenderung melakukan eskperimentasi lebih demokratis, akomodatif.
3. Teater Kontemporer teater masa kini dengan ciri-ciri yang sangat berbeda dengan pendahulunya.

Berdasarkan pendapat di atas teater dapat diartikan sebagai gedung diadakannya suatu pertunjukan, dengan kursi yang berjajar.

K. Panggung

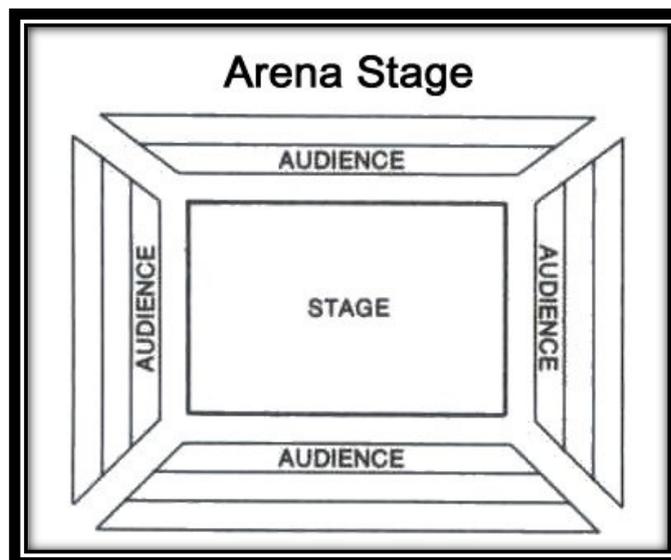
Menurut Santoso (2008: 387), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Menurut Riantiarno (2011: 12) Panggung jelas sebuah pementasan, secara fisik berbeda namun memiliki fungsi yang sama, panggung lebih memiliki batas kesadaran untuk membuat suatu pertunjukan dengan suatu ketinggian (*stage*), tertentu dengan maksud untuk mengangkat (ke atas) pertunjukan agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan dari penonton.

1. Tata panggung

Tata panggung sangat penting untuk dipertimbangkan, karena panggung harus dapat dilihat melalui posisi duduk penonton, jenis-jenis tata panggung menurut Riantiarno (2011: 11-12) yaitu:

a) Arena

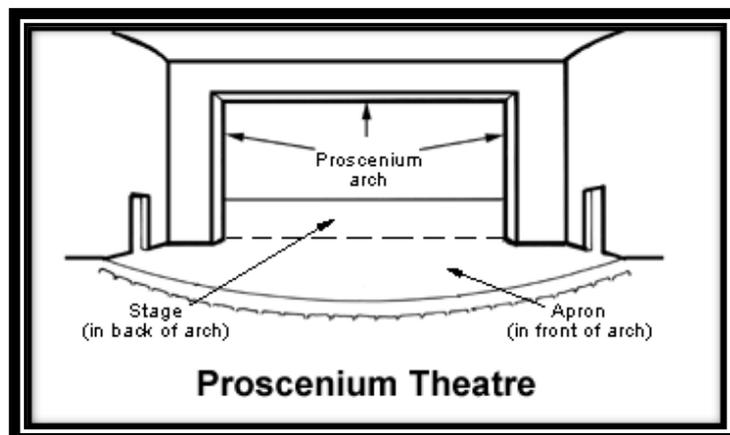
Gedung tertutup atau di udara terbuka, ciri-cirinya sederhana, penonton tak terbatas. penonton dapat berdiri ataupun duduk, atau melingkari tontonan yang tengah digelar.



Gambar 1. Tata panggung arena.
(Sumber: google. com. 2018)

b) Prosenium

Tertutup/beratap, atau terbuka/tanpa atap, tetaer terdapat panggung dengan layar dan penontn menyaksikan dengan duduk. intinya bentuk panggung yang memiliki batas dinding prosenium antara panggung dengan auditoriumnya.



Gambar 2. Tata panggung proscenium.
(Sumber: google. com. 2018)

c) Campuran

Ciri-ciri dan sifatnya arena, tapi dengan Auditorium. contohnya pentas Candi Prambanan, Pandaan Jawa Timur, Tapian Daya Medan.

2. Properti panggung

Semua peralatan pendukung yang memungkinkan memberikan kesan peralatan yang terdapat dalam cerita atau lakon. Properti ini biasanya berkaitan dengan peralatan atau perlengkapan yang menjadi pemandangan latar belakang.

3. Tata Cahaya (*Linghting*)

Menurut Nursantana (2006: 54) Tata Cahaya adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan disesuaikan dengan keadaan yang dikehendaki. Menurut Martono (2010: 1) stage *lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori atau praktek membuat desain

pencahayaannya panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metoda atau sistem yang ditetapkan pada pencahayaan yang di dasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan penonton.

Menurut Santoso (2012:341-352) lampu panggung dibedakan menjadi beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a. *Floodlight* merupakan lampu yang paling sederhana dalam khasanah lampu panggung. Lampu ini tidak efektif apabila digunakan untuk menyinari aktor.
- b. *Scoop* merupakan lampu yang menggunakan *reflektor ellipsoial* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Lampu ini sangat efektif untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Lampu ini digunakan untuk menerangi televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.
- c. *FresnelFresnel* merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor spherical dan lensa *fresnel*. Karakter lensa *fresnel* yang bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Kekurangan pada lampu ini intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seseorang aktor berdiri agak jauh dari pusat lingkaran cahaya maka kurang mendapat cukup cahaya.
- d. *Follow spot* sering disebut lime adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas

panggung. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar dan kecilnya lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh pengendali.

- e. PAR adalah lampu bohlam, *reflektor*, dan lensanya terintegrasi. PAR merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflektor*. Lampu par terbentuk dari satu kesatuan maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. Par merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan dalam pentas pertunjukan musik *indoor* maupun *outdoor* dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat. karena ukurannya telah tertentu maka pemilihan lampu par sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.

4. Fungsi tata cahaya

Menurut Santoso (2008: 331) Tata cahaya hadir untuk menyinari semua objek yang berada di atas panggung, memungkinkan semua aktor dan sutra dara saling melihat, memberikan gambaran yang jelas pada penonton. Banyak hal yang dapat dilakukan berkaitan dengan tata cahaya, fungsi tata cahaya:

- a) Penerangan, sebagai penerangan pada pamian dan pada setiap obyek, tidak semua penerangan di atas panggung memiliki penerangan yang sama tetapi diatur dengan maksud dan tujuan tertentu.

- b) Dimensi, mencitrakan sebuah obyek melalui cahaya dimensi dapat diciptakan membagi sisi gelap dan terang, sehingga dapat menciptakan perspektif tata panggung.
- c) Pemilihan, untuk memberikan perhatian pada suatu obyek tertentu ataupun fokus terhadap area atau aksi.
- d) Atmosfir, sebagai pengaruh emosi kepada penonton, tata cahaya dapat dijadikan sebagai suasana yang diinginkan oleh lakon.

5. Tata Musik

Menurut Rachmawati (2005), Istilah musik juga memiliki pengertian yang beragam sejak zaman Yunani kuno hingga kini. Ada yang mendefinisikan musik sebagai artinya mendefinisikan musik sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas dan tekstur tertentu. Menurut Klapinglelang (2008), musik adalah bunyi yang tersusun rapi mengandung beberapa unsur utama. Menurut Nursantara (2007: 22) musik adalah seni menata bunyi menjadi suatu harmoni yang indah didengar. Berdasarkan jenis materinya, seni musik dikelompokkan menjadi tiga yaitu musik klasik, musik tradisional, dan musik modern.

a) Jenis – jenis musik

- 1) Musik tradisional adalah musik yang berkembang di daerah sekitar musik itu berasal, contoh Indonesia adalah musik gamelan.
- 2) Musik klasik (Mewakili semua periode) berasal dari Eropa berkembang secara universal karena memiliki standar estetika, jenis musik ini didominasi oleh instrumen musik gesek dan tiup

yang lebih menonjolkan ritme pada melodi dan harmoni, bukan pada beat.

- 3) Musik modern adalah musik yang terbaru setelah zaman klasik, sampai masa sekarang ini. konsepnya fleksibel/luwes dan instrumen musik yang digunakan lebih beragam.

Berdasarkan pendapat di atas musik dapat diartikan sebagai bunyi yang tersusun rapi, bunyi yang enak untuk didengarkan. musik memiliki tiga jenis yaitu musik klasik, musik modern, musik tradisional.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode yang digunakan dan dibahas melalui bab III menggunakan metode 4D yaitu *define, design, Develop, disseminatie*:

A. *Define* (Pendefisian)

Pengembangan yang dilakukan pada tahap *define* ini adalah mengkaji dan menganalisa naskah cerita, karakteristik dan karakter tokoh, menganalisa sumber ide, mengembangkan sumber ide, serta mendefinisikan tokoh Kudo Laweyan menurut versi yang asli maupun versi yang telah dikembangkan sesuai dengan tuntutan.

1. Analisa cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

Menceritakan sebuah kerajaan Majapahit yang di pimpin oleh raja Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara ia adalah raja ke II di kerajaan majapahit. Putra dari pendiri kerajaan majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana, berdirinya Majapahit telah menuai banyak pergolakan dan pro-kotra. Sepeninggal raja I Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, anaknya Jayanegara yang memiliki nama Raden Kalangemen sewaktu kecil ia masih belia berumur 15 tahun telah dinobatkan menjadi raja Majapahit.

Semenjak Prabu Jayanegara menjadi raja di kerajaan Majapahit, Para Dharmaputra Ra kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati Halayudha yang memiliki ambisi

menjadi Patih Hamangkubumi, namun pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyan Nambi, Demi mendapatkan kedudukan Patih Hamangkubumi Patih Halayuda Menggunakan berbagai macam cara hingga menjalankan taktik politik hitam untuk menjatuhkan tahta Patih Hamangkubumi Rakyan Nambi.

Jayanegara adalah sosok raja yang kurang bijaksana memiliki perilaku yang seenaknyan sendiri, bermain wanita, tidak memiliki pendirian yang tetap, dengan sosok yang kurang bijaksana itu raja Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati Halayuda, dengan cara mengadu domba raja Jayanegara, Dharmaputra dan Rakyan Nambi, Dibantu dengan pengikutnya yang setia yaitu Kudo Laweyan yang ikut menjebak dan membunuh Nambi.

Berdasarkan analisa cerita di atas yang telah dilakukan, tokoh Kudo Laweyan merupakan seorang pengikut dari Patih Halayuda yang memiliki watak antagonis sombong, takabur, dan tinggi hati.

2. Analisa karakter dan karakteristik tokoh Kudo Laweyan

a. Analisa karakter Kudo Laweyan

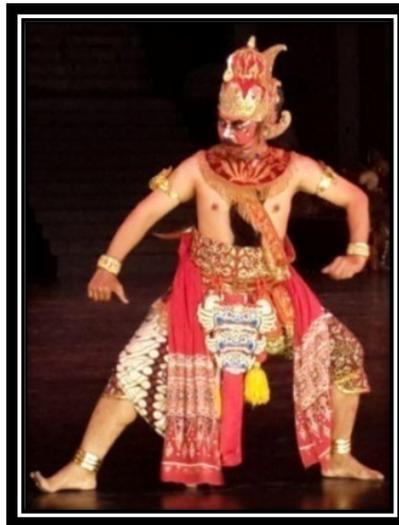
Kudo Laweyan memiliki karakter antagonis, tinggi hati, takabur dan sombong.

b. Analisa Karakteristik Kudo Laweyan

Kudo Laweyan adalah pengikut Patih Halayuda memiliki karakteristik gagah, berani, memakai rompi perang di dominasi warna oranye, merah, dan emas.

3. Analisis Sumber ide

Sumber ide Kudo Laweyan ialah Indrajid, Menurut ensiklopedia wayang (1999:65) Indrajid adalah anak dari Rahwana Alias Dhasamuka, Sifat dari Indrajid tidak jauh seperti ayahnya yaitu antagonis, Semena-mena, Serakah, tidak berprik kemanusiaan, takabur, tinggi hati. Namun kesaktian Indrajid dapat di andalkan Indrajid memiliki senjata berbentuk anak panah bernama Asurastra, Naga Pasha dan Mahanosara. jika panah busur tersebut di lepas akan berubah menjadi ular dan membelengu sasaran. Karakteristik Indrajid berpakaian di dominasi berwarna merah, terdapat kain batik pada pakaian yang ia gunakan, dengan wajah merah dan menyeramkan.



