

**RIAS KARAKTER PRABU JAYANEGARA 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**



**AGATHA RATU MAHESWARA DEWAYANA
NIM. 15519134010**



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

RIAS KARAKTER PRABU JAYANEGARA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISIMENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh:

AGATHA RATU MAHESWARA DEWAYANA
NIM. 15519134010

ABSTRAK

Pergelaran karya proyek akhir ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) menciptakan tatanan kostum, aksesoris, dan pengaplikasian tata rias karakter Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Metode yang digunakan dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* (pendefinisian) proses mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait cerita Majapahit dan pertunjukan teater tradisi, kemudian proses analisis terhadap aspek cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, karakter Prabu Jayanegara, karakteristik Prabu Jayanegara, sumber ide, dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) berupa proses perencanaan perancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter Prabu Jayanegara; 3) *develop* (pengembangan) berupa proses validasi terhadap desain kostum, aksesoris, dan tata rias karakter, serta desain *prototype* Prabu Jayanegara; 4) *dessiminate* (penyebarluasan) berupa proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pertunjukan berbentuk seni pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Hasil yang diperoleh dari gelar karya proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris menerapkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, serta ukuran dan prinsip desain yang digunakan ialah prinsip *balance*, proporsi, dan aksen, tata rias karakter dengan unsur garis, warna dan *value*, serta prinsip desain berupa *balanced* dan aksen; 2) kostum dan aksesoris direalisasikan dengan kostum berkonsep tradisional semi modern, bertelanjang dada, menggunakan jubah dan teknik *drappery* pada bagian celana, berbahan kain beludru berwarna hitam, kain spandek berwarna emas, dan kain batik prada emas, aksesoris berupa mahkota, teratai dada, *klat bahu*, gelang, *epek timang*, dan tongkat, rias wajah karakter diwujudkan dengan pengaplikasian alas bedak berwarna kemerahan, membentuk garis-garis yang tajam pada bagian wajah; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diselenggarakan pada 18 Januari 2018, pukul 13.30 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 481 penonton, pertunjukan yang ditampilkan berjalan meriah dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta, raja prabu jayanegara*

**CHARACTER MAKEUP PRABU JAYANEGARA
IN THE TRADITIONAL THEATRE OF
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:

**AGATHA RATU MAHESWARA DEWAYANA
NIM. 15519134010**

ABSTRACT

Performance of this final project aims to 1) produce the design of costumes, accessories, and characters makeup on Prabu Jayanegara in the traditional theatre performances Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) arrangement of costumes, accessories and applying characters makeup on Prabu Jayanegara in the traditional theatre performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) displaying costumes, accessories, and character makeup on Prabu Jayanegara in the traditional theatre performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The method used with 4D development model, that is; 1) define, the process of seeking, collecting and understanding the reference of the Majapahit story and the performance of the theater tradition, then process of analyzing the aspects story of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, the character of Prabu Jayanegara, the characteristics of Prabu Jayanegara, the source of ideas, and the development of the source of ideas; 2) design, planning process of costume design, accessories, and character makeup of Prabu Jayanegara; 3) develop, process validation of costume design, accessories, character makeup, and design prototype of Prabu Jayanegara; 4) disseminate, the process of disseminating the works that are displayed on the performances in the form of performing arts traditional theatre of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The results obtained from the final project work title, namely 1) costume design and accessories apply the elements of lines, shapes, colors, textures, as well as the size and design principles used are the principle of balance, proportion, and accents, character makeup with line elements, and value, as well as design principles of balance and accents; 2) costumes and accessories are realized in traditional semi-modern, bare-chested costumes, using robes and drapery techniques on the pants, black velvet fabric, gold-colored spandex, and gold prada batik cloth, crown accessories, teratai dada, clat shoulders, bracelets, epek timang, and rods, character makeup is manifested by the application of reddish powder foundations, forming sharp lines on the face; 3) the organization of traditional theater performance in Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta was conducted on January 18, 2018, at 13.30 WIB, at the Auditorium of Yogyakarta State University, attended by approximately 481 spectators, the performances that were displayed were running lively and successful.

Key words: character makeup, traditional theatre of mentari pagi di bumi wilwatikta, king prabu jayanegara

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agatha Ratu Maheswara Dewayana

NIM : 15519134010

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Prabu Jayanegara Dalam Pergelaran Teater
Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan/ kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang sudah baku.

Yogyakarta, 19 Maret 2018

Yang Menyatakan,



Agatha Ratu Maheswara D
NIM. 15519134010

LEMBAR PENGESAHAN




Proyek Akhir

RIAS KARAKTER PRABU JAYANEGARA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:
AGATHA RATU MAHESWARA DEWAYANA
NIM. 15519134010


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 23 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		04 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekretaris Penguji		05 April 2018
Asi Tritanti, M.Pd. Penguji Utama		9 April 2018

Yogyakarta, 09 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa yang penuh syukur atas kerja keras, niat dan usaha terbaik yang dilakukan, karya ini dipersembahkan untuk orang-orang yang selalu saya perjuangkan, khususnya kedua orang tua, dan yang utama hanyalah untuk memuji ke agungan-Nya.

MOTTO

“ Jadilah Garam dan Terang Dunia “

Aja nangis yen oleh pacoban, aja keladuk bungah yen oleh kabegan. Urip iku pindhane cakra manggilingan, Sumarah ing ngarsane Gusti Allah.

(Momo)

“Be humble in this life, that God may raise you up in the next.”

-St. Stephen of Hungary

“You have a right of your Joy!”

(Agatha Ratu Maheswara)

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu, carilah, maka kamu akan mendapat, ketuklah, maka pintu akan dibukakan bagimu”

(Matt 7:7)

“Kehidupan manusia bagaikan sebuah kereta, jika bebanya melebihi muatan, maka rodanya akan terjebak!”

(Karna)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Muda Madya Teknik, Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas seluruh bantuan yang sudah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini sampai selesai. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

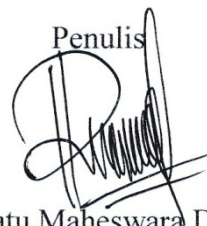
1. Eni Juniastuti M.Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir dan penyusunan laporan proyek akhir ini.
2. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus dosen pembimbing akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
3. Afif Ghurub Bestari M.Pd, selaku dosen pembimbing kostum dan aksesoris yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir.
4. Dr. Mutiara Nungraheni, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Kedua Orang tua yang selalu mendukung dalam segi finansial, material, spiritual dan motivasi kepada penulis.
7. Tim Artistik dan *crew* produksi dari Unit Kegiatan Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Seni Tradisi (KAMASETRA UNY) yang membantu proses pergelaran Teater Tradisi Mentari Padu di Bumi Wilwatika pada tanggal 18 Januari 2018.
8. KRT. Stefanus Prigel Siswanto M.Hum selaku penulis naskah, dan budayawan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
9. Gondhol Sumargiyono selaku sutradara.
10. Cahya Ardi Ratana selaku pemeran tokoh Raja Prabu Jayanegara.
11. Teman-teman Srikandi 2015 Tata Rias dan Kecantikan untuk kebersamaan, kerja keras dan doannya.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tersebut.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dari penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritik dari segala pihak. Penulis mohon maaf untuk segala kesalahan yang ada dalam laporan ini. Laporan ini diharapkan dapat membantu menambah ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 19 Maret 2018

Penulis


Agatha Ratu Maheswara Dewayana
15519134010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	8
F. Manfaat	8
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Sinopsis	11
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	11
2. Karakter	12
3. Sinopsis Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta	13
4. Prabu Jayanegara	14
B. Sumber Ide	15
C. Pengembangan Sumber Ide	17
D. Desain	18
1. Pengertian Desain.....	18
2. Unsur Desain	19
3. Prinsip Desain.....	29
E. Kostum dan Aksesori Pendukung	34
1. Kostum	34
2. Batik	36
3. Aksesori.....	37
F. Tata Rias Wajah	38
1. Tata Rias Wajah Panggung	41
2. Tata Rias Wajah Karakter	43
G. Pergelaran	44
1. Pengertian Pergelaran.....	44
2. Tata Panggung.....	45
3. Tata Cahaya	47

4. Musik Pendukung	49
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	51
A. Define (Pendefinisian).....	52
1. Analisis Cerita	51
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	52
3. Analisis Sumber Ide.....	53
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	55
B. Design (Perencanaan).....	56
1. Desain Kostum.....	56
2. Desain Aksesori	64
3. Desain Tata Rias Wajah Karakter.....	78
4. Desain Pergelaran	85
C. Develop (Pengembangan)	86
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori	87
2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	87
3. Validasi Desain <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan.....	88
D. Dessiminate (Penyebarluasan)	90
1. Penilaian Akhir (<i>Grand Juri</i>).....	90
2. Gladi Kotor	90
3. Gladi Bersih	91
4. Pergelaran	91
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	93
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i>	93
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i>.....	95
1. Kostum	95
2. Aksesori	98
3. Tata Rias Wajah Karakter	104
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i>	110
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori	110
2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	111
3. Pembuatan Kostum dan Aksesori	113
4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter	114
5. <i>Prototype</i> Prabu Jayanegara yang Dikembangkan	118
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Dessiminate</i>.....	120
1. Penilaian Oleh Para Ahli (<i>Grand Juri</i>).....	120
2. Gladi Kotor	122
3. Gladi Bersih	123
4. Pergelaran Utama.....	124

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	128
A. Simpulan	128
B. Saran	131
 DAFTAR PUSTAKA	 133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Raja Pandu.....	54
Gambar 2. Prabu Jayanegara.....	54
Gambar 3. Desain Kostum Prabu Jayanegara.....	59
Gambar 4. Desain Jubah Prabu Jayanegara.....	60
Gambar 5. Desain Celana Prabu Jayanegara.....	61
Gambar 6. Desain Kain Batik Prabu Jayanegara.....	63
Gambar 7. Desain <i>Stagen</i> Prabu Jayanegara.....	64
Gambar 8. Desain Aksesoris Mahkota Prabu Jayanegara.....	66
Gambar 9. Desain Aksesoris Teratai Dada Prabu Jayanegara.....	68
Gambar 10. Desain Aksesoris <i>Epek Timang</i> Prabu Jayanegara.....	70
Gambar 11. Desain Aksesoris <i>Klat Bahu</i>	72
Gambar 12. Desain Aksesoris Gelang.....	74
Gambar 13. Desain Aksesoris <i>Boro Samir</i>	75
Gambar 14. Desain Aksesoris Tongkat.....	76
Gambar 15. Desain Aksesoris Alas Kaki.....	77
Gambar 16. Desain Tata Rias Karakter.....	79
Gambar 17. Desain Alas Bedak.....	80
Gambar 18. Desain <i>Shading</i>	81
Gambar 19. Desain Perona Pipi.....	81
Gambar 20. Desain Perona Mata.....	82
Gambar 21. Desain Alis.....	84
Gambar 22. Desain Perona Bibir.....	84
Gambar 23. Desain <i>Layout Stage</i> , Kursi, dan Dekorasi.....	85
Gambar 24. Bagan <i>Develop</i> (pengembangan).....	89
Gambar 25. Bagan <i>Dessiminate</i> (penyebaran).....	92
Gambar 26. Desain Kostum Awal.....	97
Gambar 27. Desain Kostum Akhir.....	97
Gambar 28. Hasil Akhir Kostum.....	97
Gambar 29. Hasil Pola Aksesoris.....	98
Gambar 30. Hasil Pengaplikasian Cat Putih.....	99
Gambar 31. Pengaplikasian Cat Putih Pada Pipa.....	99
Gambar 32. Pengaplikasian Cat Emas.....	100
Gambar 33. Pengaplikasian Cat Emas Pada Pipa.....	100
Gambar 34. Penempelan Hiasan Permata.....	101
Gambar 35. Rangkaian Aksesoris Mahkota.....	101
Gambar 36. Rangkaian Teratai Dada.....	101
Gambar 37. Rangkaian Hiasan <i>Epek Timang</i>	102
Gambar 38. Rangkaian Hiasan Gelang.....	102
Gambar 39. Desain Aksesoris Mahkota Awal.....	103
Gambar 40. Desain Aksesoris Mahkota Akhir.....	103
Gambar 41. Hasil Akhir Aksesoris Mahkota.....	103
Gambar 42. Desain Aksesoris Teratai Dada Awal.....	103
Gambar 43. Desain Aksesoris Teratai Dada Akhir.....	103

Gambar 44. Hasil Akhir Aksesori Teratai Dada	103
Gambar 45. Pengaplikasian <i>Milk Cleanser</i>	104
Gambar 46. Pengaplikasian Penyegar.....	105
Gambar 47. Pengaplikasian Pelembab.....	105
Gambar 48. Penempelan <i>Scottape</i>	105
Gambar 49. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	106
Gambar 50. Pengaplikasian <i>Shading</i> Dalam.....	106
Gambar 51. Pengaplikasian Bedak Tabur.....	106
Gambar 52. Pengaplikasian <i>Shaing</i> Luar	107
Gambar 53. Pengaplikasian Perona Pipi.....	107
Gambar 54. Membentuk Alis.....	107
Gambar 55. Pengaplikasian <i>Eye Shadow</i>	108
Gambar 56. Pengaplikasian <i>Eye Liner</i>	108
Gambar 57. Pengaplikasian Perona Bibir	108
Gambar 58. Desain Tata Rias Wajah Karakter Awal	109
Gambar 59. Desain Tata Rias Wajah Karakter Akhir.....	109
Gambar 60. Hasil Akhir Tata Rias Wajah Karakter	109
Gambar 61. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesori	110
Gambar 62. Hasil Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	112
Gambar 63. Hasil Perubahan Bentuk Kostum	114
Gambar 64. Hasil Uji Coba I Tata Rias Wajah Karakter.....	115
Gambar 65. Hasil Uji Coba II Tata Rias Wajah Karakter.....	116
Gambar 66. Hasil Uji Coba III TataRias Wajah Karakter	117
Gambar 67. Hasil Uji Coba IV Tata Rias Wajah Karakter	118
Gambar 68. Hasil <i>Prototype</i> Prabu Jayanegara.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Suasana dan Kondisi <i>Backstage</i>	137
Lampiran 2. Tampilan Tokoh Jayanegara di <i>Stage</i>	137
Lampiran 3. Penerimaan Penghargaan <i>Best Narapraja</i>	138
Lampiran 4. Sambutan Ketua Panitia	138
Lampiran 5. Foto Bersama Dosen Pembimbing	139
Lampiran 6. Tiket Pergelaran	139
Lampiran 7. <i>Leaflet</i> Pergelaran	140
Lampiran 8. <i>Banner</i> Pergelaran	140
Lampiran 9. Hasil Wawancara Pakar Seni	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wujud ekspresi manusia dalam memaknai kehidupan salah satunya dituangkan melalui kebudayaan, karena manusia makhluk sosial yang dilahirkan dari naluri pertahanan diri, sehingga berupaya untuk melakukan proses beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Mundardjito, Rudito, Tanudirdjo, dkk2009:28).Wujud dari kebudayaan itu sendiri adalah seni, bahasa, sistem keagamaan, teknologi dan pola hidup dari manusia itu sendiri. Kebudayaan yang merupakan keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia sebagai makhluk sosial, dapat diterapkan untuk memahami dan menciptakan tindakan-tindakan yang sebagaimana mestinya.

Kebudayaan yang beragam menjadi budaya yang berkembang dan mempunyai ciri-ciri yang berbeda. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit termasuk sistem agama, politik, adat-istiadat, bahasa, pakaian, dan karya seni (Heriyawati 2016: 23). Karya seni merupakan sebuah gambaran dari ekspresi atau perasaan manusia yang dipresentasikan melalui karya perbuatan yang bersifat estetis dan bermakna. Beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya keberagaman kesenian yaitu perbedaan budaya, perbedaan kondisi sosial, dan perbedaan alam sekitar (Sugiyanto, Setyobudi, Mungsi, dkk 2004: 2). Kesenian nusantara dapat berupa

ekspresi gagasan atau perasaan manusia yang berisi nilai-nilai budaya nusantara. Terdapat empat cabang seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni peran.

Seni peran atau teater termasuk dalam seni pertunjukan yang terdapat di Indonesia. Seni pertunjukan teater terdiri dari berbagai macam unsur bidang seni, bidang seni tersebut adalah seni tari, seni musik dan seni peran. Bandem & Sal Murgiyanto (1996: 9-17) berpendapat bahwa teater atau yang sering disebut sebagai drama, yaitu lakon atau kisah hidup manusia yang dipertunjukkan di atas pentas dan disaksikan orang banyak. Teater daerah Indonesia ada yang bersifat tradisional ada pula yang bersifat baru atau modern. Contoh seni teater yang bersifat tradisional adalah teater tradisi. Teater tradisi adalah teater daerah yang telah hidup, berkembang, dan diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi biasanya secara lisan. Fungsi dari seni pertunjukan adalah sebagai sarana hiburan, penyampaian pesan dan moral kehidupan kepada masyarakat, wadah untuk mengasah keterampilan dibidang seni, dan melestarikan kebudayaan daerah tanpa meninggalkan sejarah yang ada.

Tristuti (2018) seorang pakar seni yang menjadi pengelola dan pelatih sanggar tari di Balai Budaya Minomartani menjelaskan bahwa seni pertunjukan adalah kebudayaan yang turun-temurun. Terdapat beberapa jenis seni pertunjukan yang digelar di Balai Budaya Minomartani seperti wayang kulit, wayang orang, kethoprak, karawitan, teater, tari, musik akustik dan *tembang* kenangan. Dari beberapa pertunjukan tersebut tiga tahun terakhir ini pertunjukan yang sering ditampilkan ialah pertunjukan tari kontemporer, pertunjukan wayang orang, dan kethoprak. Masyarakat kurang berminat dengan pertunjukan tari kontemporer

karena sudah melampaui jauh dengan nilai estetika seni tradisi dari sisi busana, selain itu masyarakat kurang tertarik dengan pertunjukan wayang orang dan kethoprak karena penampilannya monoton dan kurang menarik. Peminat dan antusiasme pengunjung mulai berkurang karena kurangnya publikasi dan minat dari pengunjung yang lebih memilih untuk menikmati kemajuan dan perkembangan teknologi elektronik. Pengunjung yang datang untuk menikmati pertunjukan sebagian besar kerabat atau orang tua dari pemain dipertunjukan tersebut. Namun supaya kegiatan kesenian di Balai Budaya Minomartani tidak terlupakan begitu saja, pihak dari Balai Budaya Minomartani mempertahankan dengan cara diadakan pelatihan seperti sanggar tari dan karawitan.

Upaya yang dilakukan untuk mempertahankan fungsi dari seni pertunjukan tradisional tidak mudah, seperti yang diterapkan oleh pihak Balai Budaya Minomartani yaitu mengadakan pelatihan seni. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan tekun dan mengorbankan banyak hal seperti memberi pengetahuan yang cukup mengenai seni pertunjukan tradisi kepada generasi penerus, membuat suatu karya seni tradisi kreatif dan inovatif. Mampu menarik masyarakat untuk kembali menikmati seni pertunjukan, merangkul masyarakat untuk kembali mempertahankan seni tradisi di Indonesia sebagai aset anak bangsa yang mampu dan pantas bersaing dengan budaya luar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka mahasiswi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta akan menampilkan pementasan teater tradisi pada tugas gelar karya Proyek Akhir dengan mengacu pada beberapa pertimbangan salah satunya adalah

mengembalikan nilai tradisi dan eksistensi kesenian tradisi tersebut kembali diterima oleh masyarakat.

Mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta akan menggelar Proyek Akhir dengan konsep pertunjukan teater tradisi, namun dikemas dengan tampilan yang semi modern. Pergelaran yang akan ditampilkan bertujuan mengembalikan eksistensi kesenian tradisi, sebagai sarana hiburan, melestarikan kebudayaan, dan penyampaian pesan moral untuk diterapkan dalam hidup bermasyarakat.

Pergelaran yang akan ditampilkan mengangkat tema Kudeta di Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang diiringi dengan musik gamelan. *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menceritakan tentang masyarakat yang saling merebutkan kekuasaan pada jaman kerajaan Majapahit. Pergelaran dengan konsep teater tradisi akan berkerjasama dengan tim seni yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Tradisi UNY, terkait dengan skenario cerita, pemilihan aktor dan pemain musik, selain itu bekerjasama pula dengan pihak lain terkait tata panggung, tata lampu, tata suara dan perlengkapan pertunjukan.

