

**RIAS KARAKTER TOKOH MAHA DEWI PADA  
PERGELARAN TEATER TRADISI DALAM  
CERITA MENTARI PAGI DI BUMI  
WILWATIKA**

**PROYEK AKHIR**

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



**AYU TRI WINARNI  
NIM. 15519134009**



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

# **RIAS KARAKTER MAHA DEWI PADA PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh:  
**AYU TRI WINARNI**  
**NIM. 15519134009**

## **ABSTRAK**

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan rancangan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2) menata kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 3) menampilkan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* berupa proses analisis terhadap aspek cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide, dan pengembangan sumber ide tokoh Maha Dewi; 2) *design* berupa proses perancangan kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, dan penataan rambut tokoh Maha Dewi; 3) *develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, penataan rambut, dan desain prototype tokoh Maha Dewi; 4) *disseminate* berupa proses penilaian ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan utama *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut yang menerapkan unsur desain berupa garis, warna, bentuk, tekstur, dan *value* sedangkan untuk prinsip desain berupa *balance*, harmoni, *unity* dan aksentuasi, karakter yang dimiliki Maha Dewi yaitu Periang dan pemberani sedangkan karakteristiknya yaitu cantik dan anggun, sumber ide yang digunakan yaitu Dewi Utari dengan menggunakan pengembangan sumber ide berupa *disformasi*; 2) kostum dan aksesoris diwujudkan dengan kostum berupa kemben atau longtorso dan rok span berbahan satin bridal berwarna *baby pink*, pelengkap kostum berupa selop, sabuk, dan variasi plat panggul, sedangkan aksesoris berupa *subang*, gelang, mahkota, aksesoris bahu, dan klat bahu, rias karakter diwujudkan dengan pengaplikasian *make up* dengan *base* sedikit berwarna merah, mempertegas *make up* dan *shading* maupun *highlight*, tatanan rambut diwujudkan dengan pengaplikasian *uren* (rambut palsu) dan sanggul dua buah yang dijadikan satu serta diberikan mahkota; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018, pukul 13.00, di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 481 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, maha dewi, mentari pagi di bumi wilwatikta*

# **CHARACTER MAKEUP OF MAHA DEWI IN THE THEATRE TRADITION OF MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:  
**AYU TRI WINARNI**  
**NIM. 15519134009**

## **ABSTRACT**

*This last project is having aims to 1) produce the costume plan, accessories, character makeup, and hairdo Maha Dewi figure in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) arrange the costume and accessories and also apply the character makeup and hairdo for Maha Dewi figure in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) present the costume, accessories, character make up, and hairdo for Maha Dewi figure in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.*

*The methods which are used is Research and Development (R&D) with 4D development model, which are 1) define, is analyzing the aspects of the story, character and characteristic, the source of idea, and developing of the search of idea of Maha Dewi; 2) design, is process of planning the costume, accessories, character makeup and hairdo; 3) develop, is validation process to the costume design, accessories design, character design, hairdo design and prototype design; 4) disseminate, is judge assessment (grand jury), dirty rehearsal, rehearsal, and the main performance of traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.*

*The results of this last project are 1) costume design, accessories, character makeup, and hair styling applying the design elements of line, color, shape, texture, and value while for the design principle that is balance, harmony, unity, and accent, also balance principle and accent, the characters of Maha Dewi are cheerful and brave while the characteristics are beautiful and elegant, the source of ideas used is Dewi Utari by using the development of source of ideas in the form of disformation; 2) costume and accessories applied with costume which is long torso and skirt span satin fabric with baby pink color, complement costume is belt, pad, and slippers, and accessories are earring, bracelet, head accessories, shoulder accessories, and shoulder strain, character makeup is manifested by applying makeup with a slightly red base, emphasize makeup and shading or highlights, hairdo arrangement manifested by applying uren (wig) and two bun pairs made into one and given the head accessories; 3) theatrical performances of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta held on Thursday, Januari 18, 2018 at 13:00, in the auditorium room of Yogyakarta State University, and attended by 481 audiences which the show was going smooth and success.*

*Keywords: character makeup, maha dewi, mentari pagi di bumi wilwatikta*

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Tri Winarni

NIM : 15519134009

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Maha Dewi Pada 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,