Gambar 3. Wayang Indrajid.
(Sumber: wayang.files.wordpress.com. 2018)

4. Analisis pengembangan sumber ide

Analisa pengembangan sumber ide yang digunakan untuk merancang desain tokoh Kudo Laweyan yaitu dengan pengembangan desain *Distorsi* dari tokoh Indrajid, sesuai dengan pengertian yaitu menggambarkan bentuk

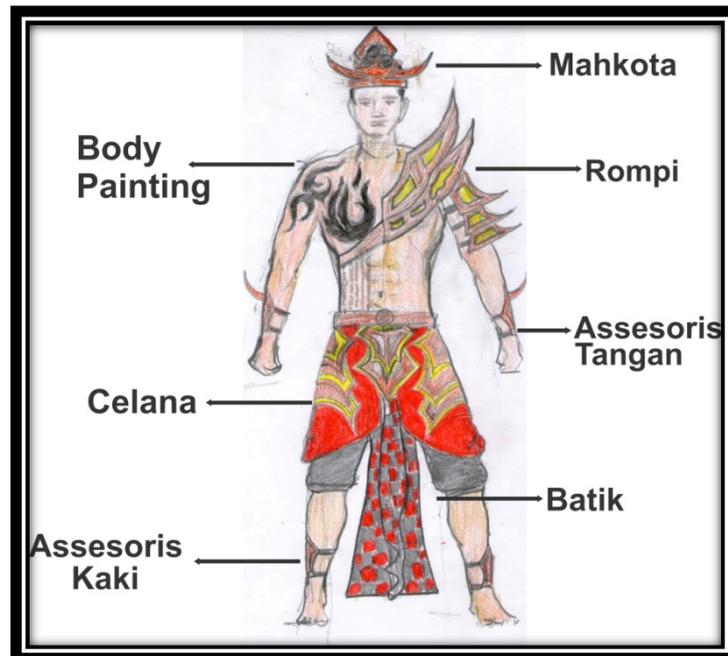
yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menambahkan wujud atau figur dari obyek ke obyek lain. Oleh karena itu banyak perubahan dalam pembuatan kostum, perubahan pada keseluruhan kostum, dengan mengutamakan warna dan bentuk dari asesoris yang sesuai dengan karakteristik tokoh Kudo Laweyan. Dengan alasan kesamaan karakter Kudo Laweyan dan Indrajid yaitu antagonis, takabur, semena-mena, tinggi hati. Pada tokoh Kudo Laweyan bagian yang akan di *distorsi* melalui tokoh pewayangan Indrajid kostum, asesoris, dan rias wajah yang menggambarkan karakter antagonis dan jahat, dengan menggunakan warna identik merah, oranye dan emas menggambarkan agresi, keberanian, kekuatan, energi, maskulinitas, sombong. Pada bagian kostum Indrajid yang masih klasik dilakukan pengembangan yang lebih inovatif terhadap kostum, pada bagian kepala dirubah menjadi mahkota, penambahan rompi perang paha seluruh bagian kostum, serta penambahan *body painting* melambangkan api pada bagian dada kanan.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain kostum

Pada tahap ini melakukan desain kostum, kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Kudo Laweyan. kostum dibuat sesuai dengan karakter dan karakteristik Kudo Laweyan yang memiliki sifat antagonis, berupa rompi perang yang di buat *asimetris*, celana pendek hitam, kain slempang merah menyatu dengan bagian celana, dan kain batik Kontemporer menjuntai sampai lutut pada bagian tengah depan dan belakang celana, gelang kaki

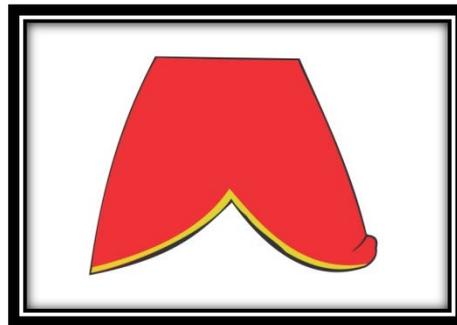
dan tangan. unsur yang digunakan berupa garis, warna, dan tekstur. Unsur garis pada desain kostum diterapkan yaitu garis *diagonal* merupakan kombinasi dari sifat garis *vertikal* dan *horizontal* yang bersifat dinamis, diterapkan untuk menunjang karakter Kudo Laweyan.



Gambar 4. Desain kostum Kudo Laweyan
(Sketsa: Magas Gardena, 2017)

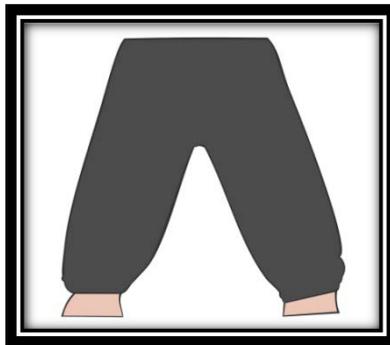
Unsur desain warna yang diterapkan adalah oranye memiliki makna sombong, berlebihan, emosi, peringatan, bahaya, warna merah Keberanian, kekuatan, warna emas kejayaan dan warna hitam ancaman penindasan. Warna tersebut penyesuain dengan karakter tokoh Kudo Laweyan yang antagonis. Bagian-bagian dari kostum tersebut meliputi :

- a. *Selendang* merah memiliki unsur warna merah yang berarti keberanian pada bagian pinggir *selendang* merah di beri renda berwarna emas yang berarti kejayaan.



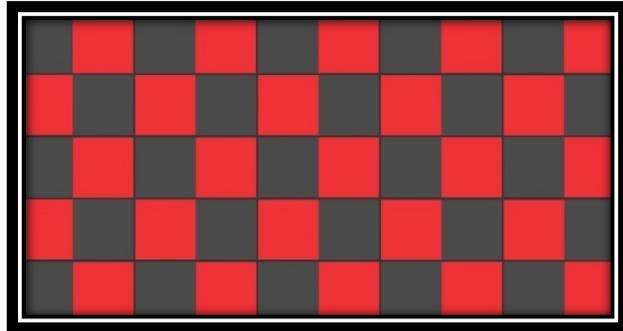
Gambar. 5 *Selendang* merah.
(Sketsa: Danang,2018)

- b. Celana berukuran tiga perempat yang menerapkan unsur warna hitam yang berarti kelim.



Gambar. 6 Celana.
(Sketsa: Danang,2018)

- c. *Selendang* batik kontemporer menggunakan unsur warna dan bentuk. Warna yang digunakan adalah warna merah keberanian, kekuatan, warna hitam ancaman. garis yang tegas *vertikal* melambangkan kekuatan dan kokoh, garis *diagonal* dinamis dan lincah.



Gambar 7. Desain *selendang* batik.
(Sketsa: Danang, 2018)

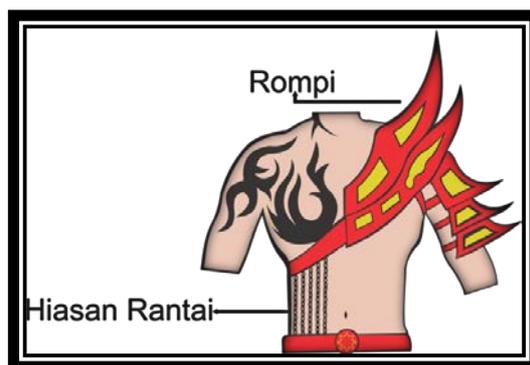
2. Perlengkapan Assesoris

- a. Hiasan kepala menerapkan unsur desain berupa unsur garis lengkung memiliki sifat luwes dengan arah *horizontal*, bentuk garis runcing ke atas kokoh dan unsur desain warna yang diterapkan adalah oranye memiliki makna sombong, berlebihan, emosi, peringatan, bahaya, Warna merah keberanian, kekuatan, warna emas kejayaan. Untuk prinsip desain asesoris kepala menerapkan *balance* simetris pada bentuk kanan kiri hiasan kepala, aksen pada hiasan manik-manik dan penambahan aksen timbul ditujukan untuk membuat hiasan kepala tidak terlihat kosong.



Gambar 8. Desain hiasan kepala.
(Sketsa: Danang, 2018)

- b. Rompi perang bagian dada menggunakan unsur garis *diagonal*, garis lengkung runcing artikan keluwesan kekokohan tokoh dalam memerankan karakter, unsur desain warna yang diterapkan adalah oranye memiliki makna sombong, berlebihan, emosi, peringatan, bahaya, Warna merah Keberanian, kekuatan, warna emas kejayaan. Tekstur kasar karena pemberian *finishing* dengan gliter, motif aksen yang digunakan memiliki prinsip keatuan dari bentuk utama rompi tersebut. Rantai memiliki prinsip kesatuan atau harmoni pada bagian antara rompi dan kostum keseluruhan.



Gambar 9. Desain Rompi perang
(Sketsa: Danang, 2017)

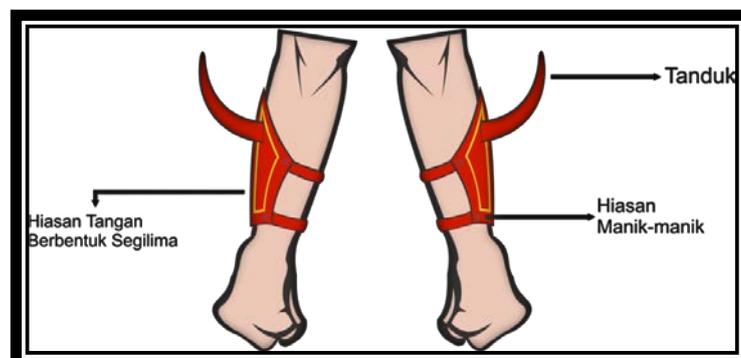
- c. Sabuk dan rompi perang bagian paha adalah sabuk dengan lambang Majapahit dibagian tengah sabuk, unsur garis *diagonal* garis lengkung keluwesan keaktifan tokoh dalam memerankan karakter, runcing kekokoh karakter tokoh, pada assesoris paha memiliki unsur *balance* keseimbangan pada sisi kanan kirinya yang sama. Unsur desain warna yang diterapkan adalah oranye memiliki makna sombong, berlebihan,

emosi, peringatan, bahaya, warna merah Keberanian, kekuatan, warna emas kejayaan.



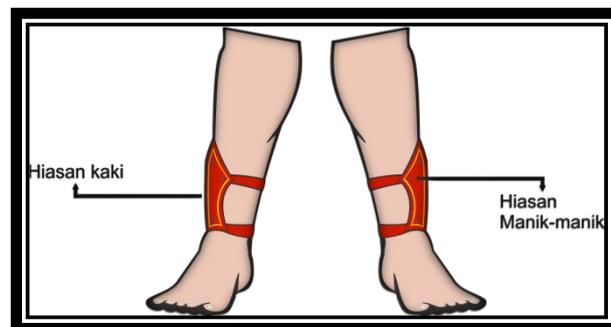
Gambar 10. Desain sabuk dan rompi paha.
(Sketsa: Danang, 2018)

- d. Hiasan gelang tangan asesoris pada tangan memiliki unsur garis lengkung yang berarti keluwesan dan keaktifan tokoh, di gambarkan sebagai pelindung pada tangan segi lima *vertikal* ke atas dan memiliki tanduk pada bagian ujung sebagai pelindung diri saat berperang, Penerapan prinsip pada hiasan tangan adalah *balance simetris* antara gelang tangan kanan dan kiri. warna yang digunakan berwarna oranye, dan merah.