Pada bagian skenario cerita dan tokoh yang ditampilkan dikemas dengan beberapa bagian yang dimodifikasi seperti bahasa yang digunakan bukan bahasa daerah melainkan bahasa Indonesia, alur cerita, kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter. Tampilan tersebut bertujuan untuk menarik apresiasi masyarakat dengan seni pertunjukan, serta penyampaian pesan moral dalam pertunjukan yang digelar dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat. Aktor yang terlibat akan berperan sebagai tokoh dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Salah

satu tokoh yang akan ditampilkan dalam pertunjukan ialah Prabu Jayanegara sebagai seorang raja.

Prabu Jayanegara diceritakan sebagai putra mahkota yang diangkat sebagai Raja kedua di Kerajaan Majapahit. Prabu Jayanegara menduduki tahta sebagai raja pada saat usia yang sangat muda, berparas tampan, namun memiliki watak atau karakter yang kurang bijaksana. Pemeran raja yang diharapkan ialah aktor yang memiliki paras tampan, gagah dan berwibawa, namun terkadang aktor yang terlihat gagah tidak menjamin kualitas dari segi pendalaman karakter dari Prabu Jayanegara. Penampilan seorang raja dalam pertunjukan teater tradisi saat ini masih menggunakan kostum dan aksesoris yang sederhana sehingga kurang menarik untuk kalangan anak muda.

Tampilan kostum tokoh raja pada umumnya menggunakan bahan kain yang tidak menyerap keringat, meliputi celana panjang berbahan satin, kain jarik yang dibentuk *cancut*, menggunakan *stagen* dan *epek timang*. Aksesoris yang digunakan ialah bahan logam atau kuningan yang berat seperti kalung, *klat bahu*, *sumping*, dan *irah-irahan* yang berbentuk seperti *kuluk*. Kosmetik yang digunakan tidak sebaik saat ini, tidak tahan lama, mudah luntur, dan pengaplikasian riasan kurang tajam. Tokoh raja dengan tampilan yang demikian kurang nyaman apabila dikenakan oleh aktor, dan masyarakat seringkali menanggapi bahwa tampilan tersebut tampak seperti pengantin. Masyarakat atau penonton yang melihat kurang berapresiasi pada suatu tokoh karena tidak mudah untuk membuat kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter yang berbeda dari pada umumnya.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Prabu Jayanegara Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul proyek akhir ini dan akan diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran teater tradisi tersebut akan menampilkan beberapa tokoh, salah satunya ialah Prabu Jayanegara. Teater tradisi yang akan ditampilkan mempunyai kelebihan menjunjung tinggi nilai kebudayaan, penyampaian pesan moral kepada masyarakat dan dituntut untuk memberikan tampilan yang tidak monoton seperti pada umumnya dengan beberapa aspek yang mendukung tampilan pada pertunjukan. Aspek tersebut antara lain kostum, aksesori, dan tata rias wajah karakter tokoh dengan tujuan pencapaian karakter dan karakteristik dari tokoh.

B. Identifikasi Masalah

1. Kesenian tradisi khususnya Teater tradisi mulai ditinggalkan.
2. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap seni pertunjukan karena lebih terhibur oleh perkembangan teknologi elektronik.
3. Kurangnya info yang didapat masyarakat untuk melihat/ menonton pertunjukan seni tradisi karena kurangnya publikasi.
4. Tidak mudah membawa generasi muda untuk tetap melestarikan seni tradisi.
5. Tidak mudah mengembalikan nilai tradisi dan eksistensi kesenian tradisi agar kembali diterima oleh masyarakat.
6. Tidak mudah merealisasikan fungsi dari seni pertunjukan tradisi agar tersampaikan kepada masyarakat.

7. Tidak mudah memvisualisasikan pengembangan tokoh raja pada pertunjukan teater tradisi dari segi kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dari cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, maka batasan masalah dari Proyek Akhir dengan judul Rias Karakter Raja Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* meliputi masalah mendesain, merancang dan mewujudkan kostum dan aksesoris serta rias karakter pada Prabu Jayanegara yang akan ditampilkan dalam pertunjukan teater tradisi dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

D. Rumusan Masalah

Seperti yang sudah penulis kemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, dan tata rias karakter Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, dan mengaplikasikan tata rias karakter Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan, dapat disimpulkan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Menciptakan tatanan kostum, aksesoris, dan pengaplikasian tata rias karakter Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui kemampuan yang dimiliki dalam bidang tata rias.
- b. Menambah wawasan tentang budaya Indonesia khususnya cerita sejarah Majapahit.
- c. Dapat mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya.
- d. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat suatu tata rias karakter yang dipertunjukkan dalam suatu pertunjukan.
- e. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “Kudeta Di Majapahit” dalam pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

- f. Menambah pengetahuan tentang penyelenggaraan pertunjukan dengan menampilkan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- g. Dapat belajar mengatur waktu dalam keterlibatan sebagai panitia maupun perias.
- h. Melatih menjadi seseorang yang bertanggung jawab mewujudkan karya Prabu Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- i. Sebagai sarana mempromosikan diri dalam bidang usaha rias.
- j. Lebih dalam mempelajari dan mengenal sejarah kebudayaan yang ada di Indonesia.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Terjalinya kerjasama antara Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dengan pihak sponsor.
- b. Memperkenalkan kepada masyarakat Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Membangun generasi muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia kerja.

3. Bagi Masyarakat

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

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan tugas akhir dengan judul Rias Karakter Prabu Jayanegara dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang mendapat sumber dari cerita Kerajaan Majapahit yang berasal dari Jawa Timur. Referensi yang diambil dari berbagai buku yang mencakup semua isi cerita tentang Majapahit, teater, dan Prabu Jayanegara. Sedangkan keaslian sesuai dengan kreatifitas untuk menghasilkan suatu kreasi yang disesuaikan dengan karakter Prabu Jayanegara yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Gunawan (2015: 498) menjelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan cerita yang asli. Sinopsis merupakan cerita singkat dan cerita yang ditulis kembali secara lebih rinci namun mempunyai inti yang sama dengan cerita asli. Ringkasan isi sebuah buku juga dapat disebut dengan sinopsis. Sinopsis terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan penutup (Eneste 2005: 123).

Santoso, Herusubagiyo, Mardianto, dkk (2008: 98) menjelaskan bahwa sinopsis adalah gambaran cerita secara global dari awal hingga akhir hendaknya dituliskan. Sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon tidak akan mengada-ada dan menjadi terarah.

Definisi sinopsis dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan naskah cerita yang telah dirangkum atau diringkas secara lebih singkat dan jelas. Sinopsis adalah rangkuman cerita singkat yang sudah terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan cerita, isi cerita, dan penutup cerita.

2. Karakter

Suharso&Retnoningsih (2008: 223) menjelaskan bahwa karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti, watak atau tabiat yang membedakan seseorang dengan seorang yang lainnya. Karakter atau watak seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Seni pertunjukan khususnya seni peran atau teater, perbedaan karakter yang digunakan untuk menonjolkan tokoh satu dengan yang lainnya. Karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan, sedangkan penokohan adalah proses kerja untuk memainkan peran yang ada di dalam naskah (Santoso, Herusubagiyo, Mardianto, dkk2008: 91).

Watak atau karakter seorang tokoh sebagaimana yang terdapat di dalam kebanyakan teater tradisi di Asia Tenggara, dalam seni pertunjukan Jawa pun peran-peran dramatik diperbedakan kedalam tipe-tipe watak yang sudah ditentukan oleh penggarap lakon (Sedyawati, Supanggah, Sumarno, dkk 2009: 72).

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakter tersebut merupakan watak, bentuk kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dimiliki oleh seseorang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dalam seni pertunjukan perbedaan karakter ini sangatlah dibutuhkan karena menjadi daya tarik tersendiri dalam suatu pertunjukan drama atau teater. Karakter yang dimiliki suatu tokoh dalam cerita yang dibawakan akan menjadi ciri khas dari tokoh tersebut yang akhirnya berbeda dengan tokoh yang lainnya.

3. Sinopsis *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

Sinopsis Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta hasil dari karangan Stefanus Prigel Siswanto sebagai salah satu budayawan di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai berikut, sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit.

Semenjak prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan prabu Jayanegara. Sosok prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air dipermukaan daun talas. Keadaan seperti inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh

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

4. Prabu Jayanegara

Muhlisin (2017: 33-34) menjelaskan bahwa Prabu Jayanegara lahir pada tahun 1294 dan wafat tahun 1328. Prabu Jayanegara merupakan raja kedua kerajaan Majapahit yang memerintah pada tahun 1309-1328 dengan gelar Sri Maharaja Wiralandagopala sri Sundarapandya Dewa Adhiswara. Menurut Pararaton, nama asli Prabu Jayanegara adalah Raden Kalagemet, putra Raden Wijaya dan Dara Petak.

Adji (2016: 96-97) menjelaskan bahwa Prabu Jayanegara menduduki tahta kekuasaan Majapahit sebagai raja kedua sepeninggal Sri Kertarajasa Jayawardhana (Raden Wijaya). Menurut Negarakertagama, Prabu Jayanegara merupakan putra Raden Wijaya dan Permaisuri Indreswari. Pemerintahan Prabu Jayanegara pada tahun 1309-1328M. Namun dalam kitab Pararaton maupun Kidung Rangga Lawe diberitakan bahwa Prabu Jayanegara adalah putra Indreswari yang bernama asli Dyah Dara Petak (Panji 2015: 125).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Prabu Jayanegara adalah Raja kedua kerajaan Majapahit dengan gelar Sri Maharaja Wiralandagopala sri Sundarapandya Dewa Adhiswara, memerintah pada tahun 1309-1328M.

B. Sumber Ide

Triyanto (2012: 34-37) menjelaskan bahwa sumber ide untuk menerapkan suatu desain atau konsep dapat kita peroleh dari mana saja, termasuk yang ada disekitar kita. Sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya suatu desain atau konsep yang akan diterapkan dalam suatu karya. Melalui sumber ide, bentuk yang ingin dibuat, menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita, yang dapat berupa flora, fauna, bentuk geometris, bentang alam, peristiwa penting, bahkan mimpi.

Sumber ide berkaitan dengan suatu pemikiran atau ide yang didapat adalah suatu modal utama bagi para desainer dalam mencari jalan keluar masalah yang dihadapi pada saat kesulitan untuk menentukan konsep rancangan karya yang akan dibuat. Sumber ide adalah apa saja yang terlintas dipikiran seperti bermacam-macam bentuknya, *text* atau kata-kata, gambaran atau bayangan, lagu, warna, *style*, gaya, benda dan lain-lain (Yunita 1999: 120).

Beberapa macam sumber ide dapat berasal apa saja yang ada disekitar manusia, dapat berasal dari pikiran, imajinasi, bentuk, warna, bentang alam, sejarah dan lainnya. Sumber ide merupakan bagian konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, Zerusalem, &Fitriana 2011: 22).

Salah satu diantaranya adalah sumber ide yang berasal dari sejarah yang akan dituangkan kedalam suatu konsep karya yaitu tokoh Raja Pandu sebagai sumber ide yang menunjang karakter dan karakteristik. Selain itu sumber ide berasal dari situs relief gapura candi Bajang Ratu sebagai konsep pengembangan desain yang diterapkan menjadi aksesoris, karena memiliki ornamen, corak berbeda dan memiliki relief yang banyak dari pada beberapa candi di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur (Satriawan, Bahruddin, & Hidayat 2015:1).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, menentukan sumber ide yang akan diterapkan dan direalisasikan dalam suatu karya menjadi hal utama sebelum menuju ke proses selanjutnya, karena sumber ide merupakan konsep yang dijadikan landasan sebelum membuat suatu karya. Sumber ide dapat berasal dari mana saja misalnya imajinasi, mimpi, bentuk, warna, peristiwa penting, sejarah, flora, fauna, dan lainnya. Salah satu contoh sumber ide yang menjadi pokok pengembangan karakter tokoh ialah sumber ide yang berasal dari tokoh cerita yang memiliki beberapa kesamaan baik karakter maupun karakteristiknya yaitu tokoh Raja Pandu dalam cerita Mahabaratha. Selain itu sumber ide yang nantinya akan dikembangkan dalam bentuk aksesoris pada tokoh yaitu sumber ide yang berasal dari situs. Situs yang dipilih adalah cagar budaya gerbang candi Bajang Ratu.

C. Pengembangan Sumber Ide

Kartika (2004: 42) menjelaskan bahwa dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan kreatifitas atau selera dari senimanya. Perubahan wujud yang didasari dari pengembangan sumber ide tersebut antara lain: *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

Triyanto (2012: 46-50) menguraikan beberapa teknik pengembangan berdasarkan sumber ide yang akan direalisasikan sebagai berikut:

1. *Stilisasi*
Stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan menggayakan konsep yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap bagian pada objek yang ada didalam konsep tersebut.
2. *Distorsi*
Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara merealisasikan dan menjadikan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
3. *Transformasi*
Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau bentuk objek lain ke objek yang digambar.
4. *Disformasi*
Disformasi adalah penggambaran suatu bentuk yang ditekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek ke bentuk yang berbeda atau sebagian, namun sudah mewakili secara keseluruhan.

Siswoyo (2016: 13) menjelaskan bahwa jenis gambaran atau konsep yang melalui tahap pengembangan antara lain:

1. *Stilisasi* adalah jenis konsep atau gambaran yang menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter aslinya.
2. *Distorsi* adalah melebihkan dan menonjolkan bentuk aslinya untuk pencapaian karakter yang diinginkan .
3. *Transformasi* adalah menggambar bentuk yang menggabungkan atau memindahkan unsur bentuk benda yang satu dengan yang lainnya.
4. *Disformasi* adalah menggambar suatu bentuk atau konsep dengan memisahkan unsur-unsur yang ada didalamnya dengan tidak meninggalkan komposisi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan sumber ide dapat mempermudah untuk merealisasikan dan mewujudkan sumber ide yang diperoleh menjadi suatu karya. Pengembangan sumber ide dapat dilakukan dengan 4 metode yaitu: 1) *stilisasi* adalah metode merubah dan mengembangkan beberapa objek yang ada didalam konsep tanpa meninggalkan karakter aslinya; 2) *distorsi* adalah menonjolkan beberapa bagian objek yang digunakan untuk pencapaian sebuah karakter yang diinginkan; 3) *transformasi* adalah memindahkan atau memisahkan beberapa bagian sehingga mencapai pada karakter yang diharapkan; 4) *disformasi* adalah mengubah bentuk objek ke bentuk yang berbeda atau sebagian, namun sudah mewakili secara keseluruhan.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Himawan & Patimah (2014: 1) menjelaskan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan seorang perancang dalam sebuah gambar. desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti kostum dan asesoris. Desain dihasilkan melalui pemikiran, cita, rasa, seni serta kegemaran masyarakat yang diterapkan dalam bentuk gambar (Ernawati, Izwerni, & Nelmira 2008: 195-196).

Suhersono (2005: 11) menjelaskan bahwa desain adalah penataan, atau penyusunan berbagai macam garis, bentuk, warna, dan figur yang

diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan demi terwujudnya suatu konsep yang akan direalisasikan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas kesimpulan desain adalah pedoman, pola rancangan, hasil dari pemikiran, cita, rasa, seni, unsur desain dan prinsip desain yang kemudian menjadi konsep sebelum merealisasikan karya yang akan dibuat.

2. Unsur Desain

Unsur desain sangat berperan penting bagi perancang sebuah elemen karya yang akan direalisasikan seperti membuat kostum, aksesoris dan sebagainya. unsur desain haruslah menjadi sebuah perhatian, dengan memperhatikan unsur desain, seorang perancang akan dapat melihat wujud dari desain yang dibuatnya (Himawan & Siti 2014: 7).

Hestiworo & Winarti (2013: 22) menjelaskan bahwa unsur desain ialah bagian-bagian yang sangat menentukan terwujudnya suatu bentuk karya seni rupa. Dari pemahaman kerangka pengertian unsur inilah maka seseorang akan mampu membuat seni rupa menjadi bentuk sempurna.

Ernawati, Iswerni, & Nelmira (2008: 201) berpendapat bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut visual.

Berdasarkan definisi dan pendapat yang dipaparkan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan bagian-bagian penting untuk mewujudkan suatu desain. Unsur-unsur tersebut dapat dilihat

sehingga menentukan terwujudnyasuatu karya, melalui unsur visual inilah seorang perancang dapat merealisasikan rancanganya. Unsur-unsur desain ini terdiri dari :

a. **Garis**

Menurut Himawan & Siti (2014: 7) garis adalah suatu goresan satu titik ke titik lain ataupun hasil dari gerakan satu titik ke titik lainnya sesuai dengan arah dan tujuan. Selain itu, setiap garis dapat menciptakan kesan tertentu yang disebut watak garis. Ada 2 macam jenis garis yang menjadi dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis lain yaitu; 1) garis lurus yang memiliki sifat kaku dan memberi kesan kokoh. 2) garis lengkung memberi kesan luwes, dinamis, atau kadang dapat pula memberi kesan riang dan gembira.

Hestiworo & Winarti (2013: 22-24) berpendapat bahwa garis adalah hasil goresan dari alat pemberi tanda pada suatu media, misalnya pensil sebagai pemberi tanda pada media kertas. Garis dibagi menjadi 3 yaitu:

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan

memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- (a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- (b) Garis lurus datar memberikan kesan tenang.
- (c) Garis lurus diagonal mempunyai kesan dinamis.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, lembut, indah, feminim, juga memberi kesan alamiah.

3) Variasi Garis

Merupakan upaya penggabungan garis. Penggabungan garis lurus dan garis lurus tetapi arahnya berbeda.

b. Arah

Unsur arah yang dimaksud didalam desain tidak berbeda dengan arti arah yang sesungguhnya yaitu tujuan atau kearah mana yang dituju. Unsur arah yang terdapat pada suatu konsep desain berfungsi untuk memberi kesan tersendiri pada penampilan. Terdapat tiga macam arah dengan sifatnya masing-masing yaitu; 1) arah mendatar (*horizontal*) memiliki sifat tenang, stabil dan pasif. 2) arah membujur (*vertikal*) atau tegak memiliki sifat kuat, seimbang, waspada, kokoh dan berwibawa. 3) arah diagonal memiliki sifat pergerakan, perpindahan serta dinamis (Himawan & Siti 2014: 9).

Hestiworo & Winarti (2013: 70) berpendapat bahwa setiap garis dan berbagai jenis benda tentu memiliki arah. Arah erat hubungannya dengan garis. Masing-masing arah garis memberikan efek yang berbeda-beda pada si pengamat. Ada tiga macam arah yang diketahui yaitu; 1) arah mendatar, 2) arah membujur/ tegak, dan 3) arah miring.

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 203) mengemukakan bahwa pada benda apapun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

c. Bentuk

Hestiworo & Winarti (2013: 29) berpendapat bahwa setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi.

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, atau bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk alam seperti tumbuhan, hewan, dan bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur seperti bentuk segitiga, segi empat dan lain sebagainya. Bentuk dekoratif adalah bentuk yang didesain ulang dari bentuk semula namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun (Himawan & Siti 2014: 9-10).

d. Warna

Himawan & Siti (2014: 10) mendefinisikan bahwa warna adalah unsur yang paling menonjol dalam unsur desain. Unsur ini dapat menjadikan desain lebih terlihat menarik. Warnapun dapat mengungkapkan suasana perasaan, sifat, dan watak yang berbeda serta memiliki variasi yang tidak terbatas.

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 205-211) menjelaskan mengenai pengertian unsur warna sebagai berikut, Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna, menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Berdasarkan kelompoknya warna dibedakan menjadi:

1) Warna Primer

Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer terdiri merah, kuning dan biru.

2) Warna Sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.

3) Warna Intermediet

Warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna

primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu:

(a) Kuning Hijau

Hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.

(b) Biru Hijau

Hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.

(c) Biru Ungu

Pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

(d) Merah Ungu

Hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dengan satu bagian biru.

(e) Merah Oranye

Hasil pencampuran merah dengan oranye atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.

(f) Kuning Oranye

Hasil pencampuran kuning dengan oranye atau pencampuran dua bagian kuning dengan satu bagian merah.

4) Warna Tertier

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu:

- (a) Tertier biru adalah hasil dari pencampuran ungu dengan hijau.
- (b) Tertier merah adalah hasil dari pencampuran oranye dengan ungu.
- (c) Tertier kuning adalah hasil dari pencampuran hijau dengan oranye.

5) Warna Kwartier

Warna kwartier adalah warna yang dihasilkan pencampuran dua warna tertier. Warna kwartier ada tiga yaitu:

- (a) Kwartier hijau yaitu karena pencampuran tertier biru dengan tertier kuning.
- (b) Kwartier oranye yaitu karena pencampuran tertier merah dengan tertier kuning.
- (c) Kwartier ungu terjadi karena pencampuran tertier merah dengan tertier biru.