**Ayu Tri Winarni**  
**NIM. 15519134009**

# LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir


## RIAS KARAKTER MAHA DEWI PADA PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:

**AYU TRI WINARNI**  
**NIM. 15519134009**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 21 Maret 2018

### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		4 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekretaris Penguji		4 April 2018
Elok Novita, M.Pd Penguji		4 April 2018

Yogyakarta, 05 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, saya mempersembahkan karya Proyek Akhir ini untuk:

1. Ibu saya yang sangat saya sayangi, saya persembahkan sebagai apa yang beliau harapkan sebelum meninggalkan saya
2. Kepada keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun kepada saya
3. Kepada saya sendiri yang sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengerjakan laporan proyek akhir ini.

## **MOTTO**

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

*(Andrew Jackson)*

Pendidikan memiliki akar yang pahit, tapi buahnya manis

*(Aristoteles)*

Agar dapat membahagiakan seseorang, isilah tangannya dengan kerja, hatinya dengan kasih sayang, pikirannya dengan tujuan, ingatannya dengan ilmu yang bermanfaat, masa depannya dengan harapan, dan perutnya dengan makanan.

*(James Thurber)*

*Do my best, so that I can't blame myself for anything.*

*(Magdalena Neuer)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan 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.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas seluruh bantuan yang sudah diberikan, baik secara langsung ataupun tidak langsung selama penyusunan laporan ini sampai selesai, juga dukungan orang tua, pembimbing dan kawan-kawan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ini penulis mengucapkan terima kasih, kepada :

Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan kepada penulis.

1. Asi Tritanti, M,Pd., selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
2. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd., selaku Sekretaris Ujian Tugas Akhir
3. Elok Novita, M.Pd selaku penguji Ujian Tugas Akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
5. Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pakar ahli desain
8. Orangtua yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa beliau yang mengantarkan hingga kini.
9. Kakak dan adik yang selalu menghibur, meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan semangat.
10. Teman-teman seperjuangan Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.



11. Teman-teman Kamasetra UNY yang telah membantu kami dalam melaksanakan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta*.
12. Meyka sebagai *talent* Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta*.
13. Anugerah Putra Wijaya yang telah membantu penulis dalam membuat aksesoris untuk tokoh Maha Dewi yang dipentaskan dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*
14. Boy Wicaksono yang telah membantu penulis dalam membuat kostum untuk tokoh Maha Dewi yang dipentaskan dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*
15. Teman-teman panitia yang sudah membantu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta*.
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam proses penyelesaian Laporan Proyek Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 21 Maret 2018



Ayu Tri Winarni

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Balakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Indentifikasi Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>E. Tujuan Penulisan</b> .....	<b>5</b>
<b>F. Manfaat Penulisan</b> .....	<b>6</b>
<b>G. Keaslian Gagasan</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
<b>A . Sinopsis Cerita</b> .....	<b>9</b>
1. Pengertian Sinopsis Cerita .....	9
2. Tujuan Pembuatan Sinopsis Cerita .....	9
<b>B. Sumber Ide</b> .....	<b>10</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	10
2. Pengembangan Sumber Ide.....	10
<b>C. Desain</b> .....	<b>12</b>
1. Pengertian Desain .....	12
2. Prinsip Desain .....	12
3. Unsur Desain.....	16
<b>D. Kostum Dan Aksesoris</b> .....	<b>23</b>
1. Pengertian Kostum.....	23
2. Fungsi Kostum.....	23
3. Pengertian Aksesoris.....	23
4. Batik Kontemporer.....	24
<b>E. Tata Rias Wajah</b> .....	<b>24</b>
1. Pengertian Rias Wajah.....	24
2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah .....	25
3. Penggolongan Tata Rias Wajah .....	25