Gambar 11. Gelang tangan.
(sketsa: Danang, 2018)

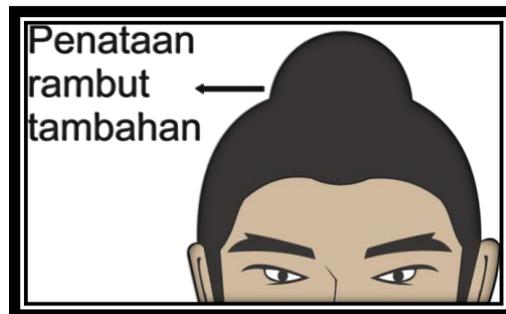
- e. Hiasan gelang kaki asesoris pada tangan memiliki unsur garis lengkung yang berarti keluwesan dan kealtifan tokoh, di gambarkan sebagai pelindung pada tangan segi lima *vertikal* ke atas, penerapan prinsip pada hiasan tangan adalah *balance simetris* antara gelang tangan kanan dan kiri. warna yang digunakan berwarna oranye, dan merah.



Gambar 12. Desain kaki.
(Sketsa: Danang, 2018)

3. Desain penataan rambut

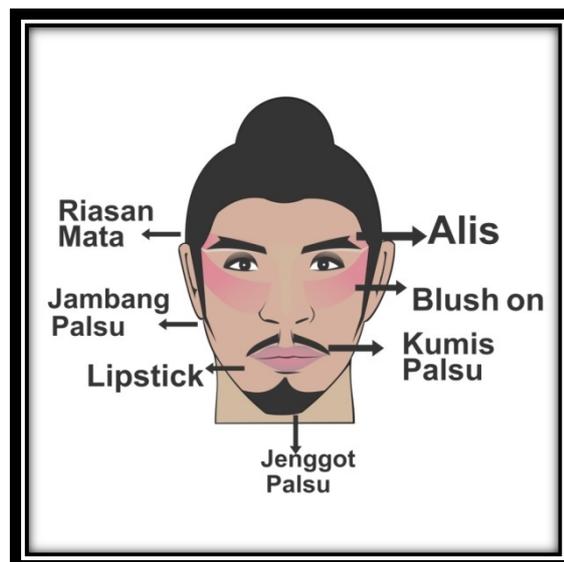
Desain penataan rambut akan menggunakan tatanan rambut *top mess* yang berfokus pada tatanan rambut ditengah kepala atau ubun-ubun, sanggul dan akan di dipasang menjadi satu dengan rambut asli *talent*. Unsur tekstur pada penataan rambut karena permukaan yang timbul dan kasar. memiliki prinsip balance dan simetris. Pemilihan penataan rambut ini seperti orang pada zaman dahulu, pria berambut panjang dan di gulung agar tidak mengganggu gerak.



Gambar 13. Desain penataan rambut.
(Sketsa: Danang, 2018)

4. Desain *makeup*

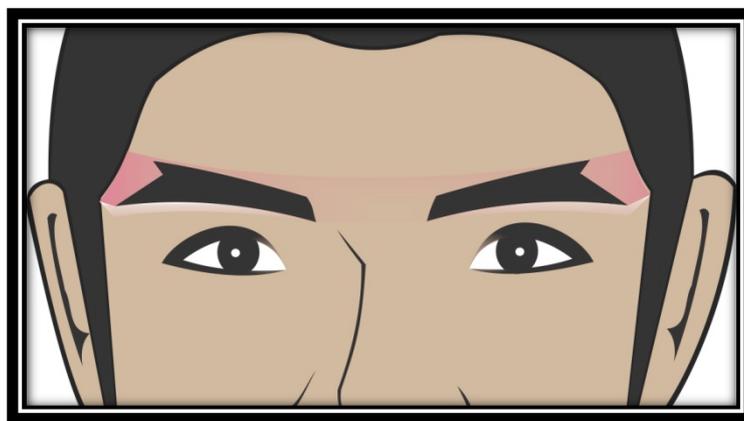
Tahap desain rias karakter menampilkan rancangan tatanan rias karakter yang akan dimunculkan pada tokoh tokoh Kudo Laweyan. Desain rias karakter akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Kudo Laweyan. Unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah unsur warna, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip *unity* dan aksen.



Gambar. 14 Desain wajah keseluruhan.
(Sketsa: Danang, 2018)

Unsur warna yang diterapkan pada desain riasan kemerahan, warna kelopak mata yaitu warna coklat gelap dan dibaurkan dengan warna hitam, mata yang di buat dalam dengan warna gelap dan pada alis dibuat berwarna hitam agak dinaikan dimaksudkan untuk munculkan karakter antagonis dari Kudo Laweyan. *Value* digunakan pada rias wajah pada bagian yang menggunakan *shading* dan *tin* untuk mempertegas bagian wajah. Penamahan kumis, jengot dan jambang dengan potongan *hairnet* menciptakan riasan yang seimbang dan menambah kegagahan tokoh. Unity pada bagian wajah memberikan kesan keterpaduan dari setiap warna yang digunakan. sedangkan aksens merupakan *Center Of interest* yang akan dilihat penonton. Bagian-bagian desain *makeup* meliputi :

- a) Desain *makeup* alis mata di buat naik agar karakter terlihat antagonis.



Gambar.15 Desain riasan alis.
(Sketsa: Danang, 2018)

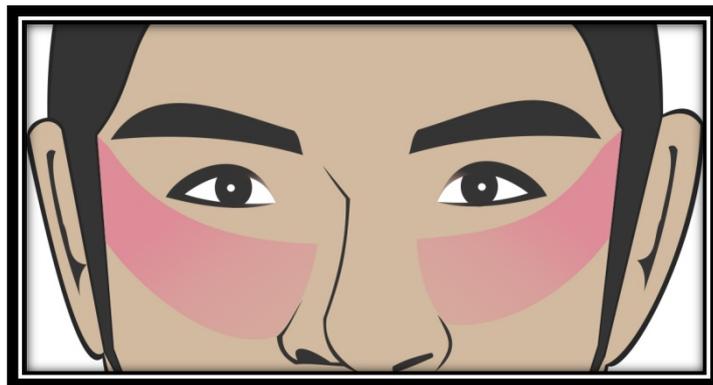
- b) Desain *makeup* mata pengaplikasian warna coklat gelap pada kelopak mata, serta penggunaan *eyeliner* bawah dan atas yang diperlebar agar

pada saat di atas panggung dengan jarak pandang penonton tidak terlihat *flat*.



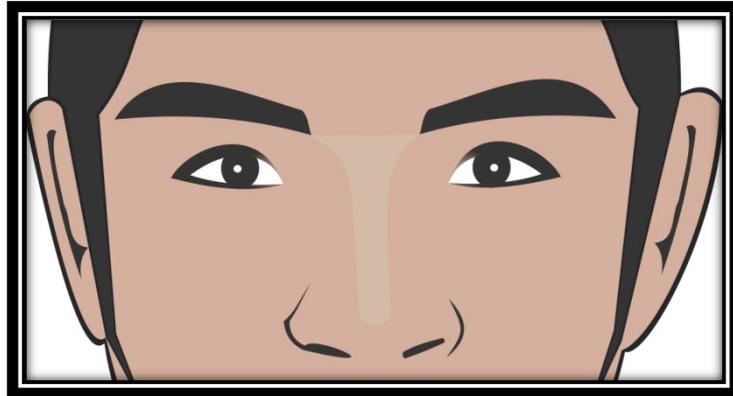
Gambar. 16 Desain riasan alis mata.
(Sketsa: Danang, 2018)

- c) Desain *makeup blushon* pemakaian *blushon* di aplikasikan dia tas tulang pipi hingga pelipis, diharapkan dapat memberi kesan tegas pada bagian pipi sehingga memperlihatkan karakter Kudo Laweyan yang antagonis.



Gambar. 17 Desain riasan *blushon*.
(Sketsa: Danang, 2018)

- d) Desain *countouring* hidung penerapan *shading* dan *tin* pada bagian hidung diharapkan dapat memberi karakter dimensi pada wajah.



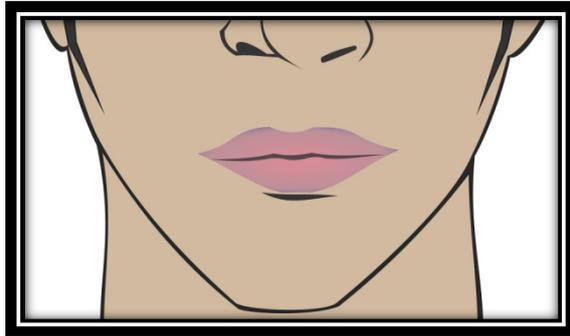
Gambar. 18 Desain *countoring* hidung.
(Sketsa: Danang, 2018)

- e) Desain *countoring* pipi *shading* dan *tin* pada pipi diharapkan dapat memberi karakter dimensi pada wajah.



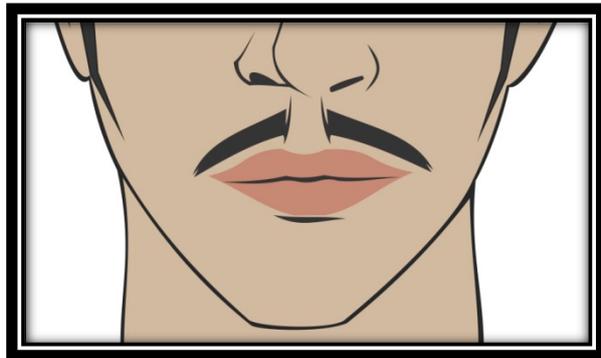
Gambar 19. Desain *countouring* pipi.
(Sketsa: Danang, 2018)

- f) Desain *makeup* bibir pengaplikasian *lipstick* memberi warna pada bibir agar tidak terlihat pucat pada saat berada di atas panggung.



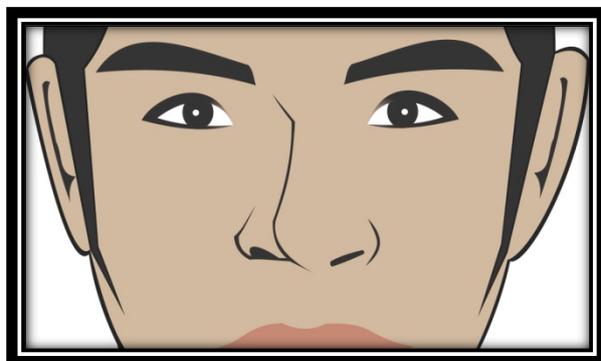
Gambar 20. Desain riasan bibir.
(Sketsa: Danang, 2018)

- g) Desain penambahan kumis menambah ke gagasan Kudo Laweyan.



Gambar. 21 Desan kumis tambahan.
(Sketsa: Danang, 2018)

- h) Desain penambahan jambang menambah ke gagasan Kudo Laweyan.



Gambar. 22 Desain jambang tambahan.
(Sketsa: Danang, 2018)

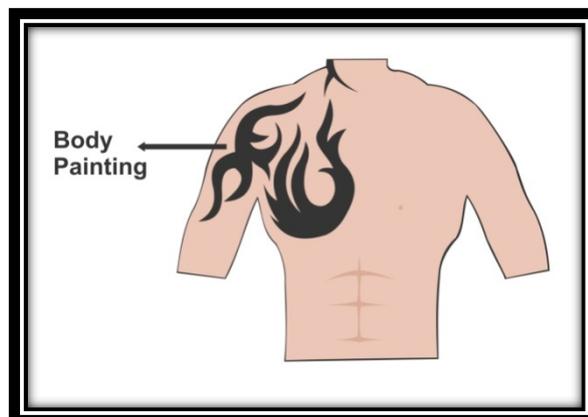
- i) Desain penambahan jengot menambah ke gagahan Kudo Laweyan.



Gambar. 23 Desain jengot tambahan.
(Sketsa: Danang, 2018)

5. Desain *Body painting*

Desain *Body painting* akan diterapkan pada bagian dada sebelah kanan dan lengan sebelah kanan, menggunakan unsur garis lengkung merupakan ke luwesan ke aktifan tokoh saat di atas panggung dan warna hitam berarti penindasan, ancaman. Desain gambar *Body painting* yaitu menggunakan gambar yang melambangkan api identik dengan kemarahan, kesombongan, tidak mau mengalah. Warna hitam melambangkan kelam, ancaman. garis lengkung keluwesan tokoh memerankan karakter Kudo Laweyan.