Warna berdasarkan sifatnya dapat dibedakan dan dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1) Sifat Panas dan Dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh hue nya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan warna satu dengan yang lainnya. Yang termasuk didalam warna panas ialah warna yang memiliki unsur warna merah, kuning

dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna dingin ialah warna yang mengandung unsur warna hijau, biru, dan ungu. Warna dingin mempunyai sifat yang tenang, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

2) Sifat Gelap dan Terang

Sifat gelap dan terang disebut juga *value* warna. Untuk mendapat *value* yang lebih gelap dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

3) Sifat Terang dan Kusam

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

Nugroho (2008: 36-38) berpendapat bahwa warna mempunyai sesuatu makna, antara lain:

1) Warna Merah

Warna merah bermakna kekuatan, keberanian, kehangatan, cinta, kepemimpinan, dan api. Namun juga dapat bermakna nafsu, agresif, kesombongan, ambisi dan kemarahan.

2) Warna Kuning Emas

Warna kuning emas dapat bermakna kekayaan, kehidupan, kemakmuran, dan kehidupan. Namun juga dapat bermakna cemburu, iri hati, tidak jujur dan sakit.

3) Warna Coklat

Warna coklat dapat bermakna natural, bumi, tenang, perlindungan, dan tanah. Namun juga dapat bermakna kotor, tumpul, kebodohan dan kekasaran.

4) Warna Putih

Warna putih dapat bermakna kesucian, bersih, damai, kebaikan, kepolosan dan kemurnian. Namun juga dapat bermakna sebagai ke hampaan, kematian, menyerah dan penakut.

5) Warna Hitam

Warna hitam dapat bermakna kokoh, kuat, anggun, kemakmuran, dan seks. Namun juga dapat bermakna penyesalan, amarah, ketakutan, kekelaman, dan kesedihan.

e. Tekstur

Hestiworo & Winarti (2013: 41) berpendapat bahwa tekstur dalam unsur desain adalah bentuk permukaan yang diciptakan oleh garis, pola berulang, efek dan objek dengan tujuan menyerupai untuk mempengaruhi visual ataupun sebagai wujud permukaan sentuh.

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 204) mendefinisikan unsur tekstur didalam setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda,

ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat ataupun diraba. Dengan cara melihat akan tampak apakah tekstur suatu benda itu berkilau, bercahaya, kaku, lemas, dan lain-lain. Sementara dengan cara meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda tersebut kasar, halus, tipis, tebal maupun licin. Sesuai dengan apa yang dirasakan oleh indra peraba yang dapat dirasakan oleh manusia, (Himawan & Siti 2014: 11).

f. Ukuran

Himawan & Siti (2014: 11) berpendapat bahwa unsur ukuran adalah unsur yang amat penting dalam unsur desain. Ukuran mendefinisikan besar kecilnya, tinggi, lebar dan luas suatu obyek. Ukuran menjadi sebuah tolak ukur untuk suatu benda, busana, atau desain pada umumnya.

Hestiworo & Winarti (2013: 39) mendefinisikan unsur ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkan akan kurang baik.

g. Value

Himawan & Siti (2014: 12) mendefinisikan bahwa *value* berkaitan dengan nada gelap terang pada permukaan benda. Saat suatu benda terkena cahaya, akan terdapat bagian permukaan benda yang tak terkena cahaya secara merata.

Benda tersebut hanya dapat terlihat bila ada cahaya yang menyinari baik dari matahari/ bulan yaitu cahaya alam ataupun dari lampu yaitu cahaya buatan. Hal ini menyebabkan suatu benda tersebut tidak nampak secara keseluruhan dengan bagian yang berbeda. Hal ini yang menimbulkan adanya nilai gelap terang pada permukaan benda. Istilah nilai gelap terang ini disebut dengan istilah *value* (Ernawati, Izwerni, & Weni Nelmira 2008: 204).

3. Prinsip-Prinsip Desain

Hakikat suatu komposisi yang baik adalah jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni atau karya yang akan direalisasikan memperhatikan prinsip-prinsip komposisi. Prinsip dasar tersebut kadang saling terkait satu sama lain, sehingga sulit dipisahkan, namun kehadirannya secara dalam suatu karya penyusunan akan memberikan hasil yang nantinya akan dinikmati (Kartika 2004: 52).

Himawan & Siti (2014: 12) menjelaskan bahwa setiap unsur desain yang disusun sedemikian rupa dapat menghasilkan sebuah rancangan yang indah. Namun, untuk itu diperlukan cara-cara tertentu yang disebut prinsip

desain, agar susunan setiap unsur ini benar-benar dapat merealisasikan rancangan yang indah.

Berdasarkan paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah bagian penting untuk membuat karya seni dapat direalisasikan dan terdapat rancangan yang indah didalam suatu karya tersebut. Setiap prinsip tidak dapat digunakan secara terpisah-pisah. Semuanya merupakan satu kesatuan dalam sebuah desain. Adapun prinsip-prinsip desain itu adalah:

a. Harmoni

Himawan & Siti (2014: 12) menjelaskan mengenai harmoni atau keserasian dalam busana diperoleh dari perpaduan yang pas antara ide rancangan, unsur desain dan desain dekoratifnya.

Hestiworo & Winarti (2013: 94) mengungkapkan bahwa harmoni mempunyai arti yaitu semua elemen dari sebuah desain bekerja sama menghasilkan efek visual yang sukses. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu bersatu.

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 211) mendefinisikan harmoni yaitu 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 yang lain dalam suatu benda atau karya yang akan maupun sudah terealisasikan.

b. Proporsi

Hestiworo & Winarti (2013: 79-80) mendefinisikan proporsi yaitu dalam kata lain adalah kesebandingan dari antara bagian dengan bagian, atau bagian dengan keseluruhan. Proporsi adalah hasil hubungan perbandingan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, dan bagian.

Ernawati, Izwerni & Nelmira (2008: 211-212) menjelaskan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. Balance

Balance atau keseimbangan adalah pengaturan baik pengorganisasian kelompok unsur desain seperti garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi kanan, kiri, atas, bawah ataupun dari satu sisi saja. *Balance* dapat terealisasi apabila pada bagian-bagian dalam suatu desain menghasilkan susunan yang menarik (Himawan & Siti 2014: 12-13).

Hestiworo & Winarti (2013: 84) menjelaskan bahwa *balance*/keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Caranya adalah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada

bagian kiri dan kanan dari pusat. Keseimbangan/*balance* dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan apabila terdapat kesamaan baik bentuk, ukuran dan warna pada bagian sebelah kanan maupun bagian sebelah kiri. Keseimbangan simetris ini memberikan kesan rapi.

2) Keseimbangan Asimetris

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

d. Irama

Irama atau ritme pada desain dapat dirasakan oleh indra pengelihatan yaitu mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah. Irama tersebut dapat diciptakan melalui: 1) pengulangan bentuk yang teratur. 2) perubahan atau peralihan ukuran. 3) melalui pancaran atau radiasi (Ernawati, Izwerni, Nelmira 2008: 212).

Himawan & Siti (2014: 13) berpendapat bahwa Irama dalam desain dapat diketahui secara visual oleh mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian

yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata yang berpindah-pindah.

Irama juga biasa disebut sebagai perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desai. Gerakan yang berbeda-beda namun memiliki ritme atau irama yang sama. Irama menekankan arah, mempengaruhi ukuran, dimana irama tersebut ditempatkan. Penggunaan garis-garis lengkung sangat mudah mendapatkan irama, (Hestiworo & Winarti 2013: 87).

e. Aksien

Himawan & Siti (2014: 13) mendefinisikan bahwa aksien merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksien, yaitu: 1) apa yang akan dijadikan aksien. 2) bagaimana menciptakan aksien. 3) berapa banyak aksien yang dibutuhkan. 4) dimana aksien akan ditempatkan.

Desain yang baik memiliki titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, warna, garis, bentuk, atau motif (Kartika 2004: 63).

Hestiworo & Winarti (2013: 92) berpendapat bahwa sebuah desain yang baik harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya. Ini yang disebut pusat perhatian. Pusat perhatian ini untuk

mengarahkan mata pada bagian yang paling menarik dari si pemakai. Dengan kata lain, tonjolkan, tarik perhatian ke bagian yang menarik, dan samarkan bagian yang kurang menarik.

f. *Unity*

Kartika (2004: 57) mendefinisikan *unity* atau kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga keseluruhan dapat menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

Himawan & Siti (2014: 13) berpendapat bahwa *unity* atau kesatuan memberi kesan adanya keterpaduan pada setiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras, sehingga terlihat utuh dan tidak terpisah-pisah.

E. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Kostum

Cohen (1981: 374) mendefinisikan bahwa kostum selalu menjadi elemen utama dalam pengalaman teatrikal, sebuah media atau pakaian untuk berdandan sehingga aktor dan penonton sama-sama merasa perlu untuk mendapatkan pemahaman karakter yang ada di teater secara penuh.

Santoso, Herusubagiyo, Mardianto, dkk (2008: 310-326) mendefinisikan pengertian tata busana atau kostum sebagai berikut, tata busana atau kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang dikenakan untuk menggambarkan suatu tokoh yang mengenakan

perlengkapan tersebut. Kostum dalam seni pertunjukan teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Kostum dapat dibuat berdasar budaya atau jaman tertentu, tidak ada periode kostum secara khusus dalam teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Selain itu fungsi dari tata busana atau kostum adalah 1) mencitrakan keindahan penampilan. 2) membedakan satu pemain dengan pemain lainnya. 3) menggambarkan karakter tokoh. 4) memberikan efek gerak pemain. 5) memeberikan efek dramatik.

Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam mengenakan kostum yaitu teknik *draperry* atau *drapping*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengenakan dari lembaran-lembaran kain yang diaplikasikan ketubuh dengan mengaitkan dan mengikat untuk memperoleh bentuk tertentu.

Brockett, & Ball (2011: 385) berpendapat bahwa hal utama untuk perancang kostum adalah memperhatikan penampilan visual karakter pemeran, tapi kostum aktor juga dapat mempengaruhi bagaimana aktor bergerak dan merasa. Desain kostum mendefinisikan karakter dan hubungannya, membantu para pemeran dan penonton memahami karakter siapa dan bagaimana hubungannya satu sama lain.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kostum atau busana adalah elemen yang sangat penting dalam suatu pementasan salah satunya pertunjukan drama atau teater. Kostum yang digunakan oleh pemeran atau aktor adalah gambaran mengenai satu kesatuan antara karakter, pendalaman peran, dan kreatifitas seorang desainer yang tergabung dalam

sebuah karya yang ditampilkan di atas panggung. Oleh sebab itu, desainer atau perancang kostum dapat memahami penampilan visual dari pemeran dan karakter yang dimainkan. Sehingga kostum yang dirancang memudahkan aktor untuk bergerak dan nyaman menggunakan kostum yang sudah dirancang. Kostum menunjang penampilan seorang aktor, dan penonton yang melihat mampu memahami konsep dan rancangan kostum yang dibuat sesuai dengan karakter seorang tokoh yang dimainkan. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pengaplikasian kostum yaitu dengan teknik *drappery* atau *drapping*.

2. Batik

Anshori & Kusrianto (2011: 4) menjelaskan bahwa teknik membatik telah dikenal di India lebih dari 2000 tahun yang lalu. Pada jaman dahulu ketika India datang ke tanah air untuk bermisi dagang, mereka juga membawa ajaran Hindu ke tanah Jawa. Untuk melariskan dagangannya, pedagang India ini juga mengajarkan bagaimana teknik menghiasi kain dengan cara membatik.

Hamidin (2010: 7) berpendapat bahwa batik, kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia khususnya Jawa dari sejak lama. Sejarah perkembangan batik Indonesia merupakan sejarah warisan leluhur dari generasi ke generasi. Istilah batik berasal dari *amba* yang berarti menulis dan *nitik*. Kata batik sendiri merujuk pada teknik pembuatan corak-corak dengan menggunakan alat yang bernama

canting atau cap dan pencelupan kain, dengan menggunakan bahan perintang warna corak, bernama malam yang diaplikasikan di atas kain.

Corak atau motif yang terdapat di kain batik bermacam-macam jenisnya. Corak batik yang terdapat di Jawa Timur memiliki beberapa macam corak dan berbeda-beda tiap produksinya, contohnya motif daun kluwih. Daun kluwih dalam adat jawa apabila melaksanakan syukuran atau pesta selalu memakai sayur kluwih. Hal ini dimaksudkan supaya rejeki selalu berlebihan (Santi 2014).

3. Aksesori

Prihantina (2015: 51) mendefinisikan bahwa aksesori adalah pelengkap busana/ ornamen penunjang keserasian antara tata rias wajah, tatanan rambut, raga dan busana. Aksesori dapat diartikan sebagai barang atau benda tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap busana, berupa benda-benda yang digunakan seseorang dalam menunjang keserasian, keindahan, dan kesempurnaan penampilan.

Santoso, Herusubagiyo, Mardianto, dkk (2008: 310) berpendapat mengenai aksesori adalah bahan pemanis, pelengkap dan segala unsur yang melekat pada pakaian atau kostum.

Aksesori sebagai salah satu benda penghias penampilan mempunyai peranan yang cukup menentukan. Secara teori mendesain aksesori dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius. Visualisasi produk aksesori tertentu sangat

beragam, semua itu disesuaikan dengan material yang digunakan (Triyanto, Zerusalem, Fitriana 2011: 3-4).

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah komponen, bahan pelengkap dan pemanis dalam suatu rancangan kostum. Bahkan aksesoris adalah hal utama atau hal pokok yang membuat suatu karya rancangan kostum menjadi sempurna. Dalam pemakaian aksesoris juga disesuaikan dengan berbagai macam hal misalnya bentuk, warna, tata letak aksesoris, dan ukuran. Aksesoris juga komponen yang memacu kreatifitas perancang busana sebagai perwujudan simbol yang ditonjolkan dalam karakter tokoh yang dapat diimajinasikan dalam bentuk aksesoris.

F. Tata Rias Wajah

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai salah satu bentuk seni untuk merubah penampilan wajah menjadi proporsional atau sempurna. Tata rias dalam pertunjukan khususnya untuk jenis pertunjukan seperti teater mempunyai arti yang lebih spesifik yaitu seni merubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Tata rias yang diterapkan pada seseorang didalam seni pertunjukan, akan menyesuaikan masing-masing karakter yang akan dibawakan dalam pertunjukan, oleh sebab itu penata rias dituntut untuk mampu mewujudkan suatu riasan guna untuk menunjang karakter atau watak yang akan diperankan. Penggunaan tata rias, karakter seseorang yang ada di panggung akan menjadi berbeda satu dengan

yang lainya. Dalam seni pertunjukan khususnya teater, tata rias memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menyempurnakan Penampilan Wajah.

Wajah seorang pemain memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan mengaplikasikan tata rias. Seorang pemain, misalnya memiliki hidung yang kurang sempurna, mata yang kurang ekspresif, bibir yang kurang tegas dan sebagainya.

2. Menggambarkan Karakter.

Tata rias berfungsi melukiskan watak dengan mengubah wajah pemeran menyangkut aspek umur, ras, bentuk wajah dan tubuh.

3. Memberi Efek Gerak Pada Ekspresi Pemain

Wajah seorang pemain di atas pentas tampak datar apabila tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias juga berguna untuk menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton.

4. Menghadirkan Garis Wajah Sesuai Dengan Tokoh

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambah sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dari aslinya.

5. Menambah Aspek Dramatik

Peristiwa teater selalu tumbuh dan berkembang. Tokoh-tokoh mengalami berbagai peristiwa sehingga terjadi perubahan dan penambahan tata rias.

Tata rias wajah dapat menggambarkan sifat dan watak tokoh. Begitu juga dapat menggambarkan tokoh peran itu berasal dari suku atau bangsa mana. Seni tata rias besar artinya bagi berhasil atau tidaknya seorang penata rias mampu membuat tokoh yang dirias mendapatkan watak atau karakter yang diinginkan melalui pengaplikasian riasan tersebut (Satoto 2012: 16-17).

Suroso (2015: 136) berpendapat bahwa tata rias wajah menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah aktor sesuai dengan tuntutan naskah. Tata rias wajah harus memperhatikan *lighting* dan jarak antara pentas dengan penonton. Fungsi tata rias yaitu mengubah yang alamiah menjadi berbudaya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat, mengatasi efek lampu yang kuat, dan membuat wajah, kepala, tubuh sesuai peran yang dikehendaki.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni melukis atau menghias wajah dengan kosmetika yang dikhususkan untuk merias. Fungsi umum dari merias wajah adalah membentuk dan merubah wajah mendekati proporsional dengan cara menutupi bagian-bagian wajah yang kurang sempurna atau terkesan lebar, dan menonjolkan bagian-bagian wajah yang ingin dipertahankan atau sudah proporsional. Fungsi dari tata rias dalam seni perunjukan yaitu menyempurnakan penampilan wajah,

menggambarkan karakter tokoh, memberi ekspresi pada gerak pemain, menghadirkan garis wajah sesuai tokoh, dan menambah efek dramatik pada tokoh.

Berdasarkan kegunaan atau penerapan tata rias sesuai jenisnya, tata rias dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Tata Rias Wajah Panggung

Kehoe (1992: 2) berpendapat bahwa tata rias wajah panggung adalah tata rias yang digunakan dan diterapkan oleh orang-orang yang membutuhkannya didalam dunia panggung. Seperti contohnya tata rias yang dibutuhkan oleh penari, pemain teater dan lain sebagainya. Pandangan kuno tentang *make-up* atau tata rias panggung ialah pengaplikasian produk *make-up* sehingga *make-up* yang digunakan oleh aktor atau pemain terdapat penekanan yang berlebih pada penggunaan warna dasar, warna mata, atau garis mata, dan penegasan bagian-bagian tertentu untuk memperlihatkan relief wajah bila dilihat dari jarak panggung dengan penonton.

Hakim, Sartomo, Komala, dkk (1998: 139-141) mendefinisikan rias wajah panggung ialah rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Tata rias wajah panggung tersebut bertujuan supaya dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang kuat, harus didukung oleh keserasian yang optimal. Prinsip-prinsip yang digunakan pada rias wajah panggung yaitu: 1) alas bedak dan bedak yang digunakan tidak mudah luntur / *waterproof*. 2) alas bedak menggunakan warna yang sesuai atau sedikit kemerahan. 3) mengkoreksi bagian-bagian wajah dengan baik dan benar. 4) membuat garis-garis riasan

yang tajam tebal dan tegas. Corak rias wajah panggung tergantung antara jarak penonton dan pentas, semakin jauh jaraknya maka semakin tebal, semakin kasar garis-garis wajahnya, dan semakin kuat warna yang digunakan dalam riasan. Sebaliknya makin dekat jarak antara penonton dan panggung, semakin tipis dan halus sifatnya.

Menurut Corson (1975: 36), penerapan tata rias panggung memerlukan warna-warna yang kontras dan tajam. Apabila dalam suatu kosmetik tidak terdapat warna yang diinginkan, penata rias dapat melakukan pencampuran warna, seperti contohnya seorang penata rias membutuhkan warna dasar C-5 sebagai alas bedak, namun kosmetik tersebut tidak memenuhi warna yang diinginkan sehingga dapat dicampur dengan warna BPS-merah.

Menurut Thowok (2012: 12-14), tata rias wajah panggung atau *stage make-up* adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make-up* dapat dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horor, komedi, teater, ras dan lainnya. Ciri-ciri *stage make-up* ialah: 1) garis-garis wajah yang tajam. 2) pilihan warna-warna yang mencolok dan kontras. 3) alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai tata rias panggung ialah tata rias yang diterapkan pada suasana atau waktu yang tepat yaitu didalam suatu pementasan pertunjukan. Ada beberapa prinsip yang harus diterapkan pada rias panggung yaitu menggunakan alas bedak yang

waterproof, alas bedak berwarna sedikit kemerahan, mengkoreksi bagian-bagian wajah dengan tepat, dan membuat garis-garis wajah yang tajam dan tegas. Prinsip yang diterapkan pada rias panggung akan memiliki ciri-ciri seperti garis-garis wajah yang tajam, pilihan warna-warna yang mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal. Selain itu kebutuhan rias panggung disesuaikan dengan jarak antara penonton dan pentas, semakin jauh jaraknya maka semakin tebal, semakin kasar garis-garis wajahnya, dan semakin kuat warna yang digunakan dalam riasan. Sebaliknya makin dekat jarak antara penonton dan panggung, semakin tipis dan halus sifatnya.

2. Tata Rias Wajah Karakter

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 277), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan apabila karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh.

Kehoe (1992: 289) berpendapat bahwa rias karakter memiliki aturan-aturan penting bagi seorang penata rias. Seperti pada saat memilih warna yang digunakan untuk memunculkan garis karakter lebih banyak menggunakan aksentuasi warna merah. Selain itu seorang penata rias harus mampu memberikan hasil yang baik pada perubahan wajah seseorang untuk menjadi karakter yang berbeda.