<b>F. Penataan Rambut .....</b>	<b>28</b>
1. Pengertian Penataan Rambut .....	28
2. Pola Penataan Rambut .....	29
<b>G. Pergelaran .....</b>	<b>30</b>
1. Pergelaran .....	30
2. Teater Tradisi .....	31
3. Panggung.....	31
4. Tata Cahaya .....	33
5. Musik Pendukung .....	33
 <b>BAB III. KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	 <b>35</b>
<b>A. Define (Pendefinisian) .....</b>	<b>35</b>
1. Analisis Cerita.....	35
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh .....	36
3. Analisis Sumber Ide .....	37
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	38
<b>B. Design (Perancangan) .....</b>	<b>39</b>
1. Desain Kostum.....	39
2. Desain Pelengkap Kostum .....	41
3. Desain Aksesoris.....	43
4. Desain Rias Karakter .....	48
5. Desain Penataan Rambut .....	49
6. Desain Pergelaran .....	50
<b>C. Develop (Pengembangan).....</b>	<b>52</b>
1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum .....	52
2. Validasi Rancangan atau Desain Aksesoris.....	53
3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Karakter.....	55
4. Validasi Rancangan atau Desain Penataan Rambut.....	55
5. Validasi atau Rancangan Desain <i>Prototype</i> .....	55
<b>D. Disseminate (Perencanaan).....</b>	<b>57</b>
1. Penilaian Ahli.....	57
2. Gladi Kotor .....	57
3. Gladi Bersih .....	58
4. Pergelaran Utama.....	58
 <b>BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....</b>	 <b>60</b>
<b>A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian) .....</b>	<b>60</b>
<b>B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan) .....</b>	<b>61</b>
1. Kostum.....	61
2. Aksesoris.....	65
3. Rias Karakter .....	68
4. Penataan Rambut .....	72
<b>C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....</b>	<b>76</b>
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	76
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	77
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.....	78

4. Uji Coba Rias Karakter .....	79
5. Uji Coba Penataan Rambut.....	82
6. <i>Prototype</i> Tokoh Maha Dewi yang Dikembangkan .....	83
<b>D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....</b>	<b>84</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	85
2. Gladi Kotor .....	87
3. Gladi Bersih .....	87
4. Pergelaran Utama.....	87
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>89</b>
<b>A. Simpulan.....</b>	<b>89</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dewi Utari .....	38
Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan .....	41
Gambar 3. Desain Sabuk .....	43
Gambar 4. Desain Saput .....	43
Gambar 5. Desain Selendang .....	43
Gambar 6. Desain Selop .....	43
Gambar 7. Desain Mahkota .....	44
Gambar 8. Desain Aksesoris Bahu .....	45
Gambar 9. Desain Klat Bahu .....	46
Gambar 10. Desain <i>Subang</i> (Anting) .....	47
Gambar 11. Gelang .....	48
Gambar 12. Rias Wajah .....	49
Gambar 13. Penataan Rambut .....	50
Gambar 14. <i>Layout Stage</i> , Kursi dan Penataan Dekorasi .....	51
Gambar 15. Desain Panggung Utama .....	51
Gambar 16. Bagan <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	56
Gambar 17. Bagan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....	59
Gambar 18. Desain Awal Kostum .....	63
Gambar 19. Desain Akhir Kostum .....	63
Gambar 20. Hasil Akhir Kostum .....	64
Gambar 21. Desain Sabuk .....	64
Gambar 22. Hasil Akhir Sabuk .....	64
Gambar 23. Desain Saput .....	64
Gambar 24. Hasil Akhir Saput .....	64
Gambar 25. Desain Selop .....	65
Gambar 26. Hasil Akhir Selop .....	65
Gambar 27. Pola Aksesoris Bahu .....	66
Gambar 28. Proses Pemberian <i>Waterproof</i> .....	66
Gambar 29. Proses Pewarnaan .....	67
Gambar 30. Desain Mahkota .....	67
Gambar 31. Hasil Akhir Mahkota .....	67
Gambar 32. Desain Aksesoris Bahu .....	67
Gambar 33. Hasil Aksesoris Bahu .....	67
Gambar 34. Desain Klat Bahu .....	68
Gambar 35. Hasil Klat Bahu .....	68
Gambar 36. Mengaplikasikan <i>Shading</i> Luar .....	69
Gambar 37. Pemberian <i>Eyeshadow</i> .....	70
Gambar 38. Pemberian <i>Mascara</i> .....	70
Gambar 39. Pemasangan Bulu Mata .....	71
Gambar 40. Pengaplikasian <i>Blush On</i> .....	71
Gambar 41. Pengaplikasian <i>Lipstick</i> .....	71
Gambar 42. Desain Rias Karakter .....	72
Gambar 43. Hasil Akhir Rias Karakter .....	72