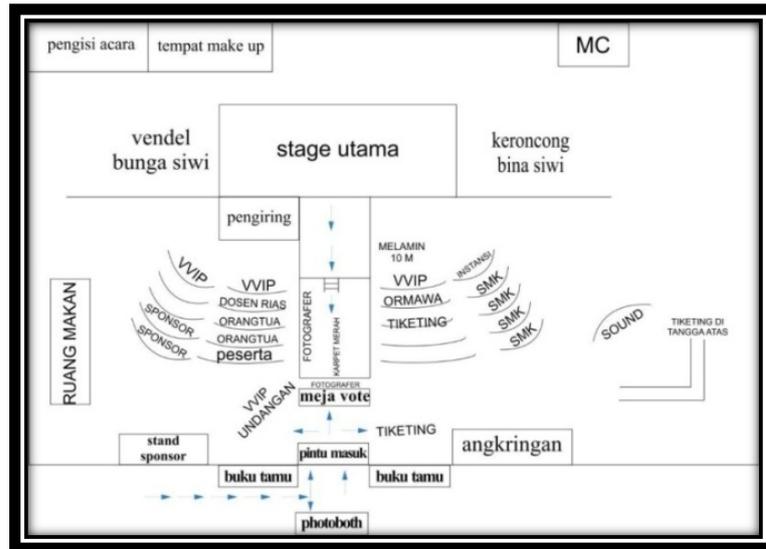


Gambar 24. Desain *body painting*.
(Sketsa: Danang, 2018)

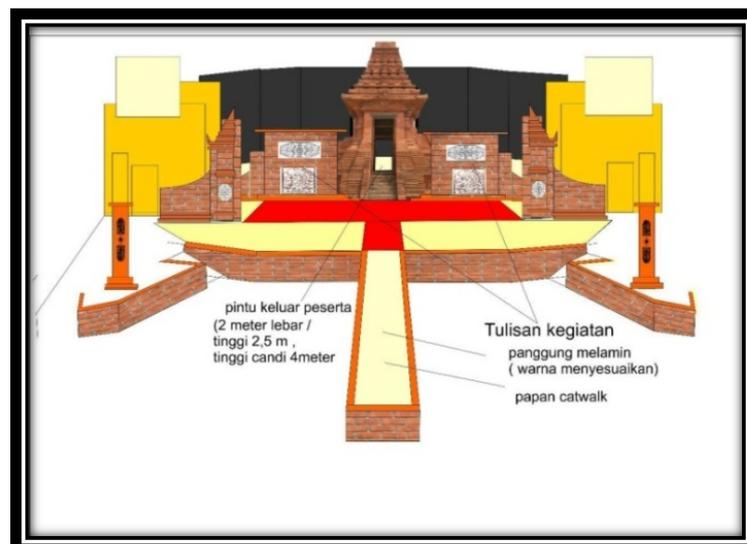
6. Desain Pergelaran

Desain pergelaran konsep rancangan pergelaran drama Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan rancangan dari pergelaran mahasiswa Program Studi Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, yang akan diselenggarakan di gedung Auditorium UNY Menggunakan konsep Panggung *Proscenium*. Mengambarkan suasana kerajaan Majapahit properti serta background yang digunakan juga menggambarkan bangunan kerajaan Majapahit. Penggunaan panggung berbentuk *proscenium* di karenakan panggung yang terdapat di Auditorium UNY adalah panggung permanen, serta menambahkan panggung dengan stage *Catwalk*, *lighting* yang akan digunakan untuk penampilan kudo lawean adalah lampu sorot berwarna merah untuk memperlihatkan karakter dan karakteristik seorang Kudo Laweyan, backsound menggunakan musik gamelan yang telah di inovasikan agar tidak terlihat kuno, *penggunaan smook machine* agar setiap kejadian terlihat nyata dan menengangkan pada saat adegan membunuh nambi, Konsep tempat

duduk penonton berada mengelilingi setengah lingkaran. Arah pandangan visual penonton lurus ke depan untuk dapat menyaksikan pertunjukan, memudahkan penonton agar secara jelas dapat memperhatikan setiap adegan dari para pemain drama musikal *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.



Gambar 25. *Layout* pertunjukan.
(*Layout*: Amanah, 2018)



Gambar 26. *Layout* panggung.
(*Layout*: Amanah, 2018)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada bagian *develop* ini akan dilakukan tahap metode pengembangan dengan langkah berikut:

1. Desain

Desain tokoh Kudo Laweyan dibuat dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama konsep merancang desain kostum yang dibuat sesuai dengan tokoh karakter yang sudah ditentukan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan watak tokoh tersebut.

2. Validasi desain

Validasi desain oleh ahli atau pakar desain yaitu Afif Ghurub Bestari, dan oleh dosen pembimbing yaitu Elok Novita yang kemudian mendapatkan saran dari kedua validator dan hasilnya masih harus di perbaiki (Revisi).

3. Revisi desain

Setelah melewati dua proses yaitu proses desain kemudian validasi desain oleh pakar desain dan dosen pembimbing. Tahap ke tiga yaitu revisi atau perbaikan. Pada tokoh kuda lawean revisi atau mendapat perbaikan hingga tiga kali dan hasil desain ke tiga mendapat persetujuan.

4. Pembuatan kostum

Pembuatan kostum dikerjakan setelah mendapat validasi oleh validator, proses pembuatan dikerjakan dalam waktu satu bulan, waktu yang digunakan terbagi dalam bagian menjahit baju atau kostum lama pengerjaan dua minggu dibuat oleh Wulan dan asesoris satu bulan

pengerjaan yang melibatkan Magas mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jurusan Seni Rupa, serta bantuan teman dekat yaitu Danang.

5. *Fitting* kostum

Fitting kostum di lakukan dua kali, *Fitting* pertama pada pada tanggal Jumat 29 Desember 2017 di Gedung PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kelas 201 atau Lab Rias lantai 2, pada saat *Fitting* berlangsung kostum tokoh Kudo Laweyan belum diberi warna dan *finishing* serta mendapatkan sedikit perbaikan karena ukuran asesoris kaki terlalu besar sehingga perlu dikecilkan dan asesoris kepala pada bagian lingkaran kepala terlalu besar. *Fitting* ke dua dilakukan pada tanggal 4 Januari 2018, pada *Fitting* ke dua rias, kostum, *hairdo* dan asesoris tidak ada revisi atau perbaikan.

6. Validasi rias wajah dan *body painting*

Pada saat uji coba rias wajah dan *body painting* yang di lakukan di kampus di dampingi oleh dosen pembimbing. Pada saat melakukan uji coba rias wajah dan *body painting* dilakukan hingga tiga kali dan sampai mendapat persetujuan dari dosen pembimbing.

7. *Prototype* hasil karya pengembangan

Bagian pengembangan hasil karya *prototype* yang sudah berhasil dikembangkan yaitu. Hasil desain yang sudah di setuju oleh validator sesuai rencana atau rancangan, kostum yang di buat menggunakan kain *ero* berwarna merah, dengan sedikit unsur kain batik kontemporer, spons hati, manik-manik imitasi, permata imitasi, renda berwarna emas, dan rantai

berwarna emas. Rias wajah yang telah di setujui oleh pembimbing dibuat sesuai dengan desain yang sudah di rencanakan, dan kemudian di uji cobakan dengan kostum dan *body painting* yang telah disetujui oleh ahli atau pakar dan dosen pembimbing.

D. *Desseminate* (penyebar luasan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap penyebar luasan yang dilakukan dengan mengadakan pertunjukan dengan terlebih dahulu membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep pertunjukan, Penilaian (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

1. Rancangan pertunjukan

Rancangan pertunjukan ini menampilkan bentuk pertunjukan yang mengangkat sebuah teater tradisi. Teater tradisi dipilih oleh mahasiswa Rias dan Kecantikan 2015 agar dapat menarik minat masyarakat terutama para remaja, mengangkat tema Kudeta di Majapahit, yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama remaja terhadap pertunjukan teater tradisi yang kini telah mengalami pergeseran budaya akibat globalisasi. Dengan adanya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat dan remaja untuk melestarikan dan menjaga kesenian teater tradisi. Diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00 – Selesai.

2. Penilaian ahli (Grand Juri)

Sebelum melakukan pergelaran pada hari kamis 18 Januari 2018 Mahasiswa Rias dan Kecantikan angkatan 2015 melakukan tahap penjurian, untuk mengambil kejuaraan yang dikategorikan menjadi

- a) *Best of the best*
- b) *Best Favourite*
- c) *Best talent*
- d) *Best Narapraja*
- e) *Best Dharmaputra*
- f) *Best Prajurit*

Acara penjurian di laksanakan di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Univeristas Negeri Yogyakarta pada hari Sabtu 6 Januari 2018 pada pukul 10. 00-Selesai. Dengan melibatkan juri yang telah dipercaya untuk penilaian grand juri ini, yang diantaranya:

- a) Dra. Esti Susilarti, M.pd selaku seniman pertunjukan dari kantor redaksi Kedaulatan Rakyat.
- b) Drs. Agus Prasetya, M.sn selaku pemerhati seni dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c) Dra. Yuswati, M.pd selaku dosen Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Dengan adanya beliau-beliau selaku juri di acara *grand juri* dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Acara *gran juri* juga

dihadiri oleh para dosen pembimbing, *talent*, *crew* produksi, seluruh panitia *oprec*.

3. Gladi kotor

Tahap selanjutnya adalah gladi kotor yang dilaksanakan setelah acara *grand juri*. Gladi kotor dilaksanakan hari Selasa 16 Januari 2018 berselang satu minggu dari acara *grand juri*. Gladi kotor dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri oleh dosen, serta konsultan desain. Gladi kotor ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kendala pada pertunjukan.

4. Gladi bersih

Gladi bersih adalah acara H-1 pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, diadakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kendala dan kekurangan pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Kegiatan gladi bersih talent telah menggunakan kostum, asesoris, pentan rambut, *makeup*, dan body painting.

5. Pertunjukan

Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pukul 13.00 WIB-selesai

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Tahap ke empat ini akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan berisi proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang dibahas pada bab empat menggunakan metode proses, hasil, dan pengembangan 4D yaitu, *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dessiminate*.

B. Proses hasil dan Pembahasan *Define* (pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang telah dilakukan memiliki hasil bahwa pertunjukan ini bertema Kudeta di Majapahit dengan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Berlatar belakang di kerajaan Majapahit yang masuk dalam kabupaten Mojokerto provinsi Jawa Timur, Cerita ini terjadi pada pemerintahan raja Prabu Jayanegara, terdapat tokoh Kudo Laweyan pengikut Patih Halayuda.

Kudo Laweyan adalah pengikut Patih Halayuda, ia ikut membunuh Nambi dengan bersekongkol dengan patih Halayuda, Kudo Laweyan sangat berani karena kelicikanya karena ikut mengkhianati kerajaan Majapahit dengan ikut membunuh Patih Nambi, memiliki karakter antagonis, sombong, tinggi hati dan takbur. Tokoh Kudo Laweyan ini memiliki karakteristik berani dan tidak takut dengan apapun. Memiliki karakteristik gagah, badan yang tegap, memilik wajah yang berwibawa.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristiknya, tokoh Kudo Laweyan menampilkan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertemakan Kudeta di Majapahit, pertunjukan ini memiliki konsep tradisional modern, untuk menampilkan tokoh Kudo Laweyan yang sesuai dengan konsep pertunjukan maka diperlukan metode pengembangan.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, sumber ide yang diambil yaitu tokoh Indrajid dalam cerita Ramayan, menggunakan pengembangan *distorsi*, sesuai dengan pengertian yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menambahkan wujud atau figur dari obyek ke obyek lain tanpa menghilangkan seluruh karakteristik yang dimiliki Indrajid. Alasan menggunakan pengembangan *distorsi* karena Kudo Laweyan memiliki karakter yang sama dengan Indrajid, Dengan tidak menghilangkan seluruh karakteristik yang dimiliki oleh Indrajid, mempertahankan warna merah, bentuk celana, yang dipakai oleh Indrajid. Pengembangan dilakukan pada hiasan kain dada pada Indrajid digantikan dengan membentuk rompi perang, hiasan tangan dan kaki membentuk segi lima vertikal ke atas meruncing, batik yang digunakan di ubah menggunakan batik kontemporer yang memiliki makna warna dan garis sesuai dengan karakter Kudo Laweyan, hiasan kepala, serta pengembangan dengan menambahkan *body painting* pada bagian dada kanan membentuk gambar api kemarahan, kesombongan, tidak mau mengalah.