Menurut Paningkiran (2013: 52-67), tata rias karakter dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu *make-up* karakter dua dimensi dan *make-*

up karakter tiga dimensi. *Make-up* karakter dua dimensi adalah rias yang mengubah bentuk/ wajah penampilan seseorang dari hal umur, suku, bangsa dengan cara dioleskan/disapukan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja. Contohnya *make-up* karakter yang memberikan efek kumis dan jenggot yang baru dicukur, bagian tersebut biasanya memiliki efek kebiruan, namun hanya tipis dan halus, tidak terlalu kuat. *Make-up* ini biasanya digunakan pada program drama agar pemain tampak lebih gagah, perkasa, dan berwibawa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai rias karakter dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang diterapkan seorang penata rias untuk merubah penampilan seseorang ketika karakternya berbeda dengan karakter yang akan dibawakan dalam suatu pertunjukan. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam tata rias karakter, salah satunya adalah permainan warna untuk mewujudkan karakter yang diinginkan. Selain itu tata rias karakter dapat dibedakan menjadi dua yaitu rias karakter 2 dimensi dan rias karakter 3 dimensi.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Satoto (2012: 23), pergelaran atau suatu pementasan adalah seni mewujudkan segi unsur visual yang spesifik yaitu ekspresi dari bentuk visi naskahnya kedalam kenyataan teater. Seni penataan pentas melibatkan banyak bentuk kesenian. Penata pentas harus menyelami semua bentuk kesenian dan menghayati gerak kebudayaan dari masa ke masa.

Menurut Padmodarmaya (1983: 6), yang dimaksud dengan suatu pertunjukan sebagai tempat pertunjukan adalah tempat pertunjukan dengan pertunjukan kesenian yang menggunakan manusia sebagai media utamanya. Dalam hal ini misalnya pertunjukan tari, teater tradisi, sandiwara atau drama non tradisi, baik sandiwara maupun mutakhir atau kontemporer.

Simatupang (2013: 67) berpendapat bahwa pertunjukan dipandang sebagai salah satu jenis peristiwa interaksi publik. Sebagai sebuah bentuk interaksi, tentunya diperlukan kehadiran lebih dari satu pihak dalam peristiwa pertunjukan. Pada umumnya pihak-pihak yang hadir dalam pertunjukan dibedakan kedalam kategori penyaji, pelaku pertunjukan dan penonton pertunjukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pentas pertunjukan atau pertunjukan merupakan gabungan antara beberapa seni yang ditampilkan di atas panggung atau suatu tempat, dan manusia adalah media utamanya. Dalam pertunjukan dibedakan kedalam kategori penyaji, pelaku pertunjukan dan penonton pertunjukan.

2. Tata Panggung

Menurut Padmodarmaya (1983: 4), tata panggung adalah segala sesuatu itu tidak termasuk manusia sebagai media utama yang ada dipentas, tetapi segala sesuatu dibatasi pada benda-benda mati yang berada dipentas/panggung. Penataan atau pengaturan benda-benda mati di atas atau didalam ruang yang berlaku dipentas itu.

Menurut Riantiarno (2011:148), secara umum ada dua jenis panggung pertunjukan yaitu prosenium dan panggung arena. Prosenium adalah panggung yang hanya dapat dilihat oleh penonton dari satu sisi yaitu dibagian depan saja. Panggung arena adalah panggung yang dikelilingi oleh penonton, sehingga setiap sudut panggung bisa dilihat penonton.

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 387-389), ada beberapa bentuk panggung yaitu panggung arena, panggung *proscenium*, panggung *thrust*.

a. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah aktिंग pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk

memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

c. Panggung *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk disisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung adalah area atau tempat pagelaran drama berlangsung. Dan terdapat berbagai macam bentuk panggung yang sering digunakan dalam pementasan, namun ada dua jenis panggung yang umumnya digunakan untuk pagelaran pertunjukan yaitu *proscenium* dan panggung arena. Panggung bagaikan kanvas bagi seorang sutradara yang mengatur dan memberi konsep kemudian dituangkan pada aktor sehingga menghasilkan karya seni dan tempat berekspresi yang ditunjukkan pada penonton.

3. Tata Cahaya

Menurut Wolf & Block (2014: 308), pencahayaan adalah elemen desain teater yang paling kuat. Dalam bentuknya yang paling sederhana,

cahaya mengungkapkan apa yang perlu dilihat. Intensitasnya menentukan seberapa baik sebuah benda terlihat, arahnya menentukan dengan cara apa ia dilihat, dan warnanya mengendalikan warna objek. Karena cahaya memiliki dampak yang kuat pada pemandangan dan kostum, perancang pencahayaan harus menjadi kolaborator yang baik dengan sesama perancang maupun sutradara.

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 331), cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Satoto (2012: 19-20) menjelaskan bahwa seni tata lampu juga sering disebut seni tata sinar. Tujuan dari tata sinar adalah: 1) menerangi dan menyinari aktor/aktris. 2) mengingat efek penyinaran alami. 3) membantu melukiskan dekor. 4) membantu menguatkan karakter tokoh dalam segmen tertentu. Tata sinar harus mampu menghidupkan pentas termasuk aktor/aktris.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata cahaya panggung adalah elemen dari pertunjukan yang paling kuat, karena dengan cahaya kita dapat melihat benda, mengenali warna dan bentuknya. Warna-warna yang dihasilkan oleh cahaya tersebut dapat menunjang dan mendukung karakter pemeran untuk menunjukkan ekspresi atau menjelaskan adegan yang sedang terjadi antara marah, sedih, bahagia dan lainnya.

4. Musik Pendukung

Satoto (2012: 18) menjelaskan bahwa seni suara dapat disebut musik vokal. Sedang istilah seni musik dapat disebut musik instrumental. Musik vokal terjadi karena suara manusia. Sedang musik instrumental terjadi karena alat-alat musik. Sesuai dengan cara penggunaannya maka dapat diketahui seperti alat musik gesek yaitu biola, rebab, cello dan lainnya, alat musik petik seperti gitar, siter, kecapi, alat musik pukul seperti gamelan, drum, tambur, alat musik tiup seperti seruling, terompet dan lain sebagainya. Musik tidak sekedar sebagai ilustrator tapi juga sebagai salah satu faktor yang menjadi unsur tak terpisahkan dengan kegiatan pementasan seni pertunjukan.

Sedyawati, Supanggah, Sumarno, dkk (2009: 12) berpendapat bahwa kehadiran tata musik dalam sebuah pertunjukan seni teater tidak lagi sekedar menghadirkan ilustrasi yang mengantar adegan. Namun peranan musik sudah mengikat menjadi bagian tak terpisahkan dari lakon itu sendiri. Musik dituntut untuk menghadirkan suasana-suasana yang diinginkan lakon. Bahkan seringkali musik memberi garis bawah sebagai penekanan untuk adegan-adegan khusus.

Wilson & Goldfarb (1991: 107) menjelaskan bahwa suara telah menjadi elemen yang semakin penting dalam produksi teater. Penonton menjadi lebih sadar akan suara, sebagian karena pertunjukan oleh kelompok musik dengan mikrofon melekat pada alat musik dan juga digunakan oleh para pemain dan dimana sejumlah besar speaker memproyeksikan suara ke penonton.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Sound atau musik pendukung dalam pertunjukan atau pementasan adalah elemen yang semakin penting dalam produksi pertunjukan, tidak dipungkiri bahwa peranan musik adalah salah satu faktor yang menjadi unsur tak terpisahkan dengan kegiatan pementasan seni pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam mengembangkan *prototype* Prabu Jayanegara menggunakan metode 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Sebelum menerapkan metode 4D tersebut, tahap yang dilakukan yaitu mencari dan mengumpulkan referensi terkait cerita Majapahit dan pertunjukan teater tradisi. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait cerita Majapahit dan pertunjukan teater tradisi, selain itu dilakukan juga proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, alur cerita, dan pendefinisian Prabu Jayanegara pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

1. Analisis Cerita

Cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang digelar dengan konsep teater tradisi menceritakan tentang pemberontakan rakyat yang ada didalarn kerajaan Majapahit. Cerita dimulai pada saat penobatan Raja kedua Majapahit dijatuhkan kepada Raden Kalagemet atau Prabu Jayanegara, yaitu putra dari Raden Wijaya atau Raja pertama Majapahit yang telah tutup usia. Prabu

Jayanegara yang bergelar Sri Maharaja Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara lahir pada tahun 1294M dan mulai memerintah pada tahun 1309M, seorang Raja yang genap berumur 15 tahun.

Seorang anak yang masih berusia 15 tahun memiliki sifat kekanakanakan dan belum bisa menjadi dewasa. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit dibawah pemerintahan Prabu Jayanegara, terjadi banyak pemberontakan. Raja yang kurang tegas kemudian dimanfaatkan oleh bawahannya untuk saling berebut kekuasaan. Para Dharmaputra mendukung niat jahat Mahapati Halayudha untuk merebut tahta Patih Hamangkubumi yang saat itu diduduki oleh Rakyat Nambi dari Lumajang. Prabu Jayanegara memberikan kuasa itu kepada Rakyat Nambi karena Rakyat Nambi telah berjasa kepada Majapahit.

Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang mudah dipermainkan, kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, dan senang bermain wanita. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta Majapahit dan mempertahankan Prabu Jayanegara untuk tetap menjadi Raja.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.

Analisis Prabu Jayanegara dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/sifat dari Prabu Jayanegara. Analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara

fisik dan khusus Prabu Jayanegara yang ada pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

a. Analisis Karakter Tokoh

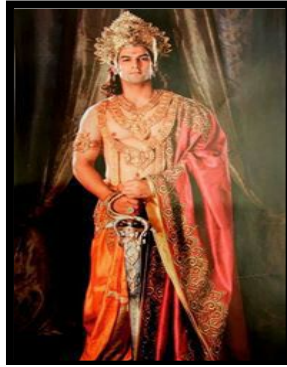
Prabu Jayanegara pada cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* berkarakter egois, tidak mempunyai pendirian, kurang bijaksana, kurang tegas, sombong, angkuh, dan senang bermain wanita.

b. Analisis Karakteristik Tokoh

Prabu Jayanegara pada cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki karakteristik bertubuh kurus, memiliki kulit yang putih, berwajah tampan, berkaki timpang dan mudah jatuh sakit.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk Prabu Jayanegara adalah Raja Pandu dalam cerita Mahabaratha diceritakan sebagai Raja kedua di kerajaan Hastinapura. Raja Pandu naik tahta ketika Raja Santanu yaitu Raja pertama Hastinapura sudah tidak berkuasa. Pandu dalam bahasa sansekerta yang berarti pucat, namun memiliki wajah yang tampan. Raja Pandu memiliki karakter yang lembut, kurang bijaksana, mudah dipermainkan, dan memiliki dua orang istri yaitu Kunthi dan Madrim.



Gambar 1. Raja Pandu

(Sumber: <http://www.wacana.co/2010/03/jayanagara-raden-kalagamet/>,2017)

Sedangkan Prabu Jayanegara dalam cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diceritakan sebagai Raja kedua di kerajaan Majapahit. Prabu Jayanegara naik tahta ketika Raja Wijaya yaitu Raja pertama Majapahit meninggal dunia. Prabu Jayanegara memiliki tubuh yang kurus, berkulit putih dan berwajah tampan. Raja Prabu Jayanegara memiliki sifat yang kurang bijaksana, egois, mudah dipermainkan dan senang bermain wanita, bahkan ingin mempersunting kedua saudaranya yaitu Tribuana Tungadewi dan Mahadewi.



Gambar 2. Prabu Jayanegara

(Sumber: <https://www.wattpad.com/57201078>, 2017)

Alasan memilih Raja Pandu sebagai sumber ide untuk Prabu Jayanegara karena memiliki beberapa karakter dan karakteristik yang hampir mirip. Sumber ide untuk memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit ialah menerapkan ukiran yang berasal dari situs Majapahit.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Prabu Jayanegara dalam cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah Raja Pandu. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan.

Pengembangan sumber ide yang dipilih berupa *distorsi*. *Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara merealisasikan dan menjadikan wujud tertentu pada benda atau objek. Bagian yang dilakukan *distorsi* adalah bagian kostum, aksesoris dan rias karakter Prabu Jayanegara dengan menerapkan makna unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. *Design* (Perencanaan)

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

1. Desain Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh Prabu Jayanegara. Analisis yang dilakukan terkait dengan karakter dan karakteristik, menerapkan unsur dan prinsip desain, selain itu keaslian asal Prabu Jayanegara dari Jawa Timur. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian Raja dengan desain dibuat sedikit rumit dan besar karena kapasitas gerak dari tokoh tidak terlalu banyak.

a. Desain Kostum Keseluruhan

Pembuatan kostum diperhatikan agar karakter dari Prabu Jayanegara dapat dipahami dengan menerapkan makna simbolik berupa:

1) Unsur Desain kostum Prabu Jayanegara

a) Unsur Garis

Kostum Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna pada desain kain batik yang diterapkan berupa warna hitam, emas, putih, merah dan coklat. Warna hitam

mempunyai makna kesedihan, ketakutan dan nafsu yang tinggi, warna emas bermakna kekayaan dan kemakmuran, warna coklat memiliki makna negatif kebodohan dan kekasaran, warna putih memiliki makna negatif penakut, sedangkan warna merah memiliki makna negatif kesombongan dan nafsu tinggi. Warna tersebut menggambarkan karakter seorang raja yang makmur namun kekuasaanya diambang kehancuran. Selain itu mudah dipermainkan, kasar, penuh kesombongan dan memiliki nafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya.

c) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Prabu Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

d) Unsur Tekstur

Kostum Prabu Jayanegara memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau dan bercahaya, untuk menunjang kemegahan tahta Raja.

e) Unsur Bentuk

Desain kostum pada kain batik memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk naturalis karena bentuk yang diterapkan berasal dari bentuk alam atau tumbuh-tumbuhan berupa daun kluwih.

2) Prinsip Desain Kostum Prabu Jayanegara

a) Prinsip *Balance*

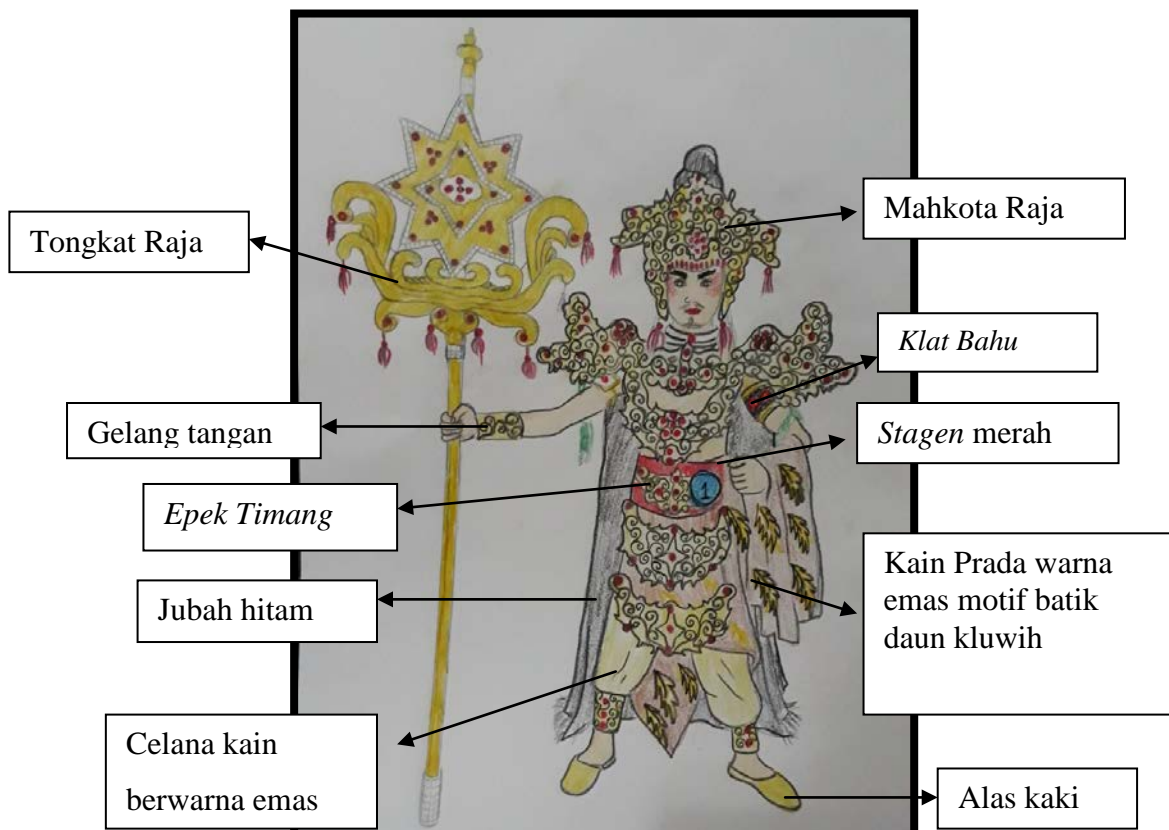
Kostum Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance* /keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Prinsip Proporsi

Kostum Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.

c) Prinsip Aksent

Aksent yang terdapat pada kostum Prabu Jayanegara ialah pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.



Gambar 3. Desain Kostum Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

b. Desain Jubah Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain Jubah Prabu Jayanegara

a) Unsur Garis

Jubah Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung terdapat pada bagian bawah jubah. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang dipilih ialah hitam. Warna hitam memiliki makna kokoh dan kuat, namun terdapat makna memiliki nafsu

yang tinggi. Warna yang dipilih sesuai dengan karakter Prabu Jayanegara yang senang bermain wanita.

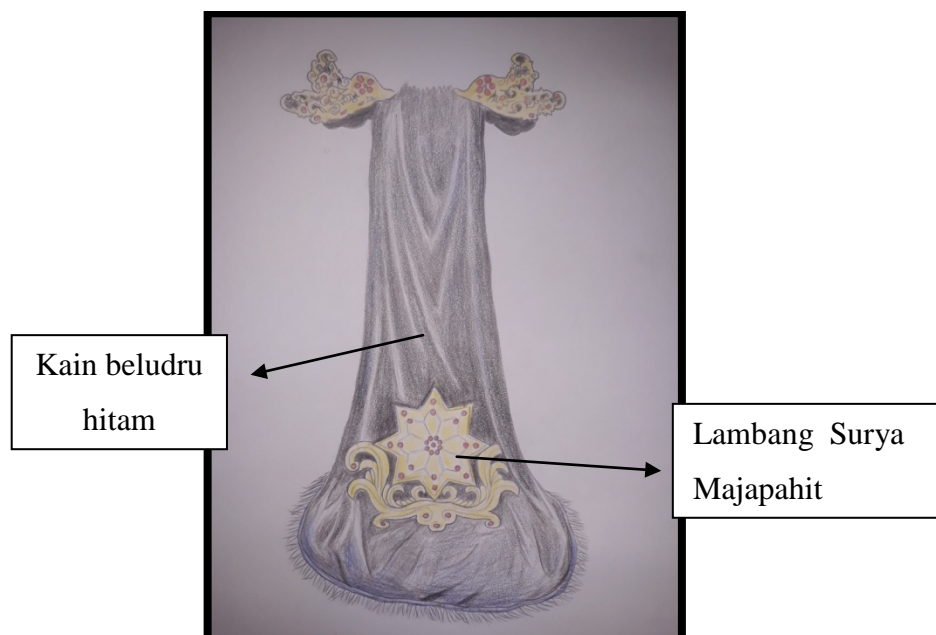
c) Unsur Tekstur

Jubah Prabu Jayanegara memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau, untuk menunjang kemegahan tahta Raja.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Jubah Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.



Gambar 4. Desain Jubah Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

c. Desain Celana Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Unsur warna yang dipilih ialah warna kuning emas. Warna kuning emas ini memiliki makna kemakmuran dan kekayaan. Makna warna yang dipilih menunjang kondisi seorang Raja yang memiliki kekayaan atas kerajaan.

b) Unsur Tekstur

Desain celana Prabu Jayanegara memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau, untuk menunjang kemegahan tahta Raja.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Desain celana Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 5. Desain Celana Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

d. Desain Kain Batik Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Unsur warna pada desain kain batik yang diterapkan berupa warna hitam, emas, putih dan coklat. Warna hitam mempunyai makna kesedihan, ketakutan dan nafsu yang tinggi, warna emas bermakna kekayaan dan kemakmuran, warna coklat memiliki makna negatif kebodohan dan kekasaran, sedangkan warna putih memiliki makna negatif penakut. Warna tersebut menggambarkan karakter seorang raja yang makmur namun kekuasaannya diambang kehancuran karena mudah dipermainkan, selain itu raja yang kasar dan memiliki niat memperistri kedua saudaranya.

b) Unsur Bentuk

Desain kain batik memiliki unsur bentuk, berdasarkan jenisnya bentuk yang dipilih ialah bentuk naturalis karena bentuk yang diterapkan berasal dari bentuk alam atau tumbuh-tumbuhan berupa daun kluwih.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Kain batik Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Keseimbangan yang dipilih ialah asimetris, karena memiliki sudut pandang yang berbeda dari sisi kanan maupun sisi kiri dan dari depan maupun belakang.

b) Prinsip Akses

Kain batik merupakan Akses yang terdapat pada kostum Prabu Jayanegara karena pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Selain itu akses pada kain batik ini memperkuat asal Prabu Jayanegara yang berasal dari Jawa Timur, karena motif yang digunakan ialah motif batik Jawa Timur.



Gambar 6. Desain Kain Batik Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

e. Desain *Stagen* Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Desain *stagen* Prabu Jayanegara memiliki unsur warna merah. Warna merah memiliki makna negatif kesombongan dan nafsu. Warna ini memperkuat karakter yang berwatak sombong dan memiliki nafsu yang tinggi.

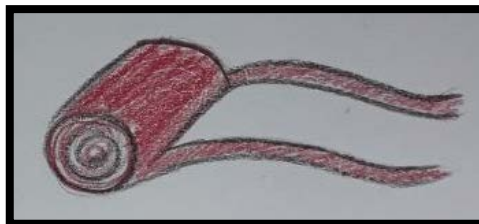
b) Unsur Tekstur

Desain *stagen* Prabu Jayanegara memiliki unsur tekstur. Unsur tekstur yang dipilih dengan cara melihat ialah berkilau, untuk menunjang kemegahan tahta Raja.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip Proporsi

Desain *stagen* Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.



Gambar 7. Desain *Stagen* Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

2. Desain Aksesoris

Desain aksesoris mempertimbangkan unsur dan prinsip desain yang mendekati dengan karakter dan karakteristik Prabu Jayanegara, selain itu keaslian asal Prabu Jayanegara dari daerah Jawa Timur. Aksesoris Prabu Jayanegara terdiri dari Mahkota, teratai dada, *epek timang*, *klat bahu*, *boro samir*, gelang, selop dan tongkat.

a. Desain Mahkota Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain mahkota Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Prabu Jayanegara ialah warna emas, hitam, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, warna hitam yang berarti kegelapan dan kesedihan dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernaflu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari relief gapura candi Bajang Ratu. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

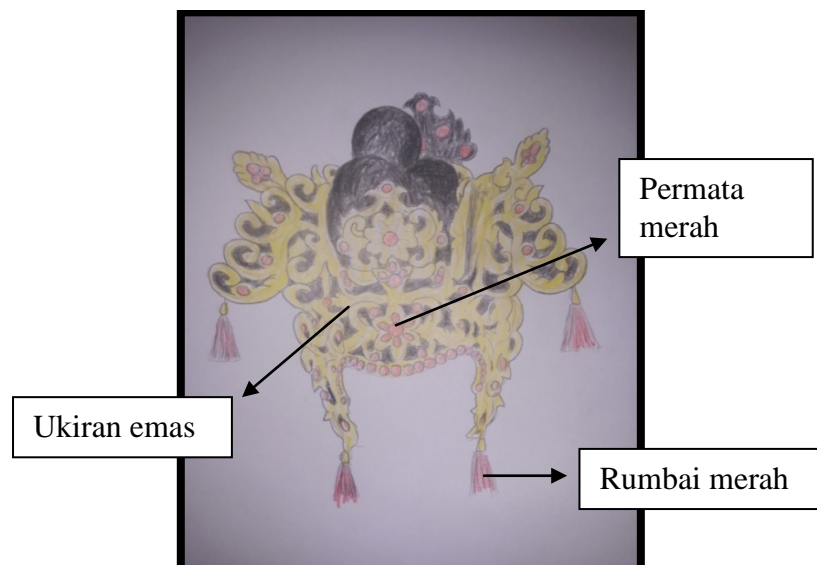
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Prabu Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance/keseimbangan*. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 8. Desain Aksesoris Mahkota Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

b. Desain Teratai Dada Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain teratai dada Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Prabu Jayanegara ialah warna emas, hitam, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, warna hitam yang berarti kegelapan dan kesedihan dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari relief gapura candi Bajang Ratu. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

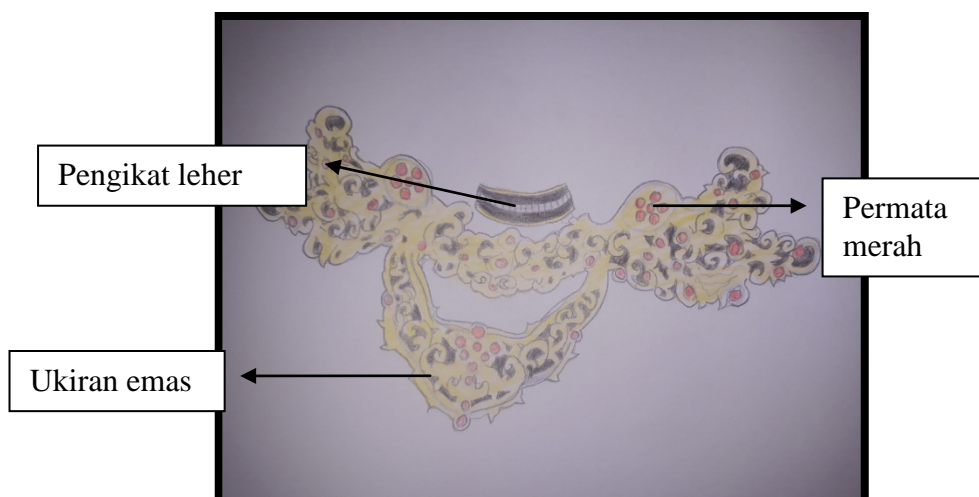
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Raja Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance/keseimbangan*. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 9. Desain Aksesori Teratai Dada Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

c. Desain *Epek Timang* Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain *epek timang* Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Prabu Jayanegara ialah warna emas, hitam, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, warna hitam yang berarti kegelapan dan kesedihan dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari relief gapura candi Bajang Ratu. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

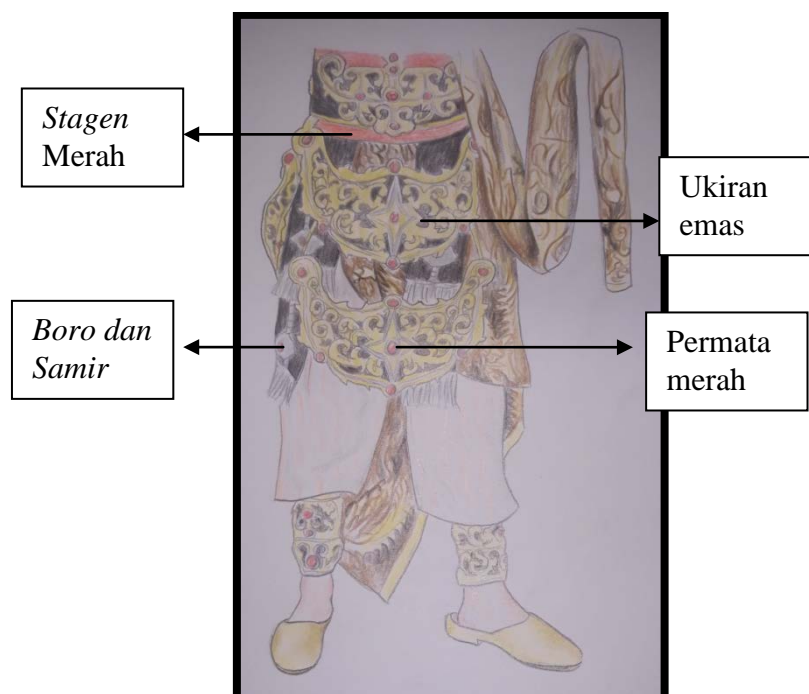
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Prabu Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 10. Desain Aksesori *Epek Timang* Prabu Jayanegara (Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

d. Desain *Klat Bahu* Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain *klat bahu* Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter tokoh yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Prabu Jayanegara ialah warna emas, hitam, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, warna hitam yang berarti kegelapan dan kesedihan dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Raja Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari relief gapura candi Bajang Ratu. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

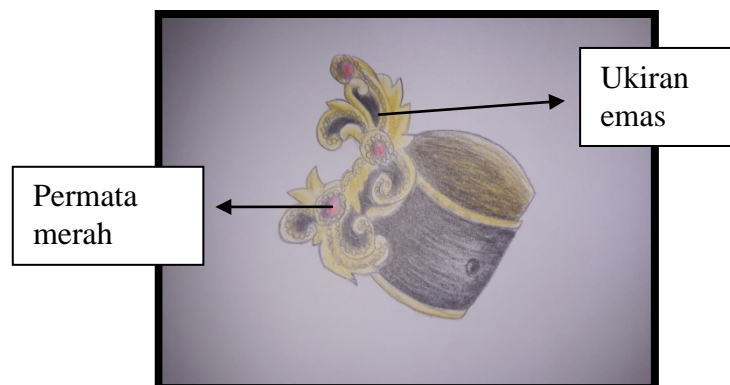
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Prabu Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 11. Desain Aksesori *Klat Bahu* Prabu Jayanegara (Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

e. Desain Gelang Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Garis

Desain gelang Prabu Jayanegara memiliki unsur garis yang dipilih ialah garis lengkung. Unsur yang menggambarkan karakter yang luwes dan kurang tegas.

b) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesoris Prabu Jayanegara ialah warna emas, hitam, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, warna hitam yang berarti kegelapan dan kesedihan dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang karakter Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

c) Unsur Bentuk

Aksesoris Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari relief gapura candi Bajang Ratu. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

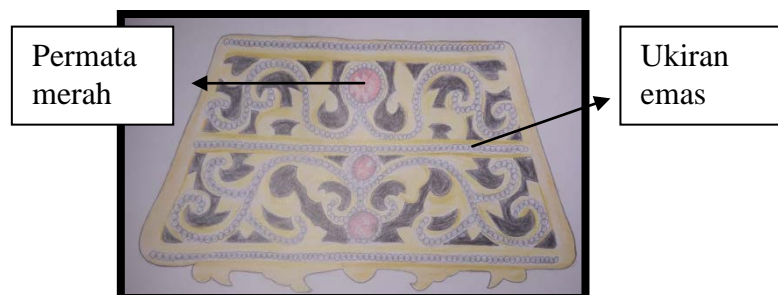
d) Unsur Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum Prabu Jayanegara adalah unsur ukuran yang lebar. Ukuran yang lebar mampu dilihat dari jarak jauh semisal dari panggung dengan penonton.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance/keseimbangan*. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 12. Desain Aksesori Gelang Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

f. Desain *Boro Samir* Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

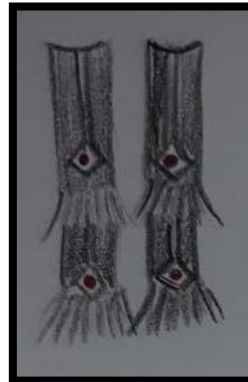
Desain aksesori *boro samir* Prabu Jayanegara memiliki unsur desain warna. Warna hitam dan warna merah. Warna hitam

bermakna ketakutan dan kegelapan, sedangkan warna merah bermakna kesombongan dan nafsu yang tinggi.

2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 13. Desain Aksesori *Boro Samir* Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

g. Desain Tongkat Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Unsur warna yang terdapat pada desain aksesori tongkat Prabu Jayanegara ialah warna emas, merah dan putih. Warna emas memiliki makna kekayaan dan kemakmuran, warna merah berarti nafsu dan kesombongan, dan warna putih yang bermakna penakut. Warna-warna tersebut memiliki makna yang menunjang

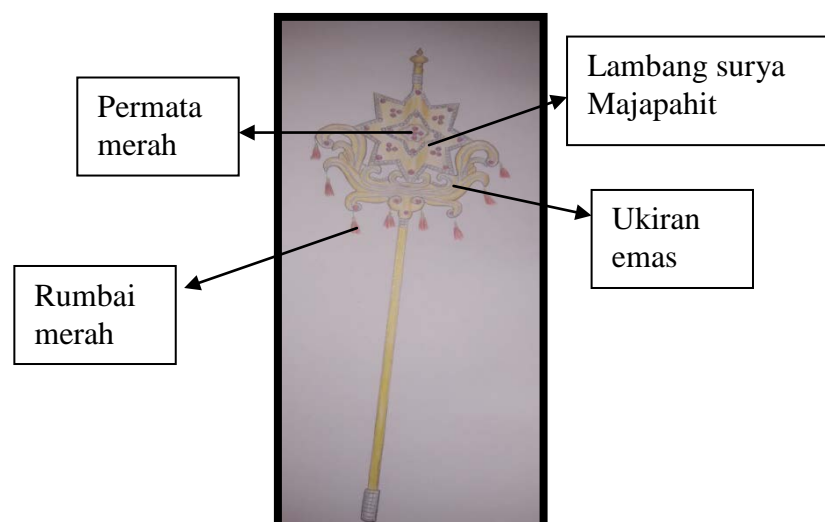
karakter Prabu Jayanegara yaitu raja yang sombong, bernafsu tinggi untuk memperistri kedua saudaranya, dan pemerintahan yang sedang dipimpin berada diambang kehancuran.

b) Unsur Bentuk

Aksesori Prabu Jayanegara memiliki unsur bentuk. Unsur bentuk yang dipilih ialah bentuk dekoratif. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang diubah dari bentuk asli namun tidak meninggalkan keasliannya. Bentuk yang diterapkan berasal dari lambang Surya Majapahit. Selain itu bentuk ini memperkuat keaslian tokoh yang berasal dari Majapahit.

2) Prinsip Desain

a) Desain tongkat Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.



Gambar 14. Desain Tongkat Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

h. Desain Alas kaki Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Desain warna pada alas kaki Prabu Jayanegara ialah warna emas.

Warna emas bermakna kekayaan dan kemakmuran seorang raja.

b) Unsur tekstur

Unsur tekstur dengan cara melihat akan tampak berkilau dan

bercahaya, sedangkan dengan cara meraba akan diketahui

permukaan yang kasar.

2) Prinsip Desain

- a) Desain alas kaki Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 15. Desain Alas kaki Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

3. Desain Tata Rias Wajah Karakter.

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah Prabu Jayanegara merupakan tata rias wajah karakter. Tata rias karakter diterapkan untuk memperkuat karakter

a. Desain Tata Rias Karakter keseluruhan.

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Tata rias karakter Prabu Jayanegara memiliki unsur warna merah, coklat, putih dan hitam. Warna merah berarti kesombongan dan nafsu, warna hitam yang bermakna kokoh, warna putih yang memiliki makna ketakutan dan warna coklat yang memiliki makna netral. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari tokoh Prabu Jayanegara.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* yang diterapkan pada desain rias karakter terdapat pada bagian *shading* pada wajah, sehingga terlihat relief wajah melalui *shading* yang diaplikasikan

c) Unsur Garis

Unsur garis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis.

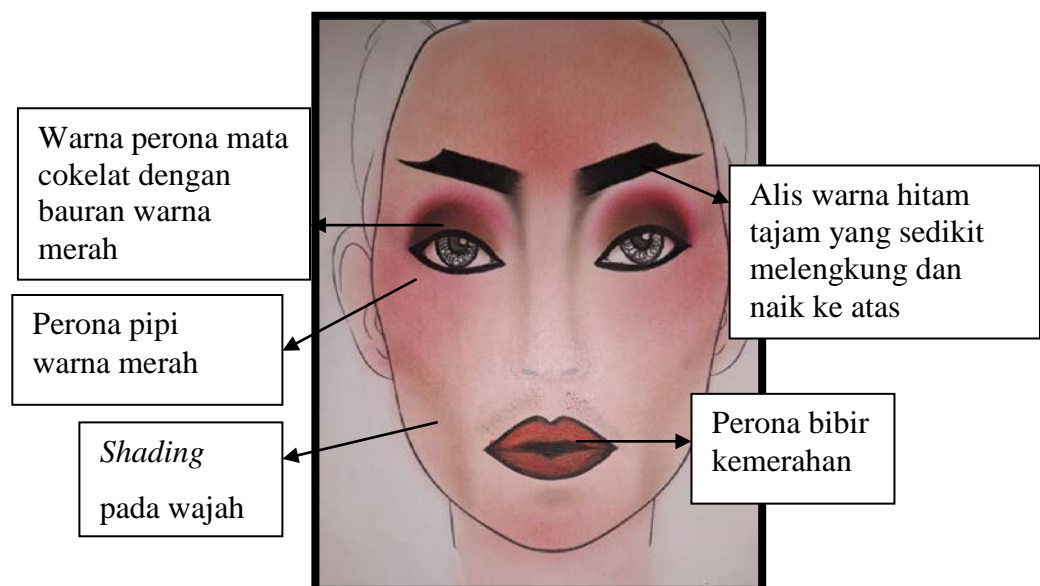
2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Desain tata rias karakter Prabu Jayanegara memiliki prinsip desain *balance*/keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Prinsip Aksen

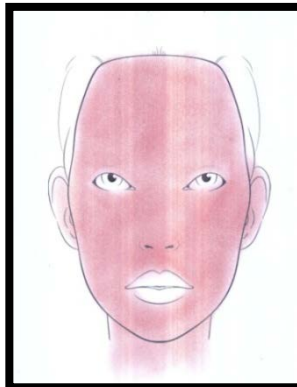
Prinsip aksen atau pusat perhatian pertama terdapat pada bagian keseluruhan wajah, yang menerapkan jenis rias karakter terutama pada bagian alas bedak dan alis.



Gambar 16. Desain Tata Rias Wajah Karakter Prabu Jayanegara (Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

b. Desain Alas Bedak Prabu Jayanegara

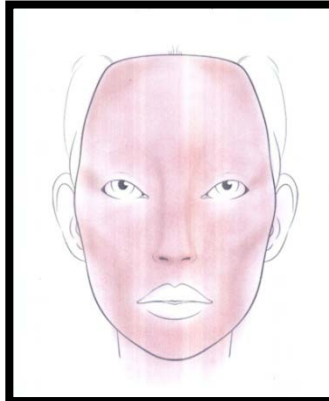
- 1) Unsur Desain yang dipilih ialah unsur warna. Unsur warna yang diterapkan ialah warna merah. Warna kemerahan merupakan ciri-ciri dari rias karakter yang akan ditampilkan di panggung.
- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 17. Desain Alas Bedak Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

c. Desain *Shading* Prabu Jayanegara

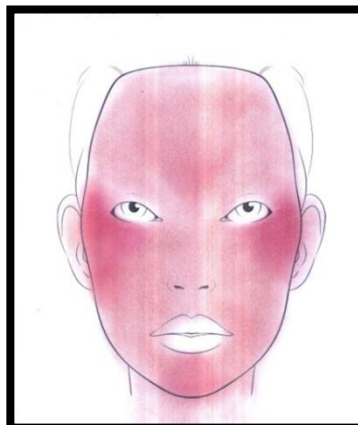
- 1) Unsur desain yang dipilih pada desain *shading* Prabu Jayanegara ialah unsur *value*. Unsur *value* yang diterapkan pada desain rias karakter terdapat pada bagian *shading* pada wajah, sehingga terlihat relief wajah melalui *shading* yang membentuk gelap terang pada bagian wajah.
- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 18. Desain *Shading* Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

d. Desain Perona Pipi Prabu Jayanegara

- 1) Unsur desain Unsur Desain yang dipilih ialah unsur warna. Unsur warna yang diterapkan ialah warna merah. Warna kemerahan merupakan ciri-ciri dari rias karakter yang akan ditampilkan di panggung. Selain itu warna merah yang diaplikasikan lebih tajam dan tegas untuk mencapai karakter Prabu Jayanegara yaitu kesombongan.
- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 19. Desain Perona Pipi Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

e. Desain Perona Mata Prabu Jayanegara

1) Unsur Desain

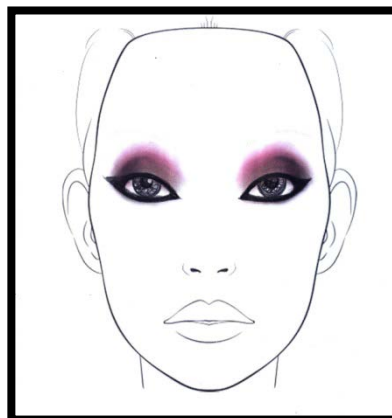
a) Unsur Warna

Desain perona mata Prabu Jayanegara memiliki unsur warna merah, coklat, putih dan hitam. Warna merah berarti kesombongan dan nafsu, warna hitam yang bermakna kokoh, warna putih yang memiliki makna ketakutan dan warna coklat yang memiliki makna netral. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari Prabu Jayanegara.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* atau gelap terang yang tercipta pada pengaplikasian perona mata akan membentuk kesan mata menjadi lebar atau sempit.