Pemilihan tokoh Kudo Laweyan bersumber dari Indrajid, sumber ide yang dipilih karena pada pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” penyesuaian

dengan gerak tokoh agar tidak mengganggu kenyamanan pemain, berdasarkan sumber ide tersebut dipilih pengembangan distorsi merupakan penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambarkan wujud-wujud pada suatu obyek.

Dari paparan tersebut terkait penciptaan tokoh Kudo Laweyan bersumber dari kesamaan karakter, maka proses penciptaan tokoh Kudo Laweyan harus memperhatikan berbagai aturan-aturan yang ada dapat memperkuat dan juga sesuai dengan pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, penampilan dipanggung saat terkena *lighting* dapat menambah ketegasan karakter makeup dengan iringan gamelan.

C. Proses hasil dan Pembahasan *Desain* (perencanaan)

1. Kostum

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Kudo Laweyan melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain kostum tokoh Kudo Laweyan. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap revisi untuk menyempurnakan desain kostum tokoh Kudo Laweyan.

Tahap selanjutnya adalah mencari bahan kain yang akan digunakan oleh tokoh Kudo Laweyan, kemudian mengukur tubuh *talent* yang akan memerankan tokoh Kudo Laweyan. selanjutnya melakukan proses

penjahitan, kain yang digunakan adalah kain ero berwarna merah, kain batik kontemporer berwarna merah hitam, kostum berupa celana $\frac{3}{4}$ yang sudah jadi membeli dengan harga Rp 50.000, kain batik kontemporer dibuat juntaian pada bagian tengah depan dan tengah belakang celana, serta kain ero merah *selendang* pada bagian celana diberi renda berwarna emas.

Pelengkap kostum yang digunakan adalah asesoris kepala yaitu berupa mahkota, rompi perang bagian dada dengan rantai, sabuk dengan lambang majapahit, rompi perang pada bagian paha, gelang tangan dan gelang kaki. Hasil desain tidak sesuai dengan hasil karena saat kostum dikenakan bagian juntaian kain batik kurang panjang, kemudian warna yang digunakan pada pelengkap kostum atau asesoris tokoh Kudo Laweyan tidak terlihat jelas jika terdapat warna emas pada kostum, perpaduan warna dasar oranye malah menjadi oranye kecoklatan/ warna baja namun kesalahan warna ini membuat konsep menjadi benar karena rompi perang memang seharusnya berwarna besi baja, dan warna emas pada bagian kostum pelengkap terlihat sama, aksesoris manik-manik pada bagian kostum juga tidak terlihat karena terlalu kecil dan warna yang hampir sama dengan warna dasar asesoris pelengkap kostum.



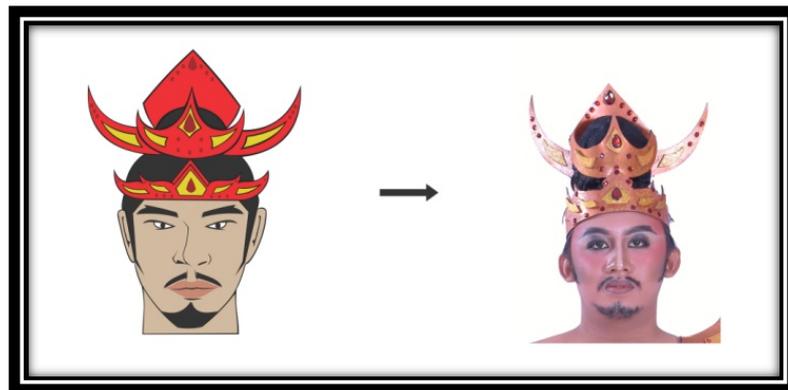
Gambar 27. Keseluruhan Kostum.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

2. Perlengkapan Assesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan assesoris yang akan dikenakan tokoh Kudo Laweyan melalui beberapa tahap, yaitu tahap melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap untuk membuat desain assesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran pada *talent*, dan mencari bahan yang akan digunakan untuk membuat assesoris, melakukan pembuatan assesoris, *Fitting* assesoris pada *talent*, dan melakukan validasi assesoris.

a. Hiasan kepala

Hiasan kepala dibuat menggunakan bahan spons ati yang dipotong membentuk hiasan mahkota, cara membuat mahkota yaitu membuat pola pada spons ati, kemudian memotong sesuai dengan pola, kemudian dicat dengan cat besi warna dasar berwarna oranye, *finishing* dilakukan dengan cara menambah glitter yang telah dicampur dengan lem kayu dioleskan merata pada bagian spons ati tunggu hingga kering, kemudian memberi hiasan manik-manik berwarna merah dengan cara merekatkan dengan lem.

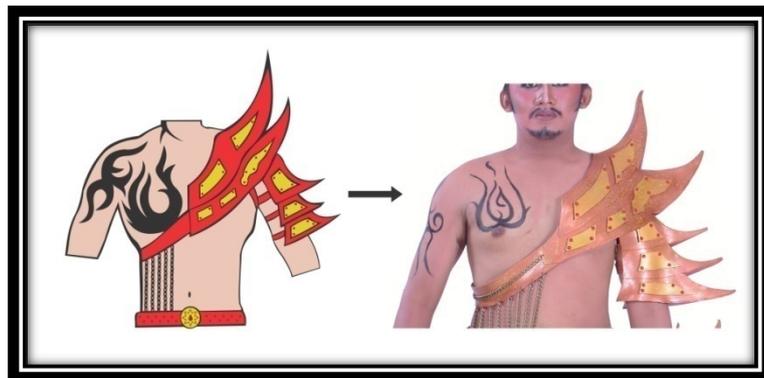


Gambar 28. Hasil akhir hiasan kepala.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

pemasangan hiasan kepala tidak mudah, dikarenakan pemasangan dilakukan pada rambut *talent* memiliki potongan rambut terlalu pendek sehingga pada pemasangan harus disiasati dengan menggunakan kosmetik hairspray dan bantuan jepit lidi agar hiasan menempel sempurna. penerapan unsur bentuk garis lengkung dan runcing pada bagian hiasan kepala dapat menunjang penampilan Kudo Laweyan. membuat tokoh lebih tinggi dan gagah.

b. Rompi bagian dada

Assesoris dibuat menggunakan bahan spons ati yang dipotong membentuk rompi yang diinginkan, Pembuatan dilakukan dengan cara membuat pola di atas spons ati, kemudian dipotong sesuai dengan pola yang telah digambar, agar kuat dan dapat membentuk seperti yang diharapkan pada bagian belakang spons hati diberi kerangka dengan kawat baja tipis ditempelkan menggunakan plester kertas, kemudian dilakukan perangkaian hingga membentuk seperti yang diharapkan, Pengecatan di lakukan dengan menggunakan cat besi berwarna dsar oranye, kemudian diberi aksen warna emas timbul dan manik-manik merah, dan rantai sebagai penunjang kostum, *finishing* dilakukan dengan memberikan gliter keseluruh permukaan spons ati. pemasangan perekat pada bagian belakang.



Gambar 29. Hasil akhir rompi dada.
(Gambar: Danang, 2018)

Hasil dari rompi dada ini ternyata setelah dipakaikan kepada *talent* yaitu tangan *talent* tidak dapat bergerak ke atas dengan leluasa, karena terhalang dengan assesoris rompi bagian bahu atas dan lengan tidak

nyaman saat bergerak di panggung *talent* harus bergerak aktif karena *talent* melakukan gerakan perang membuat *talent* tidak dapat bergerak dengan sempurna.

c. Sabuk dan rompi bagian paha

Assesoris sabuk dan rompi pada bagian paha di desain lebih inovasi dan menarik menggunakan spons ati, pembuatan sabuk dan rompi bagian paha melalui pengukuran model, setelah itu melakukan pembuatan pola, pemotongan pola sesuai dengan pembuatan pola, pada bagian sabuk memiliki lambang majapahit pada bagian tengah sabuk, pada rompi bagian paha dibuat bertumpuk/timbul, pada bagian rompi paha agar bentuk tidak berubah saat bergerak dibuat kerangka pada bagian dalamnya, menggunakan kawat baja tipis ditempelkan dengan plester kertas, kemudian proses pengecatan dengan cat besi warna dasar oranye pada setiap pinggirnya diberi warna emas dengan tujuan untuk memperlihatkan kesan bertumpuk/timbul. Kemudian sabuk disatukan dengan rompi dengan tali kenur yang telah dicat warna oranye, kemudian pemasangan perekat pada sabuk. *Finishing* dengan gliter ke seluruh permukaan menggunakan gliter yang telah dicampur lem, kemudian diberi aksan tambahan seperti manik-manik.



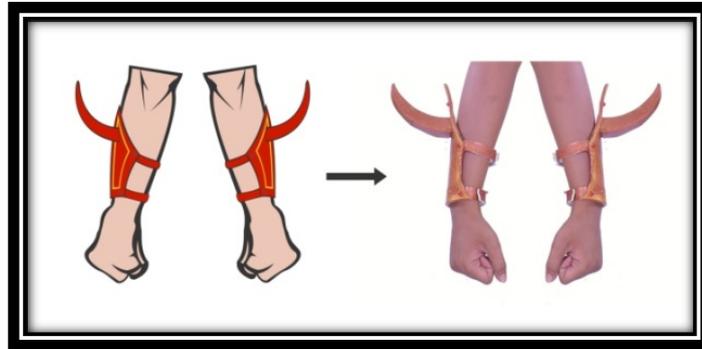
Gambar 30. Hasil akhir sabuk dan rompi bagian paha.
(Gambar: Danang, 2018)

Hasil akhir penampilan *talent* pada saat dipanggung ternyata hiasan sabuk dan rompi mengganggu gerak karena terdapat banyak tumpukan pada hiasan dan posisi hiasan menjadi tergeser dan berpindah karena *talent* bergerak aktif saat berada di panggung. Unsur garis runcing yang digunakan dapat mewakili karakter Kudo Laweyan. Unsur warna yang digunakan pada saat di panggung tidak terlihat bagian gradasi antara warna dasar dan warna emas terlihat sama.

d. Gelang tangan

Gelang tangan dibuat dengan spons hati, dibuat dengan cara membuat pola sesuai dengan desain yaitu segi lima meruncing kemudian memotong sesuai dengan pola yang telah dibuat, untuk membuat bentuk tanduk dengan cara memotong tiga bagian berbentuk segitiga kemudian disatukan dengan lem menjadi sebuah bidang, penempelan tanduk ke bagian spons ati berbentuk segi lima. pengecatan dengan cat besi berwarna oranye, pada setiap pinggir hiasan diberi garis cat berwarna emas. Tali gelang menggunakan spons

ati dan diberi perekat. Kemudian *finishing* dengan glitter dicampur dengan lem, serta pemasangan manik-manik dengan lem.

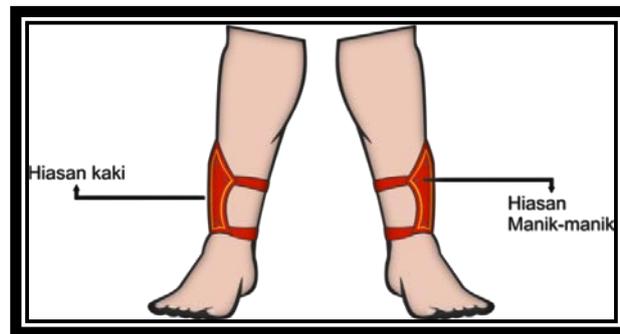


Gambar 31. Hasil akhi gelang tangan.
(Gambar: Danang, 2018)

Hasil setelah dipakaikan kepada *talent* pada saat tampil assesoris gelang tangan ini tergeser karena gerakan *talent* saat dipanggung menyebabkan kendornya hiasan tangan.

e. Gelang kaki

Assesoris gelang tangan dibuat dengan spons hati, dibuat dengan cara membuat pola sesuai dengan desain yaitu segi lima meruncing kemudian memotong sesuai dengan pola yang telah dibuat, tali gelang menggunakan spons ati dan di beri perekat. tali gelang menggunakan spons ati dan di beri perekat. kemudian *finishing* dengan glitter dicampur dengan lem, serta pemasangan manik-manik dengan lem.