2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 20. Desain Perona Mata Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

f. Desain Alis Prabu Jayanegara

1) Unsur desain

a) Unsur warna

Desain alis Prabu Jayanegara memiliki unsur warna hitam yang bermakna kokoh dan tegas. Selain itu warna hitam adalah warna asli rambut alis.

b) Unsur garis

Unsur garis pada desain alis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis.

2) Prinsip desain

a) *Balance*

Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Aksentasi

Aksentasi atau pusat perhatian pada desain alis ini merupakan perhatian utama yang ditonjolkan dalam rias karakter, yaitu karakter laki-laki yang terlihat pada bagian alis.



Gambar 21. Desain Alis Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

g. Desain Perona Bibir Prabu Jayanegara

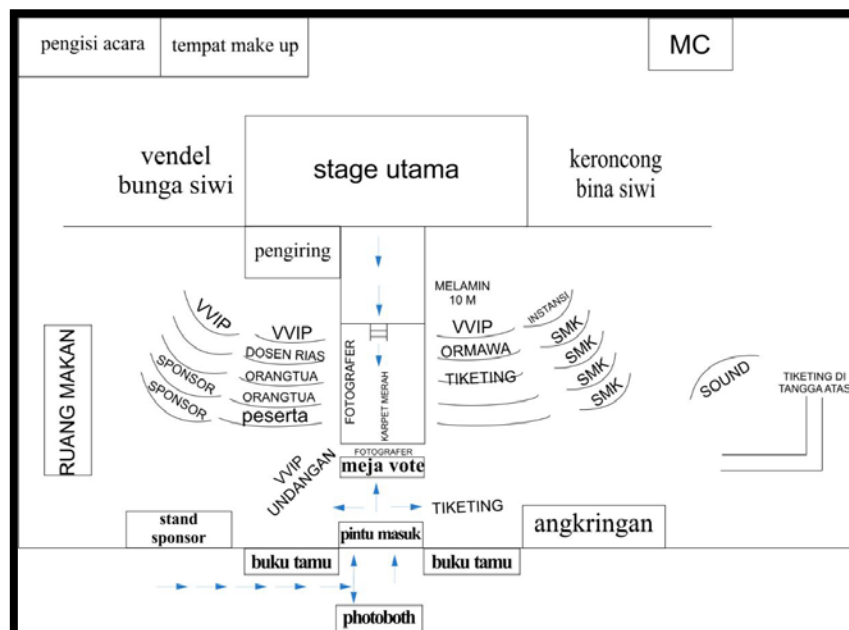
- 1) Unsur desain yang digunakan yaitu unsur warna. Unsur warna yang dipilih ialah warna merah dan hitam. Warna merah bermakna kesombongan dan nafsu yang tinggi selain itu warna merah adalah warna alami dari bibir. Warna hitam melambangka kokoh dan tegas yang diaplikasikan untuk menegaskan bentuk bibir.
- 2) Prinsip desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 22. Desain Perona Bibir Prabu Jayanegara
(Sketsa: Agatha Ratu Maheswara, 2017)

4. Desain Pertunjukan.

Pada tahap desain pertunjukan menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.



Gambar 23. Desain Layout stage, kursi, dan penataan dekorasi (Sumber: Sie Acara , 2017)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana Kerajaan Majapahit. *Backdrop* yang digunakan juga menggambarkan Kerajaan Majapahit. Layout penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu masyarakat umum dan kalangan muda tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua *audience* dapat menikmati pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. *Lighting* yang digunakan

lebih menekankan kearah terang atau suasana kerajaan namun ada beberapa perpaduan lighting untuk mendramaliris suasana pertunjukan. Peran *lighting* mendukung suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan. Musik yang digunakan dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah musik *live* atau secara langsung menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan.

C. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, aksesoris, rias karakter serta *prototype* Prabu Jayanegara. Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan Prabu Jayanegara. Desain meliputi kostum, aksesoris, dan rias karakter. Desain tersebut akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi pada bidang kostum dan aksesoris dan validasi pada bidang tata rias wajah karakter.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

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

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

aksesori. Pada proses pembuatan kostum dan aksesoris ini, kostum dan aksesoris dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan Prabu Jayanegara.

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

Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan masukan dan pendapat oleh ahli. Hasil dari *fitting* ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan aksesoris yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada kostum dan aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila terdapat kesalahan pada kostum dan aksesoris dan menambahkan apa bila ada yang kurang.

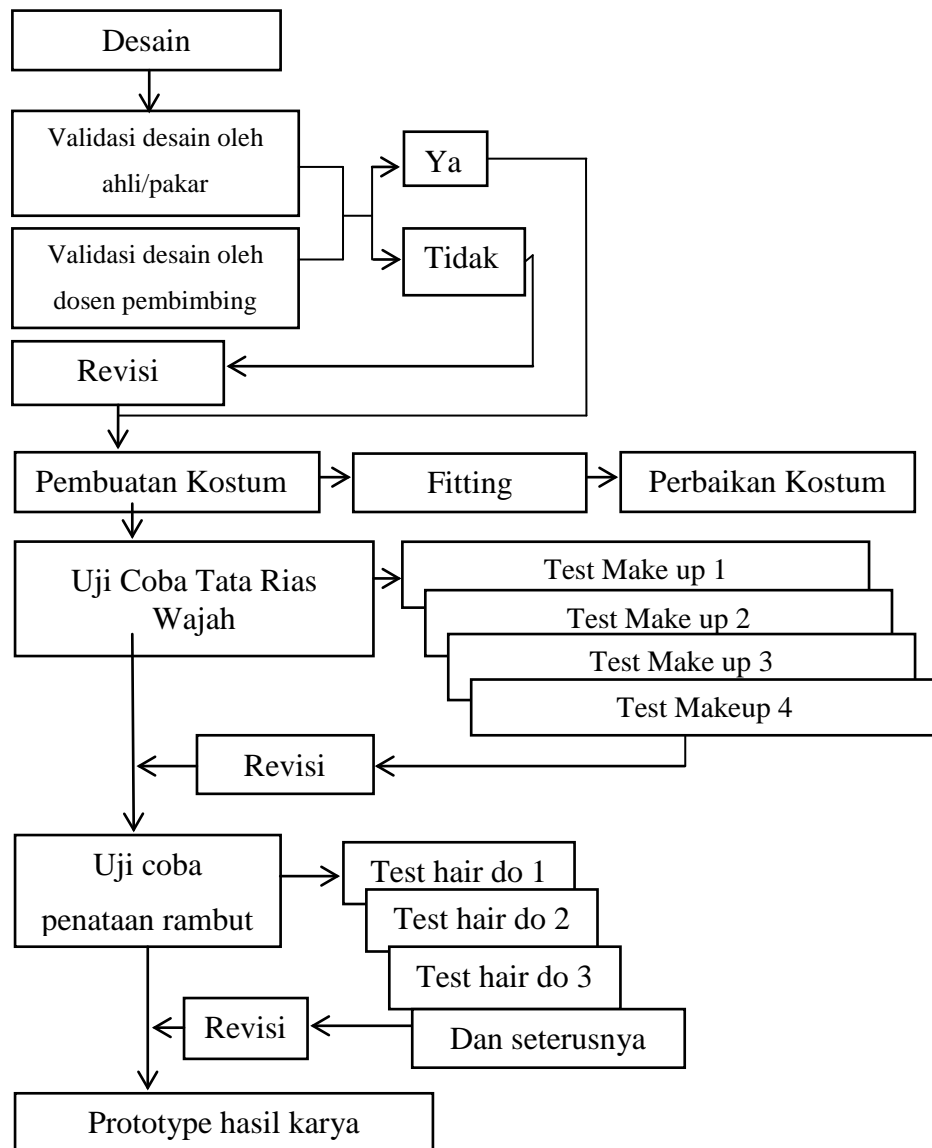
2. Validasi Desain Rias Wajah Karakter

Validasi pada bidang rias wajah karakter, dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias wajah karakter yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah karakter sesuai

dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap rias wajah karakter dilakukan beberapa kali hingga tercapai rias wajah karakter yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada Prabu Jayanegara.

3. Validasi *Prototype* Hasil Karya Pengembangan.

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, aksesoris serta rias wajah karakter Prabu Jayanegara yang telah dikembangkan.



Gambar 24. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Pedoman Laporan Tugas Akhir 2016)

D. *Dessiminate* (Penyebaran)

Pada tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Bentuk pertunjukan yang akan dipergelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah Kudeta di Majapahit. Tempat untuk pertunjukan berada di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Waktu atau durasi penampilan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah 90menit.

1. Penialan Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Kamis, 04 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Yuswati sebagai ahli tata rias dan kecantikan, Esti Susilarti sebagai ahli pemerhati seni, dan Agus Prasetya selaku ahli penggerak dan pelaku seni. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pertunjukan utama.

2. Gladi Kotor

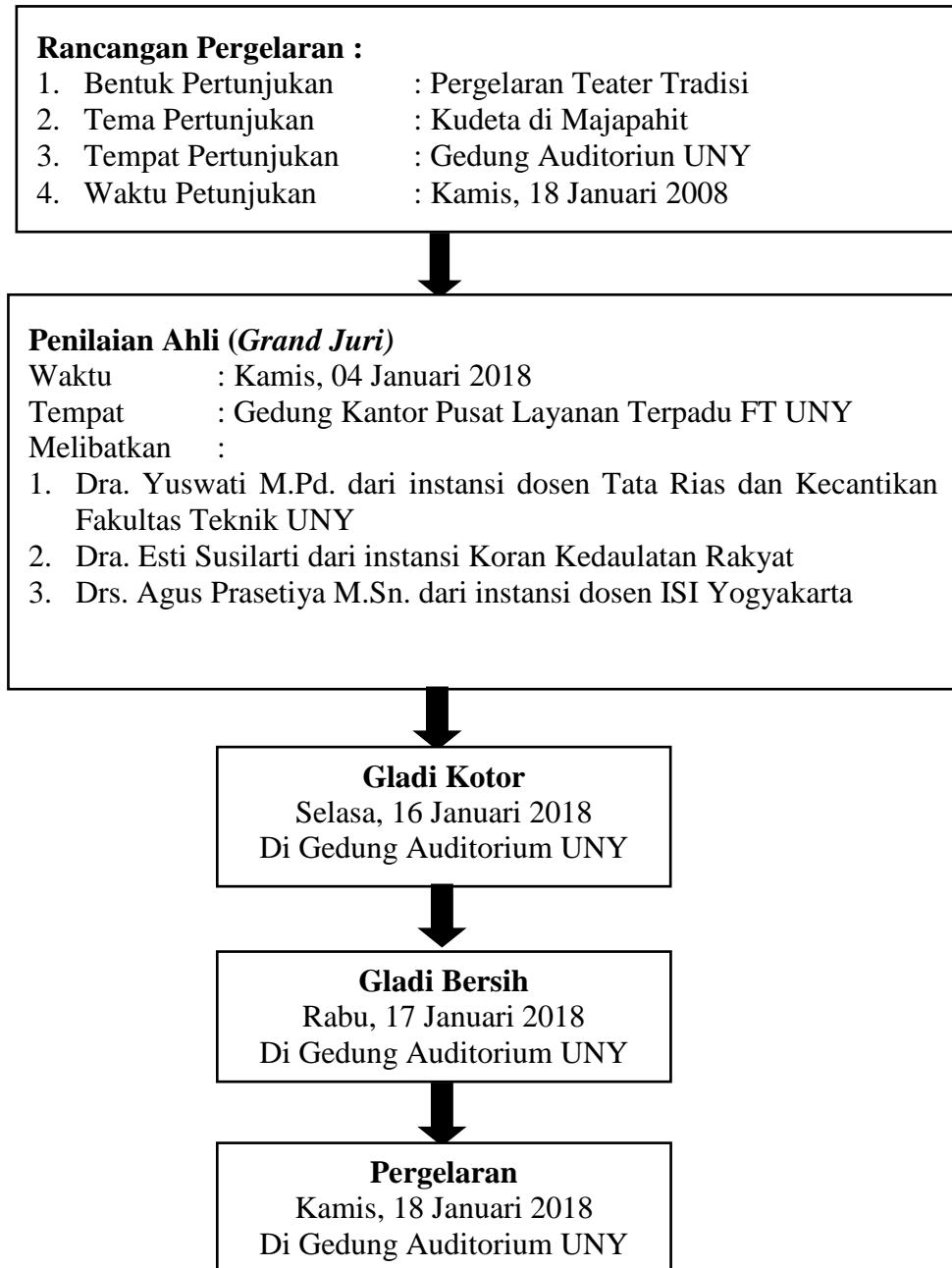
Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan untuk *setting* area dan pelatihan *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan bersamaan dengan acara *fitting* kostum dengan tujuan mengenakan kostum *talent* dengan ukuran yang sudah dibuat, dengan koreografi yang akan ditampilkan di atas panggung pada saat *rolling*. Tujuan dari mengenakan kostum pada saat *rolling* adalah menguji coba kostum dan aksesoris yang dibawakan tidak mengganggu koreografi tokoh yang diperankan. Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Pergelaran

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



Gambar 25. *Dessiminate* (Penyebaran)
(Sumber: Agatha Ratu, 2018)

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Berdasarkan analisis cerita yang berjudul “*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) latar Belakang cerita tersebut adalah kerajaan Majapahit yang berada di Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur di Pulau Jawa. 2) cerita terjadi pada saat pemerintahan Raja Jayanegara yang menduduki tahta kerajaan selama 19 tahun yaitu pada tahun 1309-1328M. 3) Prabu Jayanegara adalah seorang Raja kedua yang memerintah kerajaan Majapahit diperkirakan lahir pada tahun 1294M yang memiliki nama asli Raden Kalagemet.

Prabu Jayanegara yang merupakan seorang Raja tersebut memiliki karakter yang kurang bijaksana, angkuh, sombong, mudah dipermainkan, penakut, dan Raja yang senang bermain wanita, sehingga dalam pemerintahannya banyak terjadi masalah yang dialami kerajaan Majapahit.

Prabu Jayanegara sebagai seorang Raja memiliki karakteristik penampilan dengan berwajah tampan, berkulit putih, bertubuh kurus dan jika berjalan seperti orang timpang atau pincang kakinya.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, Prabu Jayanegara akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi sebagai proyek akhir mahasiswa semester 5 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan tersebut mengusung

konsep tradisional semi modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan salah satu tokoh yang ada didalam cerita tersebut yaitu Raja Prabu Jayanegara, agar sesuai dengan tema Kudeta di Majapahit yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Raja Pandu dalam cerita Mahabaratha. Raja Pandu adalah Raja kedua di kerajaan Hastinapura. Raja Pandu naik tahta ketika Raja Santanu yaitu Raja pertama Hastinapura sudah tidak berkuasa. Pandu dalam bahasa sansekerta yang berarti pucat, namun memiliki wajah yang tampan. Raja Pandu memiliki karakter yang lembut, kurang bijaksana, mudah dipermainkan, dan memiliki dua orang istri yaitu Kunthi dan Madrim.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah *distorsi*. *Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara merealisasikan dan menjadikan wujud tertentu pada benda atau objek. Bagian yang dilakukan distorsi adalah wujud desain kostum, aksesoris dan rias karakter yang terdapat beberapa unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Prabu Jayanegara meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan kostum (mengukur *talent*, mencari bahan, menjahit kostum, *fitting*, dan validasi kostum).

Pembuatan kostum Prabu Jayanegara menggunakan jenis kain spandek, kain batik prada emas, dan kain bludru hitam. Adapun bahan tambahan dan aksesoris pelengkap seperti spon ati, renda warna merah dan silver, permata merah, renda manik-manik, dan pipa pralon. Menggunakan teknik *drapping* pada bagian kain batik prada emas.

Cara membuat kostum yaitu:

- a. Menyiapkan alat bahan yang diperlukan seperti alat menjahit.
- b. Membuat celana yang sedikit lebih besar dari ukuran asli model, menggunakan tali atau karet pada bagian pinggangnya supaya model bisa mengatur kenyamanan saat menggunakan celana.
- c. Menyiapkan 2 kain jarik prada emas yang masih utuh tanpa dipotong.
- d. Menyiapkan tali untuk membantu pada saat *drapping* kain prada emas.
- e. *Drapping* dimulai dari bagian kiri model menggunakan satu jarik prada, jarik prada dilipat menjadi setengah atau menyesuaikan lutut model, kemudian bagian kiri *diwiru* memanjang seperti bentuk *capit urang* kemudian ditali.

- f. Pada bagian belakang dibuat menyerupai teknik memasang kain *kampung* yang berbentuk mengerucut sampai ke dasar lantai. Kemudian sisa kain dirapihkan.
- g. *Drapping* kedua menggunakan jarik prada dilipat memanjang menjadi 4 bagian kemudian diletakkan disela-sela kain jarik prada yang sudah di *wiru*. Sisa kain yang memanjang akan ditumpangkan ke tangan tokoh atau model.
- h. Menjahit sepasang *boro samir* menggunakan kain beludru hitam.
- i. Menjahit kain hitam yang dilapisi kain satin berwarna merah menjadi *stagen*.
- j. Menjahit kain bludru hitam yang digunakan sebagai jubah panjang kebelakang. Jubah dijait menjadi satu dengan asesoris yang digunakan dibahu sehingga menghemat waktu pemakaian kostum. Pada jubah disematkan lambang Surya Majapahit.
- k. Menjahit renda silver yang diletakkan diseluruh tepi jubah hitam.
- l. Kostum diletakkan ke patung untuk mengetahui hasil akhir sebelum dicoba ke peraga/ aktor.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir, karena ada bagian kostum yang ditambahkan dan dirubah pemakaiannya. Penambahan terjadi pada bagian jubah dan perubahan pemakaian terjadi pada kain batik yang semula hanya ditali biasa namun perubahan yang diterapkan dengan cara *drapping*.



Gambar 26. Desain Kostum Awal
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



Gambar 27. Desain Kostum Akhir
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



Gambar 28. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

Pembahasan desain kostum saat digunakan dalam pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu kostum yang dikenakan bagian celana sedikit lebih besar namun teratasi dengan menggunakan tali dan gelang kaki. Pada bagian jubah, saat digunakan untuk tampil jubah tidak bisa terbentang dengan sempurna karena terdapat hiasan yang besar dan kain yang dikenakan terlalu berat. Warna kostum terlihat menyala ketika terkena *lighting* berwarna kuning dan hijau, karena sebagian kostum terdapat warna emas dan hiasan permata. Konsep desain kostum dengan proses pembuatannya terhambat dan kurang maksimal karena keterbatasan waktu

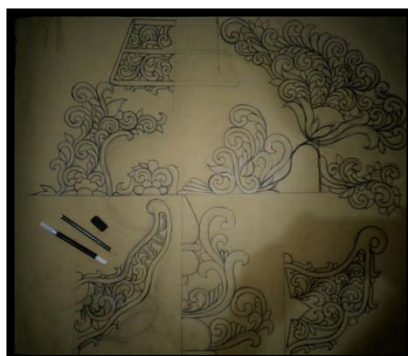
2. Aksesoris

Proses pembuatan Aksesoris Prabu Jayanegara meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan aksesoris (mengukur *talent*, mencari bahan, membuat aksesoris, *fitting*, dan validasi aksesoris).

Pembuatan aksesoris menggunakan bahan utama berupa spon ati, berwarna emas, menggunakan hiasan berupa permata merah dan renda permata, dilengkapi dengan bahan tambahan seperti kain keras, kain bludru hitam dan pipa pralon untuk tongkat, teknik yang digunakan adalah seni mengukir.

Berikut cara pembuatan aksesoris:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti gunting, *cutter*, lem tembak, alat jahit, cat warna putih dan emas.
- b. Membuat pola aksesoris yang akan dibuat dengan menerapkan sumber ide yang dipilih.



Gambar 29. Hasil Pola Aksesoris
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- c. Menerapkan desain pola aksesoris pada spon ati, kemudian dipotong dan diukir sesuai dengan pola.
- d. Mengaplikasikan cat warna putih pada pola yang sudah dipotong dan diukir dan tunggu hingga kering.



Gambar 30. Hasil Pengaplikasian Cat Warna Putih
(Sumber: Jatmiko Vadhjendra, 2018)

- e. Mengaplikasikan cat warna putih pada pipa pralon yang sudah tertempel pola.



Gambar 31. Hasil Pengaplikasian Cat Warna Putih Pada Pola dan Pipa Pralon
(Sumber: Jatmiko Vadhjendra, 2018)

- f. Memberikan cat warna emas pada pola setelah cat pertama sudah kering.



Gambar 32. Hasil Pengaplikasian Cat Warna Emas
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- g. Memberikan cat warna emas pada pipa pralon dan pola setelah cat pertama sudah kering.



Gambar 33. Hasil Pengaplikasian Cat Warna Emas Pada Pola dan Pipa
Pralon
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- h. Menempelkan hiasan berupa permata merah dan renda permata pada pola yang sudah terlapisi cat menggunakan lem tembak.



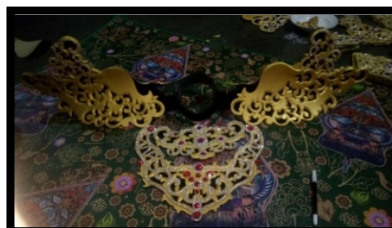
Gambar 34. Hasil Penempelan Hiasan Permata
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- i. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian asesoris yang akan digunakan pada bagian kepala dengan cara dijahit.



Gambar 35. Rangkaian Aksesoris Mahkota
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- j. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian asesoris yang akan digunakan pada bagian bahu dan dada dengan cara dijahit.



Gambar 36. Rangkaian Aksesoris Teratai Dada
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2018)

- k. Merangkai beberapa pola yang sudah jadi menjadi suatu rangkaian asesoris yang akan digunakan pada bagian pinggang atau *epek timang* dengan cara dijahit.



Gambar 37. Hasil Rangkaian Aksesoris *Epek Timang*.
(Sumber: Jatmiko Vadhjendra, 2018)

- l. Aksesoris yang digunakan untuk gelang.



Gambar 38. Hasil Aksesoris Gelang.
(Sumber: Jatmiko Vadhjendra, 2018)

Hasil desain aksesoris tidak sesuai dengan hasil akhir dan merubah sebagian besar dari desain awal, karena bentuk ukiran dan pola yang dibuat pada desain awal kurang detail. Selain itu prinsip desain proporsi tidak terwujud karena aksesoris terlalu besar dari postur tubuh.



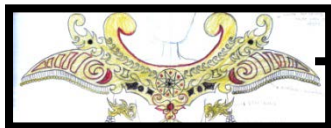
Gambar 39. Desain Aksesoris Mahkota Awal
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



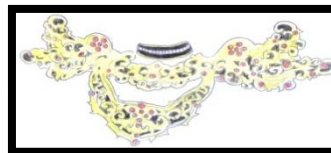
Gambar 40. Desain Aksesoris Mahkota Akhir
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



Gambar 41. Hasil Aksesoris Mahkota
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)



Gambar 42. Desain Aksesoris Teratai Dada Awal
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



Gambar 43. Desain Aksesoris Teratai Dada Akhir
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)



Gambar 44. Hasil Aksesoris Teratai Dada
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

Pembahasan desain aksesoris yang digunakan dalam pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu aksesoris yang digunakan tidak sesuai dengan postur tubuh *talent*. Aksesoris mahkota dan teratai dada terlalu lebar pada saat dikenakan, sehingga *talent* merasa kurang nyaman. Postur tubuh *talent* terlihat semakin kecil apabila menggunakan aksesoris tersebut. Kurangnya komunikasi dan keterbatasan waktu pada saat proses pembuatan aksesoris menjadikan hasil yang kurang maksimal.

3. Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah yang diterapkan menggunakan jenis rias karakter dan panggung, dengan alasan pertunjukan yang ditampilkan berupa teater tradisi, dengan berbagai macam tokoh yang disajikan tentunya memiliki karakter yang ditonjolkan. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter tokoh yang akan diperankan pada pertunjukan. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa dasar atau *base make-up* yang berwarna kemerahan, dengan teknik pencampuran kosmetik *foundation* dengan *body painting* warna merah, menggunakan alat spatula, bertujuan untuk mencapai prinsip dari rias wajah panggung yang memiliki *base make-up* yang kemerahan.

Berikut proses merias wajah karakter:

- a. Menyiapkan alat bahan dan kosmetik yang diperlukan
- b. Mengaplikasikan *milk cleanser* untuk membersihkan wajah



Gambar 45. Pengaplikasian *Milk Cleanser*
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

- c. Mengaplikasikan penyegar



Gambar 46. Pengaplikasian Penyegar
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

- d. Mengaplikasikan pelembab



Gambar 47. Pengaplikasian Pelembab
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

- e. Penempelan *scottape* untuk menutup alis



Gambar 48. Penempelan *Scottape*
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

f. Pengaplikasian *foundation*



Gambar 49. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

g. Pengaplikasian *shading* dalam



Gambar 50. Pengaplikasian *Shading* Dalam
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

h. Pengaplikasian bedak tabur



Gambar 51. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

i. Pengaplikasian *shading* luar



Gambar 52. Pengaplikasian *Shading* Luar
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

j. Pengaplikasian perona pipi



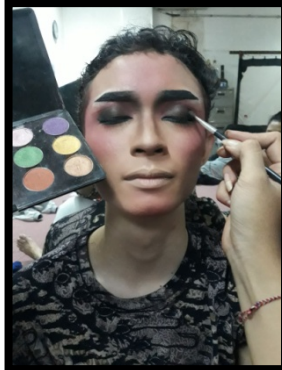
Gambar 53. Pengaplikasian Perona Pipi
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

k. Membentuk alis



Gambar 54. Membentuk Alis
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

l. Pengaplikasian *eyeshadow*



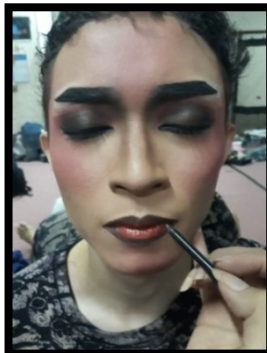
Gambar 55. Pengaplikasian *Eyeshadow*
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

m. Pengaplikasian *eyeliner*



Gambar 56. Pengaplikasian *Eyeliner*
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

n. Pengaplikasian perona bibir

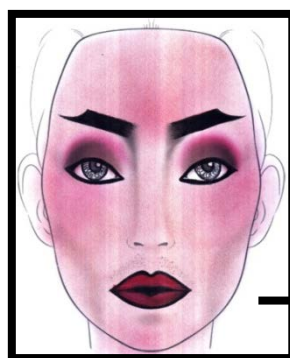


Gambar 57. Pengaplikasian Perona Bibir
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

Hasil desain pertama rias karakter yang diterapkan ke tokoh Raja Prabu Jayanegara tidak sesuai dengan hasil akhir. Adapun penyebabnya adalah, pengaplikasian atau tambahan kumis yang diterapkan ke tokoh kurang sesuai karena tokoh yang diperankan masih muda belia berumur 15 tahun, selain itu prinsip rias wajah panggung yang sedikit kemerahan belum terpenuhi.



Gambar 58. Desain Tata Rias Wajah Karakter Awal
(Sketsa: Agatha Ratu, 2018)



Gambar 59. Desain Tata Rias Wajah Karakter Akhir
(Sketsa: Agatha Ratu, 2018)



Gambar 60. Hasil Akhir Tata Rias Wajah Karakter
(Sketsa: Agatha Ratu, 2018)

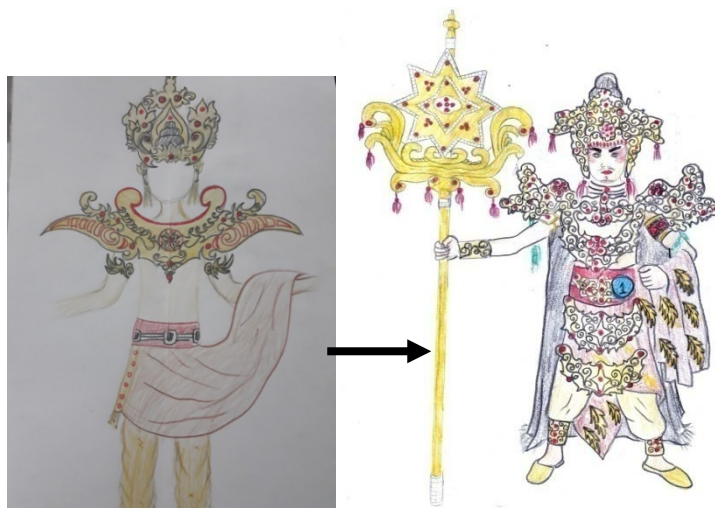
Pembahasan desain rias karakter pada *talent* yang digunakan dalam pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, pada saat penilaian ahli (*grand juri*) penambahan aksesoris kumis tidak pas dengan tokoh, karena tokoh yang diperankan masih muda, dan penambahan kumis membuat tokoh menjadi lebih tua. Warna antara wajah dan badan kurang menyatu. Kesan rias karakter tajam dan sesuai dengan suasana pada saat pertunjukan utama. Bentuk

wajah tidak rata ketika terkena sinar *lighting* karena telah memenuhi prinsip rias karakter.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada Kamis, 14 Desember 2017 dan 20 Desember 2017 dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 61. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain kostum dan asesoris terdapat perubahan yaitu dari segi motif atau ukiran yang terdapat pada aksesoris, bentuk dan motif terkesan seperti perempuan dan kurang jelas, kemudian ukuran aksesoris yang digunakan kurang besar. Pada validasi desain kedua atau terakhir oleh ahli kostum dan aksesoris pada bagian motif aksesoris sudah terlihat mengacu pada pencapaian

karakter tokoh. terdapat perubahan yaitu dari segi motif aksesoris dengan pertimbangan yang mengacu pada pencapaian karakter dan keaslian tokoh. Berdasarkan sumber ide yang dipilih yaitu Raja Pandu.

Pembahasan validasi desain kostum dan aksesoris, perubahan kostum Raja Prabu Jayanegara dituntut terlihat dinamis, megah, dan selaras dengan keaslian sumber ide, karakter, dan karakteristik yang akan dibawa oleh tokoh Raja Prabu Jayanegara. Maka bagian yang ditonjolkan supaya kostum terlihat dinamis yaitu makna unsur desain dan prinsip desain yang terdapat pada desain kostum dan aksesoris. Kemegahan kostum dan aksesoris ditunjang dari segi ukuran sedikit besar dan warna emas yang dominan sehingga akan terlihat dinamis, dan megah seperti seorang Raja.

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain tata rias wajah karakter oleh Eni Juniastuti. Validasi dilakukan pada tanggal 14 Desember 2017 dan 20 Desember 2017 .

Hasil validasi tata rias karakter sebagai berikut:



Gambar 62. Hasil Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter
(Sketsa: Agatha Ratu, 2017)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi warna dasar *make-up* yang pertama cenderung masih terlalu putih dan warna pada bagian mata kurang tajam. Selain itu keseluruhan desain lebih terlihat seperti perempuan.

Pada validasi desain kedua, desain tata rias wajah karakter terdapat pada ukuran, proporsi warna dan bentuk riasan yang terdapat pada alis, perona pipi dan penambahan kumis. Ukuran alis yang dibentuk semula kurang proporsional dan dirubah menjadi bentuk yang sedikit lebih besar. Proporsi warna yang terdapat pada perona pipi yang semula berwarna cenderung oranye dirubah menjadi lebih kemerahan dan bauranya diperluas untuk memperkuat karakter yang akan diperankan. Sedangkan penambahan kumis cenderung lebih tebal karena menggunakan bahan tambahan yaitu potongan *hairnett* kemudian dirubah hanya menggunakan goresan warna coklat dari kosmetik *eyeshadow* supaya tokoh tidak terkesan lebih tua dari usia yang diperankan.

Pembahasan validasi pertama dan kedua desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna, bentuk, proporsi. Warna yang diterapkan pada desain awal rias wajah adalah warna kulit wajah atau kekuningan, kemudian terjadi perubahan menjadi sedikit lebih kemerahan dengan pertimbangan prinsip rias wajah panggung. Bentuk pada desain awal yang terdapat pada bentuk alis kurang seimbang dan kurang besar sehingga terjadi perubahan pada desain akhir bentuk alis lebih besar dan mempunyai warna yang lebih tajam. Sedangkan

dari segi proporsi, pada desain awal proporsi perona pipi kurang seimbang dan proporsional, dan pada desain akhir perona pipi lebih proporsional dan bauran kemerahan terlihat tajam sesuai dengan prinsip tata rias panggung.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.

Kostum dan aksesoris dibuat oleh Jatmiko Vadhjendrata Rino Regawa Capricornusa pengrajin kostum dan pelaku seni, membutuhkan waktu 18 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris sebesar Rp 2.000.000.

Setelah pembuatan kostum dan aksesoris selesai, dilanjutkan *fitting* kostum dan aksesoris dilakukan sebanyak 2 kali. *Fitting* kostum yang pertama yaitu pada Jumat, 22 Desember 2017 dan *fitting* kostum yang kedua yaitu Jumat, 29 Desember 2017. *Fitting* kostum dan aksesoris untuk menguji coba apakah terdapat kekurangan pada kostum dan aksesoris.

Hasil dari *fitting* kostum yang pertama yaitu jubah terlalu panjang dan bentuknya kurang melengkung. Hasil dari *fitting* kostum yang kedua adalah *boro samir* kurang panjang. Hasil uji coba kostum dapat terlihat bagian yang kurang dan dapat diperbaiki.



Gambar 63. Hasil Perubahan Bentuk Kostum
(Sumber: Dokumentasi Agatha Ratu, 2018)

Pembahasan uji coba hasil jadi kostum dan aksesoris, sebagian besar diganti dan dirombak ulang. Kostum dan aksesoris yang diuji coba kan tidak sesuai dengan desain. Kostum dan aksesoris masih terlihat sederhana dan kurang megah apabila untuk tokoh Raja. Bagian aksesoris *boro samir* kurang panjang karena bahan yang dibuat terlalu pendek, dan kurang menyatu dengan kostum.

4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter

Proses uji coba tata rias wajah karakter dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017, Kamis 04 Januari 2018, dan Jumat 05 Januari 2018.

a. Hasil uji coba Rias Karakter pertama, yaitu:

- 1) Bentuk alis kurang besar
- 2) *Tint* pada hidung terlalu putih dan kurang netral
- 3) Alas bedak dan bedak kurang kemerahan
- 4) Ketajaman pada bagian mata kurang



Gambar 64. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Wajah Karakter Prabu Jayanegara
(Dokumentasi: Agatha Ratu, 2017)

Pembahasan berdasarkan masukan dari mengenai hasil uji coba rias wajah karakter yang pertama yaitu penekanan rias untuk putra lebih diperkuat. Perubahan bentuk alis ke bentuk yang lebih besar diperlukan untuk prinsip rias panggung, karena nantinya tokoh akan ditampilkan di atas panggung dengan jarak yang jauh dengan penonton. Perlunya mengganti warna alas bedak menjadi kemerahan supaya wajah tokoh nantinya tetap terlihat dan tidak terkesan pucat apabila terkena *lighting* berwarna kuning di atas panggung.

b. Hasil Uji Coba Rias Karakter Kedua, yaitu :

- 1) Bentuk dan ukuran alis kurang besar dan alis kurang proporsional.
- 2) Kumis terlalu tebal
- 3) Alas bedak kurang merah bila berada di atas panggung

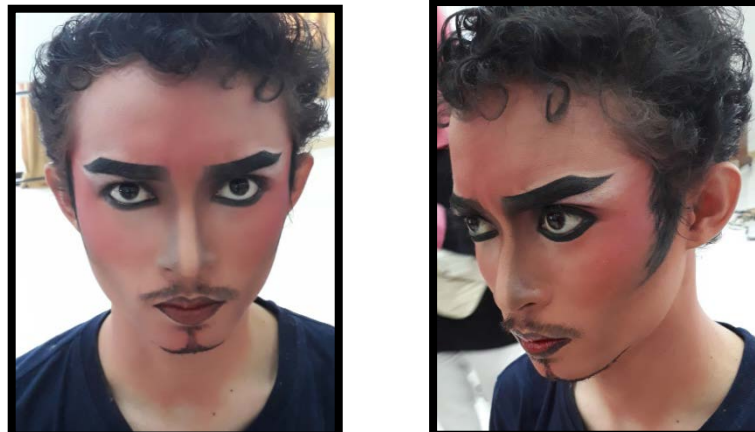


Gambar 65. Hasil Uji Coba Kedua Tata Rias Wajah Karakter Prabu Jayanegara
(Dokumentasi: Agatha Ratu, 2017)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 2, maka terdapat perubahan bagian *makeup* yang harus dimaksimalkan untuk memperkuat karakter tokoh. Perlunya meningkatkan warna alas bedak menjadi kemerahan, dan memperhatikan proporsi dan bentuk alis. Selain itu diperhatikan pula pada saat pengaplikasian kumis supaya tidak terlalu tebal.

c. Hasil Uji Coba Rias Wajah Karakter Ketiga yaitu:

- 1) Alas bedak telah memenuhi standart rias wajah karakter yang kuat ketika di atas panggung yaitu kemerahan.
- 2) Alis lebih berani dbesarkan untuk ukuran dan memperhatikan sisi simetris kanan dan kiri.
- 3) *Shading* hidung kurang lebar.



Gambar 66. Hasil Uji Coba Ketiga Tata Rias Wajah Karakter Prabu Jayanegara
(Dokumentasi: Agatha Ratu, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 3 maka terdapat perubahan dari sebelumnya. Hasil rias karakter sudah mewakili prinsip tata rias panggung yang mempunyai warna wajah sedikit merah. Dan rias karakter yang diterapkan sudah terlihat mewakili dan sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh.

d. Hasil Uji Coba Rias Wajah Karakter Keempat yaitu:

- 1) Bentuk alis sudah mendekati proporsional.
- 2) Warna yang diterapkan pada bagian mata tajam dan terbur dengan baik.
- 3) *Shading* yang diaplikasikan pada hidung menonjolkan karakter pria.



Gambar 67. Hasil Uji Coba Keempat Tata Rias Wajah Karakter Prabu Jayanegara
(Dokumentasi: Agatha Ratu, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 4 maka terdapat perubahan dari sebelumnya, dan sudah terlihat mewakili prinsip tata rias panggung yang mempunyai warna wajah sedikit merah untuk alas bedak. *Shading* pada bagian hidung mewakili konsep untuk rias karakter yang diterapkan untuk laki-laki. Rias karakter yang diterapkan sudah terlihat mewakili dan sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh.

5. *Prototype*Raja Prabu Jayanegara yang Dikembangkan.

Hasil dari validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter, menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 68. Hasil *Prototype* Prabu Jayanegara
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu dari sisi kostum dan aksesoris terlalu besar dengan postur tubuh *talent*. Tata rias yang ada pada wajah kurang menyatu dengan badan yang terbuka. Tata cara *talent* menggunakan tongkat Raja belum luwes dan belum terbiasa. Alas bedak yang diterapkan kurang memenuhi warna kemerahan sehingga dilakukan pencampuran kosmetik *foundation* dengan *body painting* berwarna dengan ukuran 5:1, atau ukuran *foundation* lebih banyak dari pada *body painting*.

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

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilakukan kedalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan untuk masyarakat khususnya para remaja pada jaman sekarang, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan meningkatkan rasa apresiasi remaja dan masyarakat kepada seni pertunjukan tradisi.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), 2) gladi Kotor, 3) gladi Bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya:

1. Penilaian Oleh Para Ahli (*Grand Juri*)

Proses penilaian ahli (*grand juri*) adalah penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan dengan rencana pada Kamis, 04 Januari 2018 selanjutnya di ubah menjadi Sabtu, 06 Januari 2018, hal ini terjadi dikarenakan pada tanggal 04 Januari 2018, peserta yang akan melakukan penilaian kurang siap dan beberapa dari pihak *talent* masih menjalankan ujian. Kegiatan pada tanggal 04 Januari 2018 digunakan untuk *fitting costume* bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman seni pertunjukan diwakili oleh Drs. Agus Prasetya M.Sn., ahli tata rias dan kecantikan diwakili oleh Dra. Yuswati M.Pd., dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Hasil dari penilaian para ahli dengan karya terbaik diurutan posisi teratas dari kelompok Narapraja yaitu, terbaik 1 Mahapati Halayudha karya mahasiswi Teresa Valentina, terbaik 2 Tribuana Tunggadewi karya mahasiswi Putri Anggita Dewi, dan terbaik 3 Prabu Jayanegara karya mahasiswi Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Hasil karya terbaik dari kelompok Dharmaputra yaitu terbaik 1 Rha Wedeng karya mahasiswi Asrifa Sakinah, terbaik 2 Rha Banyak karya mahasiswi Frida Pratiwi, dan terbaik 3 Kuda Lawean karya mahasiswi Zalma Nur Chasanah. Hasil karya terbaik dari kelompok Prajurit yaitu terbaik 1 Prajurit Lumajang II karya mahasiswi Siska Widya, terbaik 2 Prajurit Majapahit I karya mahasiswi Poppy Romadhoni Larasati, dan terbaik 3 Prajurit Majapahit IV karya mahasiswi Nita Apriliana.