Gambar 32. Hasil akhir gelang kaki.
(Gambar: Danang, 2018)

Hasil setelah dipakaikan kepada *talent* pada saat tampil asesoris gelang tangan ini tergeser karena gerakan *talent* saat dipanggung, menyebabkan kendornya hiasan kaki dan hiasan menjadi bergeser arah.

3. Rias wajah

Rias yang dipilih untuk memunculkan karakter tokoh Kudo Lawean adalah rias panggung karakter, demi mewujudkan Kudo Lawean yang antagonis, kemudian melakukan penambahan kumis tambahan, jengot tambahan, dan jambang, alis dibuat naik agar memunculkan karakter antagonis. proses pembuatan rias karakter dengan cara sebagai berikut:

- a) Melakukan pembersihan wajah.
- b) Mengaplikasikan *foundation* K, kemudian menggunakan *foundation* CR 5w yang sudah di *mix* dengan sedikit *body painting* warna merah.
- c) *Countouring Shading* pada bagian tulang pipi, cuping hidung ke tas,
- d) *Countouring Highlight* pada bagian bawah mata, rahang bawah, pangkal hidung,
- e) Pengaplikasikan bedak tabur V kemerahan nomor 05.
- f) Kemudian bedak padat.

- g) Pengaplikasian *eyeshadow* coklat kemudian di baurkan dengan warna hitam.



Gambar 33. Riasana mata.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

- h) Pengaplikasian *eyeliner* bawah dan atas, dibuat melebar.
i) Penambahan alis dengan pensil alis, alis di buat naik agar karakter antagonis didapatkan.



Gambar 34. Riasan Alis mata.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

- j) Pengaplikasian *blush on* pada bagian pelipis kebawah dan tulang pipi.



Gambar 35. Pengaplikasian blush on.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

- k) Penambahan kumis, jengot, dan jambang palsu menggunakan potongan dari *hairnet* dengan cara ditempelkan dengan lem bulu mata.



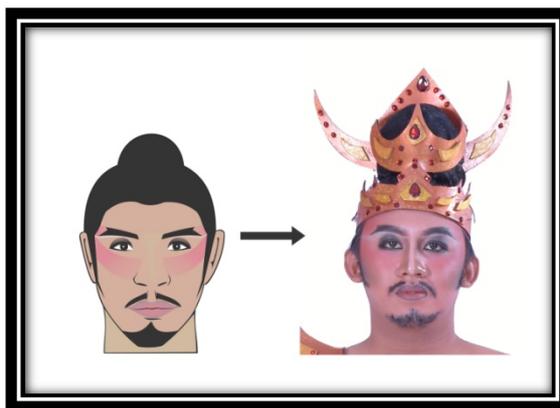
Gambar 36. Penambahan bulu jengot dan kumis.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

- l) Pengaplikasian *lipstick* berwarna gelap atau coklat dicampur dengan warna hitam.



Gambar 37. Aplikasi *Lisptick*.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

- m) Hasil akhir rias tokoh Kudo Laweyan



Gambar 38. Hasil akhir *makeup*.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

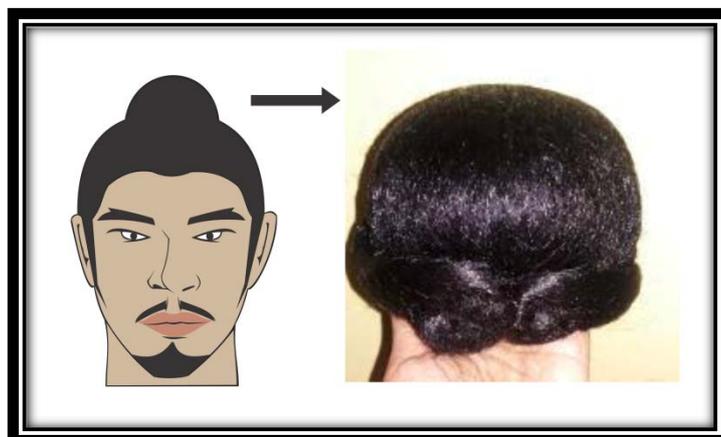
Hasil Rias yang telah diterapkan terhadap tokoh Kudo Laweyan pada saat pementasan berlangsung, makeup kurang kemerana setelah terkena

lighting dari panggung, walaupun telah menggunakan kosmetik kusus panggung wajah dari tokoh Kudo Laweyan berminyak dan membuat kerutan pada riasan, riasan menjadi tidak halus dan rata.

4. Penataan rambut

Penataan rambut adalah unsur pelengkap penampilan, penataan rambut yang digunakan untuk tokoh Kudo Laweyan adalah penataan puncak fokus pada tengah ubun-ubun, penataan ini memikirkan ukuran tubuh dan kepala model agar terlihat rapi dan memberi kesan meninggikan model. proses pembuatan ini membutuhkan bahan rambut atau lungsen, kawat, jarum jahit, benang jahit, dan *hair nett*. dengan proses pembuatan sebagai berikut:

- a) Potong kawat menjadi tiga bagian lingkaran kerangka bagian tatakan sebesar 8 cm, kemudian buat kerangka untuk membentuk setengah lingkaran dengan dua menyilangkan kawat bentuk seperti setengah lingkaran.
- b) Kemudian ambil hairnet untuk membungkus kerangka tersebut.
- c) Ambil potongan rambut lungsen tutupi seluruh permukaan kerangka dengan potongan rambut lungsen yang telah diberi hairnet.
- d) Tutup kembali dengan hairnet, jahit menggunakan benang jahit yang berwarna sama dengan rambut lungsen pda bagian kerangka agar lebih kokoh.
- e) Sebagai *finishing* berikan *hairspray* pada tatanan rambut



Gambar 39. Hasil akhir penataan rambut.
(Gambar: Danang, 2018)

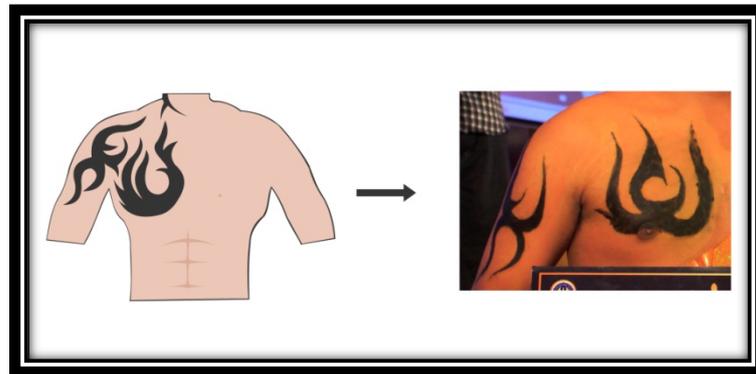
Hasil penerapan hiasan kepala tokoh Kudo Laweya dalam pemasanganya tidak mudah karena rambut model terlalu pendek, bagian mahkota yang melingkari kepala bergeser karena gerakan tokoh yang aktif saat dipanggung. pemilihan rambut cepol ini sudah cocok karena tokoh Kudo Laweyan yang aktif dipanggung dengan tatanan rambut *topmess* dapat mendukung penampilan saat dipanggung.

5. *Body painting*

Body painting yang digunakan menggunakan henna serta ditumpuk dengan *body painting cream* agar terlihat lebih rata. teknik yang digunakan untuk menggambar *body painting* ini adalah teknik lukis, *body painting* yang digambar adalah menggambarkan api identik dengan kemarahan, kesombongan, tidak mau mengalah, pemilihan gambar api ini adalah penyesuaian dengan karakter dan karakteristik tokoh Kudo Laweyan.

- a) Membersihkan badan dengan pembersih atau menggunakan tisu basah.
- b) Lalu megambar langsung menggunakan henna.

- c) Tunggu henna sampai kering.
- d) Kemudian tumpuk dengan *body painting cream* agar terlihat lebih halus dan rapi.



Gambar 40. Hasil Akhir *body painting*.
(Gambar: Danang, 2018)

Pada penerapan *body painting* karena *body painting* dengan merk yang dipakai memiliki sifat yang tidak bisa kering, maka *body painting* dapat tercoret dan menjadi tidak bagus dilihat. pada desain dan hasil jadi tidak sesuai karena gambar desain terlalu rumit, dan menyita waktu maka dibuat lebih simple.

D. Hasil dan Pembahasan *Develop* (pengembangan)

1. Validasi desain oleh ahli I

Validasi desain oleh ahli I di lakukan oleh Afif Ghurub Bestari meliputi Kostum dan assesoris tokoh Kudo Laweyan. Sebelum validasi dilakukan beberapa tahap perbaikan Kostum dan assesoris oleh ahli I sebagai penyempurna tokoh beberapa tahap sebelum validasi desain yaitu.

Proses validasi pertama desain kostum ahli desain kostum dan assesoris yaitu Afif Ghurub Bestari di lakukan pada validasi pertama pakaian yang digunakan masih terlihat terlalu klasik dan biasa.



Gambar 41. Desain kostum ke-1.
(Sumber: Zalma, 2018)

Proses validasi ke dua oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. desain di beri tambahan pada bagian rompi perang diberi rantai berwarna emas, desain ini sudah memiliki karakter dan karakteristik tokoh namun masih terlalu kosong, maka agar kostum terlihat tidak kosong maka dipilih serta penambahan asesoris pada bagian gelang tangan yaitu menyerupai tanduk atau berbentuk jalu ayam. serta penambahan asesoris rantai pada bagian kostum.



Gambar 42. Desain kostum ke-2.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

Proses validasi ke tiga oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. desain ke tiga ini adalah desain yang telah di setuju oleh validator. kostum ke tiga ini divalidasi karena dirasa telah mewakili karakter dan karakteristik tokoh Kudo Laweyan.



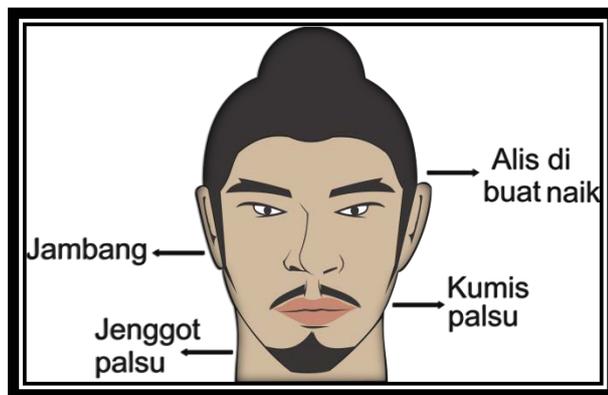
Gambar 43. Desain kostum ke-3.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain oleh ahli II di lakukan oleh Elok novita. meliputi rias wajah, penataan rambut dan *body painting*. sebelum validasi dilakukan beberapa tahap perbaikan tata *makeup*, *body painting*, penataan rambut oleh ahli II sebagai penyempurna tokoh beberapa tahap sebelum validasi desain yaitu.

a) Validasi desain *Makeup*

Validasi desain *Makeup* dilakukan satu kali dan telah di setujui oleh validator I dan II, karena desain *makeup* sudah sesuai dengan karakter tokoh Kudo Laweyan yang antagonis dan sesuai dengan kostum yang akan di pakai.



Gambar 44. Desain *Makeup*.
(Sketsa: Danang, 2018)

b) Validasi desain penataan rambut

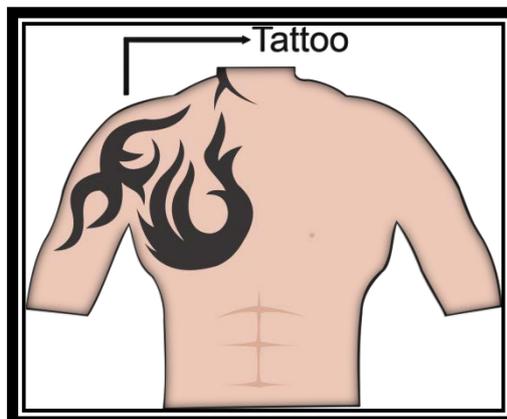
Validasi desain *Makeup* dilakukan satu kali dan telah di setujui oleh validator I dan II, karena desain penataan rambut sudah sesuai dengan karakter tokoh Kudo Laweyan yang antagonis dan sesuai dengan kostum yang akan di pakai.



Gambar 45. Desain penataan rambut.
(Sketsa: Danang, 2017)

c) Validasi desain *body painting*

Validasi desain tatto dilakukan satu kali dan telah di setuju oleh validator I dan II, karena desain penataan rambut sudah sesuai dengan karakter tokoh Kudo Laweyan yang antagonis dan sesuai dengan kostum yang akan di pakai.



Gambar 46. desain *body painting*.
(Sketsa: Danang, 2018)

3. Pembuatan kostum dan assesoris

Kostum dan assesoris di buat dalam dua tahap berbeda untuk kostum berupa kain dan memerlukan teknik jahitan di buat oleh wulan teman saya

dan bagian kostum asesoris dibuat oleh Magas Gardena mahasiswa ISI Yogyakarta jurusan Seni Rupa semua di kerjakan sesuai dengan arahan desainer. Pembuatan seluruh kostum dan asesoris membutuhkan waktu satu bulan lamanya, dalam pembuatan kostum yang perlu dijahit hanya membutuhkan waktu selama dua minggu, untuk kostum asesoris membutuhkan waktu satu bulan, biaya untuk membuat kostum asesoris Rp. 700. 00 dan penjahitan kostum Rp. 50. 000. Dalam pembuatannya kostum melewati tahap *Fitting* sebanyak 2x, berikut hasil tahap *Fitting* yang dilaksanakan.

Fitting pertama dilakukan pada hari Jumat 29 Desember 2017 bertempat di ruang Lab Rias gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana lantai dua Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *Fitting* pertama kostum belum selesai di buat masih banyak kekurangan, kostum pada bagian celana belum di beri renda, asesoris kostum belum diberi warna, pada bagian asesoris kepala ada bagian belum terselesaikan seuruhnya dan belum di buatnya penataan rambut tambahan. kostum baru melewati 50% tahap pembuatan. kostum juga mendapat revisi bagian lingkaran gelang tangan yang terlalu besar, hiasan kaki memerlukan pemotongan agar lebih kecil, karena terlalu lebar sehingga tertutupi oleh bagian celana bawah.



Gambar 47. *Fitting* Kostum ke-1.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

Fitting ke dua dilakukan pada hari Kamis 4 Januari 2018 di gedung KPLT lantai tiga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, kostum telah melewati 99% pembuatan kostum tinggal melakukan *finishing*, menambahkan manik-manik dan berlian imitasi berwarna merah. Pada saat *Fitting* ke dua *talent* yang seharusnya mengikuti *Fitting* berhalangan hadir maka *Fitting* kostum menggunakan model pengganti *talent*.



Gambar 48. *Fitting* Kostum ke-2.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

4. Uji coba rias wajah *body painting*.

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mendekati sempurna, uji coba yang dilakukan berupa uji coba rias wajah, uji coba *body painting* dan uji coba kostum uji coba dilakukan beberapa kali, dilakukan sebagai penyempurna sebelum pertunjukan teater berlangsung jika pada rias wajah, *body painting* dan kostum dirasa kurang sesuai dengan yang diinginkan maka pada saat uji coba dapat direvisi atau diperbaiki. Pada uji coba terakhir ternyata desain batik tidak sesuai dengan desain yaitu kurang panjang karena keterbatasan waktu dan kekurangan bahan maka tidak sempat diganti.

a) Validasi *Makeup*

Validasi mekeup dilakukan sebanyak tiga kali yaitu pada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, dan tanggal 4 Januari 2018. berikut hasil validasi yang telah dilakukan.

Validasi pertama rias jawah oleh ahli II Pada hari Kamis 28 Desember 2017 dilakukan tes *makeup* pertama yang di lakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana di Lab Rias ruang 201 lantai dua Fakultas Teknik Univeritas Negri Yogyakarta.



Gambar 49. Tes *Makeup* pertama.
(Dokumentasi: Zalma, 2017)

Hasil dari tes *makeup* pertma mendapatkan hasil riasan yang kurang tajam untuk *makeup* panggung karakter, pada bagian riasan mata kurang tajam, pada bagian shading dan tin kurang tajam juga, dan *foundation* kurang kemerah. bagian mata tidak perlu diberi eyeliner yang memanjang.

Validasi ke dua oleh ahli II Pada hari Jumat 29 Desember 2017 dilakukan tes *makeup* ke dua yang di lakukan di gedung Pendidikan

Teknik Boga dan Busana di Lab Rias ruang 201 lantai dua Fakultas Teknik Univeritas Negri Yogyakarta.



Gambar 50. Tes *Makeup* kedua.
(Dokumentasi: Zalma, 2017)

Hasil dari tes *makeup* ke dua riasan wajah sudah memenuhi kriteria rias wajah panggung karakter, hanya perlu menambahkan warna lipstick yang perlu dipertajam dan diberi sedikit warna hitam.

Validasi ke tiga oleh ahli II Pada hari Kamis 4 Januari 2018 dilakukan tes *makeup* pertama yang di lakukan di gedung KPLT lantai tiga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 51. Tes *Makeup* ke tiga.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

Hasil dari tes *makeup* ke tiga yang telah dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan dan sudah memenuhi syarat tata rias panggung karakter, namun pada tes *makeup* ke tiga dikarenakan *Talent* asli tidak dapat mengikuti tes *makeup* ke tiga maka tes *makeup* ketiga dilakukan dengan orang yang berbeda bukan dengan *talent* asli.

b) Validasi penataan rambut

Validasi penataan rambut dilakukan satu kali yaitu pada tanggal Kamis 4 Januari 2018 di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. berikut hasil validasi yang telah dilakukan.



Gambar 52. Validasi Penataan Rambut.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

5. *Prototype*

Prototype tokoh Kudo Laweyan merupakan hasil dari *Fitting* kostum, asesoris, uji coba rias wajah, uji coba *body painting* dan uji coba penataan rambut tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menunjukkan hasil sebagai berikut

Kostum menggunakan celana berwarna hitam, *selendang* berwarna merah pada bagian celana terdapat renda berwarna emas, serta *selendang* jumbai batik kontemporer berwarna hitam dan merah, pelengkap kostum yaitu mahkota berhiasan manik-manik, rompi dada berhiasan rantai dan manik-manik, hiasan gelang tangan, sabuk beserta rompi paha, gelang kaki.

Hasil rias wajah tokoh Kudo Laweyan menggunakan rias wajah karakter penerapannya kurang tebal pada shading, kurang kemerahan, *foundation* yang digunakan mengalami cracking dan berminyak kurang tahan terhadap minyak, penataan rambut *top mess* dengan menambahkan rambut cepol palsu. Hasil desain *Prototype* yang diperoleh belum sesuai dengan rancangan desain yang telah di buat hal ini karena hasil rancangan pada bagian batik terlalu pendek yang seharusnya menjuntai panjang hingga bawah lutut, kemudian warna pada bagian asesoris kostum yang seharusnya oranye menjadi oranye kecoklatan/ tembaga, namun kesalahan warna ini memiliki keuntungan karena seharusnya rompi itu berupa baju perang berbahan besi/tembaga yang berwarna coklat tembaga/besi, dapat

dikatakan pada pemilihan warna perancang mengalami kesalahan konsep memakai warna oranye.



Gambar 53. Hasil Keseluruhan.
(Dokumentasi: Zalma, 2018)

E. Hasil dan Pembahasan Disseminate (penyebaran)

1. Rancangan pertunjukan

Rancangan pertunjukan ini menampilkan pertunjukan Teater Tradisi yang berlatar di kerajaan Majapahit dengan tema Kudeta di Majapahit, teater tradisi dipilih oleh Mahasiswa Rias dan Kecantikan 2015 untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama remaja terhadap seni Teater Tradisi yang sekarang mulai tidak diminati akibat perkembangan jaman dan akibat dianggap terlalu kuno, serta mengingatkan kembali sejarah kerajaan Majapahit yang jaya di masanya, Teater Tradisi ini diangkat dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang akan diselenggarakan “*indoor*” di

gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis 18 Januari 2018 pada pukul 13:00 WIB-selesai.

2. Penilaian ahli

Kegiatan *grand juri* adalah penilaian hasil karya oleh ahli secara keseluruhan sebelum di tampilkan pada pergelaran hari H, kegiatan *grand juri* dilaksanakan pada Sabtu 6 Januari 2018 pada jam 10. 00 WIB-Selesai bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Ahli yang di undang sebagai juri penilai dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili Agus Prasetya selaku pemerhati seni dari instansi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ahli rias diwakili oleh Yuswati Selaku dosen Rias dan Kecantikan Univerista Negeri Yogyakarta, dan pemerhati seni diwakili oleh Esti Susilarti dari instansi media surat kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan dibagi dalam *Best of the best*, *Best Talent*, *Best Narapraja*, *Best Dharmaputra*, *Best Prajurit*, dalam Penilaian yang dilakukan mencakup point-point 1) Rias (*Makeup* dan *hairdo*); 2) Kostum (Kostum, assesoris, dan properti kostum); 3) Total look (Keserasihan rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan).

Hasil karya terbaik di urutkan dari posisi atas yaitu, *Best of the Best* hasil karya Asrifa Sakinah, *Best Favourite* hasil karya Putri Anggita Dewi, Mahapati Halayuda sebagai *Best Talent*, tiga terbaik Grup Narapraja adalah Mahapati Halayuda oleh Teresa Valentina, Tribuana Tungga Dewi oleh

Putri Anggita Dewi, dan Prabu Jayanegara oleh Agata Ratu. Tiga terbaik grub Dharma putra adalah Rha Wedheng oleh Asrifa Sakinah, Rha Banyak oleh Frida Pratiwi, Kudo Laweyan oleh Zalma Nurc Chasanah. Tiga terbaik Prajurit adalah Prajurit lumajang II oleh Siska Widya, tokoh Prajurit IV Majapahit oleh Nita Apriliana, dan tokoh prajurit Majapahit I oleh Poppy Romadhoni.

Hasil dari keseluruhan tampilan Kudo Laweyan mendapat peringkat tiga kategori *Best Dharmaputra*.

3. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa 16 Januari 2018 bertempat di gedung *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah yang hadir sekitar 130 orang, di hadiri oleh peserta proyek akhir, *talent*, *Crew* namun hanya crew bagian musik, sutradara.

Gladi kotor yang dilakukan di fokuskan untuk mematangkan *talent* sebelum pementasan, sehingga tanpa menggunakan *makeup* dan kostum. pada gladi kotor kurang maksimal karena terkendala tempat yang terlalu sempit untuk melakukan *blocking*, di rasa kurang efekti karena gladi tidak memakai kostum dan *makeup*.

4. Gladi bersih

Gladi bersih diadakan pada Rabu 17 Januari 2018 pada pukul 19:00 WIB, bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah yang hadir berkisar 200 orang, acara ini dihadiri oleh peserta proyek akhir, panitia proyek akhir, *talent*, *crew* dan sutradara, dosen

pembimbing. Tujuan dilakukannya Gladi bersih untuk memaksimalkan latihan, *blocking* panggung dan pematangan koreografi sebelum pertunjukan utama diselenggarakan pengecekan *lighting* dan musik, penyesuaian kostum *talent* pada saat di panggung, serta mempersiapkan panitia sebelum hari H mengulang atau membacakan kembali tugas-tugas setiap panitia yang akan bekerja pada hari H, dan pengecekan perlengkapan, mempersiapkan apa yang harus di siapkan sebelum hari H. Terdapat kendala saat melakukan Gladi bersih yaitu tempat atau panggung yang belum selesai di dekor, sehingga gladi bersih yang di rencanakan tidak sesuai dengan waktu yang telah di rencanakan.