Pembahasan berdasarkan karya terbaik dilakukan dengan cara penilaian yang mencakup 1)tata rias, kesesuaian tata rias karakter yang diterapkan dengan karakter tokoh yang akan dibawakan 2)kostum, keserasian konstum dengan aksesoris dengan postur tubuh pemain. 3)*total look*, penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter pemain yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih 9 penampilan terbaik dari 26 karya mahasiswi.

2. Gladi Kotor

Proses kegiatan gladi kotor diselenggarakan pada Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan Lobby Student Center Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan kepada penampilan *talent* atau aktor yang akan berperan melakukan latihan di Student Center Universitas Negeri Yogyakarta. persiapan *setting* atau mendekor gedung dan penataan *lighting* dilakukan di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah tim artistik telah melaksanakan *rolling* adegan dari awal sampai akhir sebanyak 2 kali *rolling* yang bersamaan diiringi oleh alat musik gamelan secara langsung bertempat di *lobby* gedung Student Center Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu tim *setting* dan *lighting* menata peralatan di area pertunjukan namun tidak berjalan sesuai perkiraan.

Pembahasan mengenai hal tersebut dikarenakan kegiatan dan proses *setting* area gedung Auditorium mengalami kendala teknis pemadaman lampu, sehingga menghambat kerja pemasangan dekor yang akhirnya tertunda pada saat akan berlangsungnya kegiatan gladi bersih, selain itu *run down* yang telah dipersiapkan tidak berjalan sesuai yang diharapkan, karena gedung masih digunakan oleh pihak birokrasi dan tim dekorasi terkena hujan badai diperjalanan sehingga memperlambat kedatangan. *Clear area* sudah berjarak jauh atau melebihi jam dari *rundown* yang sudah dipersiapkan yaitu

loading barang yang seharusnya dilakukan pada pukul 12.00 WIB menjadi mundur pada pukul 17.30 WIB.

3. Gladi Bersih

Proses kegiatan gladi bersih diselenggarakan pada Rabu 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara, kebutuhan dari tiap sie panitia, dan memajemen waktu pergelaran/pertunjukan sebelum dilaksanakan kegiatan pergelaran yang utama. Mencoba *rundown* dari awal sampai akhir untuk mengetahui kapasitas waktu yang digunakan dalam tiap sesi acara.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata area penonton, *setting* musik gamelan, *finishing lighting*, *loading* dan *setting* tim *soundman*. Menyelesaikan dekorasi, *blocking* panggung para aktor atau *tallent*, mengenakan kostum dan aksesoris kepada *talent* dan *rolling* acara dari awal sampai akhir pergelaran. Kegiatan gladi bersih mengalami kemunduran waktu yang mengakibatkan acara tidak berjalan dengan baik.

Pembahasan hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi atau kapasitas gerak yang dilakukan oleh *tallent*, mengatur pembagian *clip on*, mengatur *lighting* menyesuaikan dari adegan per adegan. Tim dekor belum mampu menyelesaikan dekorasi pada bagian panggung dikarenakan bagian panggung digunakan untuk *rolling* acara, sehingga tim dekor menyelesaikan dekorasi pada area luar selain panggung.

4. **Pergelaran Utama**

Proses pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 pukul 13.30 – 17.30 WIB, bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan disajikan dengan tampilan tradisional semi modern. Pertunjukan utama didukung oleh musik tradisional yaitu gamelan, dan pembukaan acara menampilkan sajian musik band dari Panti Asuhan Binasiwi dan musik kroncong dari mahasiswa seni musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Dr. Widarto M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr Giri Wiyono M.T selaku wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Dr Mutiara Nunghraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Agus Prasetya M.Sn selaku salah satu juri pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dra Yuswati M.Pd selaku salah satu juri dan dosen pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan

dan karyawati Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak sponsor, SMKN 1 Sewon, SMKN 3 Magelang, SMKN 4 Yogyakarta, SMKN 6 Yogyakarta, mahasiswi Universitas Negeri Semarang, orang tua, undangan dan penonton.

Hasil dari pertunjukan ini dihadiri oleh 481 penonton. Tiket yang tersedia sebanyak 360 tiket, terjual sebanyak 281 dan tamu undangan sebanyak 200. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan muda para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pertunjukan teater tradisi berdurasi 90 menit menampilkan kisah kepemimpinan Raja Prabu Jayanegara pada saat menjabat sebagai Raja ke II setelah ayahanda Raden Wijaya wafat. Kepemimpinan dan roda pemerintahan pada masa Raja Prabu Jayanegara terjadi banyak pergolakan dan pemberontakan yang dilakukan oleh para Dharmaputra. Raja Prabu Jayanegara yang masih muda dan berumur 15 tahun itu masih sangatlah kecil untuk memegang tombak pemerintahan Majapahit kala itu.

Sifat dan pendirian Raja yang gampang dipengaruhi membuat Mahapati Halayudha dengan mudah mengadu dombakan antara Raja Prabu Jayanegara dengan abdi setia Raden Wijaya yaitu Raka Nambi yang telah mencurahkan seluruh hidupnya untuk Majapahit. Disitulah kudeta terjadi di Majapahit, pemberontakan Nambi kepada Raja Prabu Jayanegara akibat adu domba yang dilakukan oleh Mahapati Halayudha, menganggap bahwa Raja telah meragukan kepercayaan Raka Nambi.

Ketika Raka Nambi bersama pasukan prajurit Lumajang akan menyerang Majapahit, niat ini digagalkan oleh Ra Semi yang akhirnya memberitahukan bahwa akar permasalahan ini akibat hasutan dan ulah dari Mahapati Halayudha kepada Raja Prabu Jayanegara hanya untuk membuat hubungan Raka Nambi dan Raja menjadi buruk, sehingga pangkat yang diserahkan kepada Raka Nambi bisa direbut oleh Mahapati Halayudha. Namun naas pada saat Raka Nambi akan kembali menyerang Mahapati, Raka Nambi telah terbunuh oleh Kebo Taruna yang merupakan menantu dari Mahapati Halayudha. Prajurit Bhayangkara Gajah Mada yang saat itu juga termasuk salah satu penegak keadilan di Majapahit tak tinggal diam, Gajah Mada secepat mungkin menyelamatkan Raja Prabu Jayanegara dari pemberontakan dan peperangan saat itu.

Pembahasan mengenai tampilan tokoh pada hari pementasan berlangsung dengan baik, namun pada saat dipanggung, kostum yang dikenakan terlihat kebesaran karena kurang sesuai dengan postur tubuh tokoh. Selain itu *lighting* yang sering digunakan pada segmen atau adegan tokoh Raja Jayanegara ialah *lighting* berwarna kuning yang menyebabkan kostum terlihat sangat mewah karena kostum dan aksesoris yang digunakan dominan berwarna emas. Selain itu efek yang ditimbulkan oleh *lighting* terhadap tata rias karakter ialah tajam dan tidak pucat, karena menggunakan alas bedak yang sedikit kemerahan. Prabu Jayanegara muncul dalam 3 segmen pada saat bagian penobatan, penghasutan Mahapati Halayudha dan taman keputren. Pada segmen terakhir adalah adegan yang memberikan kesan tegang terhadap

penonton. Musik yang dimainkan secara langsung oleh para pengrawit, jenis lagu yang dimainkan pada segmen Jayanegara ialah *ladrang paseban* untuk mengiringi Raja memasuki keraton, *monggang* pada segmen serah terima jabatan Raja, dan *ladrang kondhur kedaton* untuk iringan Raja menuju taman *keputren*. Keseluruhan musik yang ditampilkan menggabungkan lagu dan nada yang dipadukan antara Jawa Tengah, Jawa Timur dan Bali. Bentuk tampilan panggung yang digunakan ialah panggung prosenium, panggung yang tepat digunakan sesuai dengan konsep pertunjukan teater tradisi, karena ada beberapa bagian panggung yang tidak bisa dilihat oleh penonton untuk dilakukan pergantian segmen.

Pesan moral yang terdapat dalam cerita ini adalah menjadi seorang pemimpin harus bisa bersifat tegas dan memberi contoh yang baik kepada masyarakatnya, karena seorang pemimpin yang akan menjadi contoh oleh masyarakatnya. Sukses yang ada didalam suatu pemerintahan dampaknya akan turun ke rakyat yang ada dibawah pimpinanya. Sebaliknya dari sudut pandang masyarakat atau rakyat yang melakukan pemberontakan akan berdampak pula pada jalanya suatu sistem pemerintahan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah karakter tokoh Prabu Jayanegara dengan sumber ide Raja Pandu menggunakan pengembangan sumber ide distorsi untuk mencapai karakter yang dimiliki oleh Prabu Jayanegara dengan penekanan pada konsep kostum dan aksesoris.
 - a. Perancangan kostum Prabu Jayanegara mengalami perubahan meliputi motif yang terdapat pada aksesoris agar sesuai dengan karakter dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide Raja Pandu, dengan menggunakan unsur desain garis, warna, ukuran, tekstur dan bentuk. Serta menggunakan prinsip desain *balance*, proporsi dan aksentuasi.
 - b. Perancangan aksesoris kostum Prabu Jayanegara mengalami perubahan bentuk dan motif, karena terdapat beberapa ketidaksesuaian antara desain dan perwujudan aksesoris pada saat *Grand Juri* dan pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Aksesoris yang terwujud menggunakan unsur desain garis, bentuk, tekstur, dan warna serta menggunakan prinsip desain *balance* dan proporsi.
 - c. Perancangan tata rias wajah karakter berupa bagian dari rias karakter seorang raja laki-laki pada bagian warna alas bedak, bentuk dan ukuran alis, penerapan warna *eyeshadow*, pengaplikasian warna perona pipi, dan

perona bibir. Unsur desain yang digunakan ialah warna, *value*, dan garis, serta prinsip desain *balance* dan aksentasi.

2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Jayanegara dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum dan aksesoris terdiri dari kain spandek berwarna emas untuk celana, kain batik prada emas yang akan diterapkan dengan teknik *drapping* pada bagian pinggang, *stagen* merah yang digunakan untuk menutup bagian *drapping* yang kurang rapi dan jubah dari kain bludru berwarna hitam untuk menambah kemegahan seorang Raja. Tambahan aksentasi hiasan atau aksesoris pada kostum diletakkan pada bagian jubah hitam dengan lambang surya Majapahit. Aksesoris yang dibuat sebagian besar terdiri dari bahan spon ati dan dicat menggunakan cat berwarna emas dan puih. Bahan pelengkap aksesoris meliputi permata putih, merah dan pipa pralon.
 - b. Pengaplikasian tata rias berupa tata rias karakter yang mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh Raja Prabu Jayanegara. Selain itu juga memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan pada rias wajah panggung, yaitu menggunakan alas bedak yang sedikit kemerahan, dan menerapkan garis-garis wajah yang tegas.
 - c. Pemakaian kostum Prabu Jayanegara menggunakan teknik *drapping* pada bagian pinggang untuk melengkapi kostum dibagian pinggang kebawah, karena pada bagian badan tidak mengenakan kostum atau telanjang dada.

3. Menampilkan Prabu Jayanegara pada, pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.30WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan dihadiri kurang lebih 481 pengunjung. Pertunjukan dibuka dengan penampilan pertama yaitu pertunjukan band dari Panti Asuhan difabel Bina Siwi, dilanjutkan dengan penampilan kedua yaitu pertunjukan grup Keroncong Kroco dari mahasiswa Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit ini dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* secara langsung di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* berupa properti pendukung *background*, *backdrop*, dekorasi panggung dan area pengunjung dibuat menyerupai jaman kerajaan Majapahit. Penampilan Prabu Jayanegara dengan kostum Raja, rias wajah karakter tanpa meninggalkan prinsip rias wajah panggung laki-laki, dan didukung oleh aksesori tongkat raja. Prabu Jayanegara muncul dalam 3 segmen pada saat bagian penobatan, penghasutan Mahapati Halayudha dan taman keputren. Pada segmen terakhir adalah adegan yang memberikan kesan tegang terhadap penonton.

B. Saran

1. Rancangan

- a. Sebelum merancang hendaknya sering menganalisis dan mengkaji cerita dan sumber ide yang dipilih untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam mewujudkan karakter Prabu Jayanegara yang ada didalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- b. Memahami sumber ide yang dipilih sebagai acuan dalam merancang konsep kostum, aksesoris dan tata rias karakter Prabu Jayanegara yang ada di dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan ukuran dan bentuk aksesoris seharusnya juga mempertimbangkan pergerakan yang ditampilkan tokoh pada adegan-adegan yang ada didalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- b. Sebelum menerapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan sebaiknya melakukan pengukuran yang pas dan sesuai dengan postur tubuh pemakai kostum atau tokoh.
- c. Membagi waktu dengan tepat supaya dapat melakukan uji coba tata rias wajah karakter dengan maksimal dan latihan lebih giat untuk pengaplikasian tata rias wajah karakter.

3. Pergelaran

- a. Pemeran Prabu Jayanegara agar memperhatikan gerak tokoh dengan bagian pendukung seperti kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter supaya menjadi kesatuan yang baik.

- b. Mempersiapkan agenda dengan baik dan matang, selain itu mengklarifikasi area yang akan digunakan supaya meminimalisir terjadinya kendala teknis.
- c. Persiapan pergelaran mengalami berbagai kesulitan karena pelaksana kegiatan yaitu mahasiswi melakukan 2 kegiatan sekaligus yaitu selain menjadi panitia penyelenggara juga menjadi peserta atau *beautician* dari kegiatan tersebut. Hendaknya proses persiapan disiapkan dengan matang dan *timing* yang pas serta mempunyai komitmen atas tugas yang harus dikerjakan didalam kepanitiaan sehingga dapat menjadi satu tim yang kompak dan bertanggungjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, K. B. (2016). *Di bali pesona dan sisi kelam majapahit sebuah catatan sejarah yang disembunyikan*. Yogyakarta: Araska.
- Adji, K. B. & Achmad, S. W. (2014). *Geger bumi majapahit*. Yogyakarta: Arsaka.
- Anshori, Y. & Kusrianto, A. (2011). *Keeksotisan batik jawa timur*. Jakarta: Elex Media.
- Bandem, I Made & Murgiyanto, S. (1996). *Teater daerah indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Brockett, O. G. & Ball, R. J. (2011). *The essential theatre*. Boston, United States of America: Wadsworth.
- Cohen, R. (1981). *Theatre*. California: Mayfield Publishing Company.
- Corson, R. (1975). *Stage makeup*. United States of America: Prentice-Hall. Inc.
- Eneste, P. (2005). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: Gramedia.
- Ernawati., Izwerni., & Nelmira, W. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gunawan, P. (2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama.
- Hakim, Nelly., Sartono, R., Komala, D.Y., dkk. (1998). *Tata kecantikan kulit tingkat Terampil*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Hamidin, A. S. (2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Yogyakarta: Narasi.
- Heriyawati, Y. (2016). *Seni pertunjukan dan ritual*. Yogyakarta: Ombak.
- Hestiworo & Winarti. (2013). *Dasar desain II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Himawan, M., Patimah, S. S. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima.
- Kartika, S. D. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

- Kehoe, V. J-R. (1992). *Teknik makeup professional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan International Cooperation Agency. Multi Media Training Center.
- Muhlisin, M. (2017). *Kudeta majapahit dan berdirinya kerajaan-kerajaan islam di bumi jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Mundarjito., Rudito., Bambang., Tanudirdjo, D. A., dkk. (2009). *Sejarah kebudayaan indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- Paningkiran, H., (2013). *Makeup karakter untuk tv dan film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Panji, T. (2015). *Kitab sejarah terlengkap majapahit*. Yogyakarta: Laksana.
- Prihantina, I. (2015). *Tata rias fantasi*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indo.
- Santi,S.(2017). *Batik sendang dhuwur motif byur*. [.https://infobatik.id/?s=motif+daun+kluwih](https://infobatik.id/?s=motif+daun+kluwih). Diambil tanggal 13 Maret 2018 pukul 18.30WIB.
- Santosa, E., Subagyo, H., Mardianto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid i*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa, Eko., Subagyo, H., Mardianto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Satoto, S. (2012). *Analisis drama teater*. Yogyakarta: Ombak.
- Satriawan, E., Bahruddin, M., & Hidayat, W. (2015). *Penciptaan buku referensi situs gapura bajang ratu sebagai upaya pelestarian warisan budaya majapahit*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4, 1.
- Sedyawati, E., Supanggah, R., Sumarno, M., dkk. (2009). *Sejarah kebudayaan indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran sebuah mozaik penelitian seni budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Siswoyo, A. (2016). *Pengertian dan macam-macam cara menggambar bentuk*. www.agussiswoyo.com/2016/04/page/7. Diambil tanggal 1 Maret 2018 pukul 15.30 WIB.
- Sugiyanto., Setyobudi, F, Musoiful., dkk. (2004). *Kesenian sekolah menengah pertama*. Jakarta: Erlangga.
- Suharso& Retnoningsih, A. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suhersono, H. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: Gramedia.
- Suroso. (2015). *Drama teori dan praktik pementasan*. Yogyakarta: Elmatara.
- Thowok, D. N. (2012). *Stage makeup*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP
- Triyanto., Fitrihana, N.& Zerusalem, M. A. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Wijaya, P. Y. (1991). *Ide dan desain*. Jurnal Nirmana, 1, 120.
- Wilson, E. & Goldfarb, A. (1991). *Theatre: the lively art*. United States of America: Conde Nast Publication. Inc.
- Wolf, R. C. & Block, D. (2014). *Scene design & stage lighting*. Boston, United States of America: Doug Bertke.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Suasana dan Kondisi *Backstage*
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 2. Tampilan Prabu Jayanegara di *Stage*
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 3. Penerimaan Penghargaan *Best Narapraja*
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 4. Sambutan Oleh Ketua Panitia
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 5. Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 6. Tiket Pergelaran
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 7. Leaflet Pergelaran
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)



Lampiran 8. Banner Pergelaran
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD 2018)

- 1. Siapa nama pakar dan pelaku seni?**
Tristruti
- 2. Dimana alamat dan tempat tinggal?**
Tegalrejo, RT 32/12, Balai Budaya Minomartani.
- 3. Tempat dan Tanggal lahir?**
Yogyakarta, 17 Januari 1970
- 4. Bagaimana pendapat mengenai kesenian yang ada di Yogyakarta?**
Kesenian yang ada di Yogyakarta mengenai seni pertunjukan khususnya sudah berbagai macam bentuknya, salah satunya jenis seni tari yang akhir-akhir ini sering ditampilkan tari berjenis kontemporer. Seni tersebut perlahan-lahan sudah tercampur adukan dengan konsep diluar tradisi.
- 5. Apa saja kesenian yang sering di tampilkan di Balai Budaya Minomartani?**
Pertunjukan tari, kethoprak, wayang wong, teater, musik akustik, dan karawitan.
- 6. Bagaimana perkembangan penampilan tersebut sampai saat ini?**
Sekitar 24 tahun kebelakang ramai peminat, sedangkan 3 tahun terakhir ini sepi peminat.
- 7. Apakah yang menyebabkan hal itu terjadi apakah pertunjukan masih ada di Balai Budaya Minomartani?**
Pengunjung saat ini sudah mulai kurang untuk berapresiasi, selain keterbatasan publikasi mengenai pertunjukan yang akan di gelar, saat ini pengunjung lebih memilih untuk menikmati fasilitas modern seperti benda elektronik yang lebih canggih. Pertunjukan tetap berlangsung dan tidak di tinggalkan begitu saja.
- 8. Pengunjung yang datang rata-rata berusia berapa dan berasal dari mana?**
Pengunjung yang datang rata-rata usia dewasa dan berasal dari desa setempat, atau kerabat dari penampil di pertunjukan
- 9. Jenis pertunjukan apa yang paling di minati di Balai Budaya Minomartani?**
Pertunjukan tari, kethoprak, teater dan wayang wong.
- 10. Bagaimana upaya untuk mempertahankan kegiatan pertunjukan di Balai Budaya Minomartani?**
Upaya yang di lakukan dengan cara mengadakan kegiatan sanggar tari dan pelatihan karawitan untuk usia dini sampai tua.

Lampiran 9. Hasil Wawancara Pakar Seni
(Sumber: Narasumber Tristruti, 2018)



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