5. Pertunjukan utama

Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” telah sukses dipertunjukkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 pada jam 13:00-16:30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini di hadiri oleh bapak Widarto, M. Pd. selaku dekan Fakultas Teknik, Wakil dekan II Fakultas Teknik bapak Drs. Agus Santoso, M. Pd. wakil dekan III Fakultas Teknik bapak Dr. Giri Wiyono, M. T, Humas Universitas Negeri Yogyakarta, Humas Fakultas Teknik, Kepala Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana (PTBB), Kepala program studi yang ada di PTBB, dosen Rias, dosen Busana, dosen Boga, Teknisi PTBB, orang tua mahasiswa Rias dan Kecantikan, Instansi, Sponsor, tempat Praktik Industri, Ormawa dan *ticketing*. tiket yang disediakan berjumlah

300 tiket dan berhasil di jual sejumlah 281 tiket, jumlah keseluruhan di dalam ruangan 481 mayoritas penonton adalah masyarakat umum, mahasiswa serta kalangan remaja. teater ini berdurasi 90 menit, menampilkan sebuah kisah tentang Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Tampilan tokoh Kudo Laweyan dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan sumber ide Indrajid memiliki tampilan yang kurang sesuai, pada saat di sorot seuruh lampu sorot berwarna merah warna kostum menjadi bias dan datar, riasan wajah kurang tegas dan kemerahan, *makeup* berminyak pada bagian hidung *talent*, hiasan rambut dan penataan rambut dapat mewakili penampilan dan tidak mengganggu gerak, karena keaktifan tokoh hiasan gelang dan kaki tergeser, pada bagian rompi perang bagian lengan mengganggu gerak *talent*. Penampilan *talent* tokoh kudo Laweyan sesuai dengan karakter yang ia perankan terlihat pada saat memerankan pembunuhan kepada Patih Nambi dan pada saat mengucapkan dialog naskah dengan jelas, Kudo Laweyan terlihat percaya diri, gendhing gamelan, dan *smoke machine* dapat menambah menambah dramatis cerita, Panggung *proscenium* yang dibuat ternyata terlalu sempit untuk blocking seluruh *talent*, hampir seluruh *part* cerita mengalami *blocking* yang terlalu sempit sehingga seluruh *talent* terlihat tidak dapat bergerak lebih leluasa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses perancangan kostum dan asesoris, rias wajah, dan penataan tokoh Kudo Lawean dengan sumber ide tokoh wayang Indrajid dalam pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum, asesoris, rias karakter, *Body painting* dan penataan rambut
 - a. Hasil perancangan kostum dan asesoris tokoh Kudo Laweyan mengalami tiga kali proses perubahan desain. Dalam perubahannya mengubah bentuk menjadi lebih inovatif. menerapkan unsur garis dan warna berbentuk rompi perang berwarna, gelang tangan, gelang kaki, celana $\frac{3}{4}$ berwarna hitam, selendang kontemporer, selendang berwarna merah berenda, dibuat dengan warna merah, oranye dan emas.
 - b. Hasil perancangan rias dan *body painting*, rias mengalami tiga kali revisi yang digunakan adalah rias panggung dan karakter menerapkan unsur warna dan value, menggunakan prinsip *unity* dan aksen, penambahan kumis, jengot dan jambang. *body painting* menerapkan unsur warna dan garis.
 - c. Perancangan penataan rambut, Penataan rambut yang digunakan adalah penataan rambut puncak (*top mess*) menggunakan unsur *balance*. penataan rambut yang tidak mengganggu gerak *talent*.

2. Penataan rias, kostum, asesoris, dan penataan rambut pada tokoh Kudo Laweyan dalam pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:

- a. Penataan kostum dan asesoris tidak sesuai dengan desain, asesoris mengalami tiga kali revisi, pengaplikasian kostum dan asesoris diwujudkan dalam bentuk, hiasan kepala, rompi perang. Rompi dada bagian lengan membuat *talent* tidak dapat bergerak leluasa. hiasan gelang tangan dan kaki, celana $\frac{3}{4}$. asesoris yang digunakan bergeser dari pemasangan yang seharusnya karena gerak *talent* yang begitu aktif. warna pada kostum bias dan menjadi datar karena sorotan lampu.
- b. Pengaplikasian rias wajah dan *body painting* menggunakan rias panggung karakter dengan warna foundation yang kurang kemerahan, kurangnya ketebalan dan kontras pada saat dia atas panggung, *foundation* berminyak dan mengalami *cracking*, serta penambahan bulu kumis palsu, bulu jengot palsu dan jambang palsu. *body painting* yang digambarkan dengan membentuk api dengan kosmetik berbentuk *cream*, karena Body Painting tidak dapat kering sehingga mudah tercoret menjadi tidak rapi.
- c. Penataan rambut tokoh Kudo Laweyan dengan menggunakan penataan puncak atau *top mess*, penggunaan penataan puncak ini menyesuaikan dengan bentuk wajah dan badan *talent*, penataan puncak dilakukan juga sebagai menambah kewibawaan tokoh, Penataan rambut sudah sesuai

dengan orang zaman dahulu, rambut panjang di cepol agar tidak mengganggu gerak.

3. Pergelaran teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertemat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pertunjukan ini dihadiri kurang lebih 481 penonton di kemas dengan pertunjukan yang *live* dengan panggung berbentuk proscenium beserta dekorasi berlatar bangunan kerajaan Majapahit dan property pendukung lainnya, berkolaborasi dengan UKM KAMASETRA Universitas Negeri Yogyakarta. Penampilan talent Kudo Laweyan di atas panggung dapat mendalami karakter dan karakteristiknya, pada tatanan rambut dan asesorisnya dapat mewakili tampilan Kudo Laweyan yang gagah serta tidak mengganggu gerak, asesoris gelang dan tangan menjadi bergeser pada saat tampil di atas panggung karena gerakan yang aktif oleh *talent*, pada asesoris bagian lengan menghambat gerak tokoh saat di atas panggung, penggunaan *body painting* cream yang tidak dapat kering membuat mudah tercoret pada saat bergerak dan menjadi tidak rapi, penampilan yang dilakukan *talent* Kudo Laweyan terlihat percaya diri, gendhing gamelan, dan *smoke machine* dapat menambah menambah dramatis cerita.

B. Saran

Saran terkait perancangan, penerapan rias, kostum, asesoris dan penataan rambut pada tokoh Kudo Laweyan, sebagai berikut:

1. Cermat memahami tokoh yang akan di wujudkan.
2. Tes *makeup* yang dilakukan seharusnya melakukan tes dengan *lighting* di panggung.
3. Tata rias yang akan di aplikasikan pada *talent* sebaiknya dilakukan dengan detail sesuai dengan prinsip tata rias karakter dan panggung.
4. Sebelum mengaplikasikan *makeup* seharusnya melakukan pengaplikasian es batu pada wajah *talent* agar mengurangi minyak diwajah.
5. Perancangan kostum hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diperankan dengan memahami karakter dan karakteristiknya.
6. Perancangan hendaknya mengukur badan dengan teliti sehingga kostum tidak terlalu besar.
7. Pengukuran serta pengecekan kain pada bagian kostum diperlukan agar saat di jahit dengan hasil jadi tidak berbeda.
8. Penyimpanan kostum seharusnya digantung dan di hanger agar kostum tidak rusak.
9. Tes warna diperlukan agar pewarnaan pada kostum agar tidak salah warna pada saat pengaplikasian cat.
10. Persiapan pagelaran hendaknya sesuai dengan jadwal yang telah dirancang.
11. Saat melakukan gladi bersih sebaiknya kostum dan *makeup* di gunakan, agar *talent* dapat menentukan *blocking*.
12. Komunikasi antar panitia harus baik dan lancar agar tidak terjadi kesalah pahaman.

13. Bekerja dengan tim seharusnya menurunkan ego, agar tidak mementingkan dirinya sendiri.
14. Rapat seharusnya berdurasi tidak lama namun efektif dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, A, G. (2011). *Mengambar busana dengan teknik kering*. KTSP.
- Arifah, R. (2003). *Desain busana*, Bandung: YAPEMDO.
- Barcode, Tim Sanggar Batik. (2010). *Batik*. Tim Sanggar Batik Barcode.
- Wulandari, A. (2011). *Batik nusantara*. C. V Ani Offset.
- Musman, A. Arini A, B. (2011). *Batik-warisan adiluhung Nusantara*. Yogyakarta. Gramedia.
- Klapingleng, A, P. (2008). *Teori musik dasar*. Intan Pariwara.
- Atisah *Sipahelut*, Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Tidak Diterbitkan.
- Harsrinuksmo, B. (1999). *Ensiklopedia wayang Indonesia*. Sena Wangi.
- Thowok, D, N. (2002). *Stage make-up by didik nini thowok*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, D, S . (2004). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.
- Santosa, E. Subagyo, H. Mardianto, H. dkk. (2011). *Seni teater jild 1*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Santoso, E. Subagyo, H. Mardianto, H. dkk. (2011). *Seni teater jild 2*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Bariqina, E. Zieadawati, Z. (2001). *perawatan dan penataan Rambut*. Yogyakarta: Adicita.
- Ernawati, Izwemi, Nelmira,W. (2008). *Tata busana jilid 2*. Direktorat pembina.
- Martono,H . 2010. *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*, Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Kusantati, H. Prihatin, P, T. Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembina.
- Lisbijanto, H (2013). *Batik*. Graha Ilmu.
- Tjahjani, I. (2013). *Yuk, Mbatik!*. Esensi.
- Nurhadi, Dawud, Pratiwi, Y. (2006). *Bahasa indonesia jilid 2*. Erlangga.

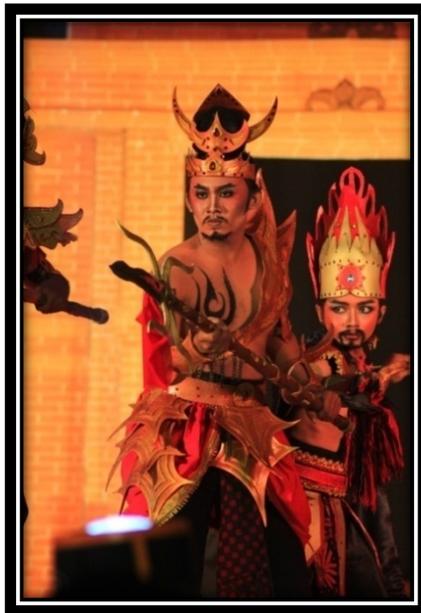
- Sanyoto, S ,E . (2009). *Nirmana elemen-elemen dan desain*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi wayang indonesia*. Jakarta. Sena wangi.
- Widarwati, S. (1993). *Desain busana 1*. IKIP. Yogyakarta.
- Triyanto. (2012). *Mendesain Assesoris Busana*. KTSP.
- Triyanto, Fitrihana, N, Zerusalem M, A. (2012) *Aneka assesoris dari tanah liat*. KTSP.
- Hasanah, U. Prabawati, M. Noerharyono, M. (2014). *Menggambar busana*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Kehoe, V, J-R. (1992) *Teknik Makeup Professional untuk Artis, Film, Televisi, dan Panggung*. MMTTC.
- Widjiningsih. (1983). *Desain hiasan busana dan benan rumah tangga*. IKIP. Yogyakarta.
- Yayat, N. (2007). *Seni budaya SMA jilid 1*. Erlangga.
- Rachmawati, Y. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti: sebuah panduan untuk pendidikan*. Panduan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tokoh Kudo Laweyan tampil.



Tokoh Kudo Laweyan tampil.
(Dokumentasi: Danang, 2018)



Tokoh Kudo Laweyan tampil.
(Dokumentasi: Danang, 2018)

Lampiran 2. Mendapat penghargaan.



Kudo Laweyan mendapat penghargaan.
(Dokumentasi: Danang,2018)



Kudo Laweyan mendapat penghargaan.
(Dokumentasi: Danang,2018)

Lampiran 3. Pamflet dan tiket.



Pamflet Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
(Gambar: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta)



Tiket Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
(Gambar: Sie PDD Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta)



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