Gambar 44. Pemasangan <i>Uren</i> (Rambut Palsu).....	73
Gambar 45. Pemasangan Sanggul.....	74
Gambar 46. Pemasangan Mahkota.....	74
Gambar 47. Desain Penataan Rambut.....	75
Gambar 48. Hasil Penataan Rambut Tampak Depan.....	75
Gambar 49. Hasil Penataan Rambut Tampak Belakang.....	76
Gambar 50. Hasil Penataan Rambut dengan Aksesoris.....	76
Gambar 51. Desain Awal Kostum.....	77
Gambar 52. Desain Akhir Kostum.....	77
Gambar 53. Desain Awal Riasan.....	78
Gambar 54. Desain Akhir Riasan.....	78
Gambar 55. Hasil Uji Coba Make up Pertama.....	80
Gambar 56. Hasil Uji Coba Make up Kedua.....	81
Gambar 57. Hasil Uji Coba Make up Ketiga.....	81
Gambar 58. Hasil Uji Coba Penataan Rambut.....	83
Gambar 59. <i>Prototype</i> Tokoh Maha Dewi.....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kondisi <i>Backstage</i> .....	96
Lampiran 2. Penampilan <i>Talent</i> Maha Dewi .....	97
Lampiran 3. Foto Bersama Dosen.....	98
Lampiran 4. Pamflet dan Banner .....	99
Lampiran 5. Tiket dan Undangan.....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia sebagai masyarakat yang majemuk yaitu suatu masyarakat yang terdiri dari sejumlah suku bangsa yang disatukan oleh sistem politik sebagai masyarakat bangsa (Suparlan, 2003), terpengaruh pula oleh kebudayaan dan sosial dari masyarakat bangsa lainnya. Selain itu masing-masing kebudayaan suku bangsanya berkembang karena mendapat pengaruh dari globalisasi. Berdasarkan perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia, suatu daerah tidak dapat dikatakan menjadi patokan dari perkembangan kebudayaan secara keseluruhan (Indonesia). Oleh karena itu, masing-masing daerah dengan kebudayaan serta masyarakatnya akan mempunyai bentuk perkembangan secara spesifik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya (Mundardjito, Rudito, Tanudirdjo, dkk, 2009: 01).

Pada hakikatnya masyarakat dan kebudayaan tidak dipisahkan satu dengan lainnya. Indonesia ditengarai sebagai sebuah masyarakat yang besar terdiri dari beranekaragam kebudayaan daerah, yang dalam perkembangannya mengalami perbedaan yang khas pada masing-masing kebudayaan daerah. Hal ini berkaitan dengan kondisi geografis Indonesia yang terdiri dari berbagai pulau, dan juga pengaruh lingkungan yang dihadapinya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial dan kebudayaan (Mundardjito, Rudito, Tanudirdjo, dkk, 2009: 01).



Bahkan untuk saat ini sudah banyak kasus yang memperlihatkan bahwa kebudayaan yang ada di Indonesia sudah mulai luntur sejalan dengan perkembangan jaman. “Anak memang memiliki sifat yang mudah meniru apa yang ia lihat. Jadi, tidak heran jika anak yang sering dijamu dengan kebudayaan-kebudayaan asing akan lebih memilih budaya luar dibandingkan budaya negaranya sendiri,” ucap Agus Haryono selaku Pakar Kimia Polimer LIPI.

Menurut Tristuti selaku pelatih tari di BBM (Balai Budaya Minomartani) bahwa saat ini pementasan yang sering dilakukan lebih ke pementasan modern seperti *paradance*. Hal ini dilakukan karena pergantian pengurus Balai Budaya Minomartani sehingga harus memulai dari nol kembali. Tetapi dari respon masyarakat sendiri masih kurang setuju dengan diadakannya pementasan modern tersebut. Bahkan untuk saat ini pengunjung yang datang melihat hanya dari keluarga, kerabat dan teman dari peserta yang melakukan pementasan. Pementasan tradisional yang ditampilkan di Balai Budaya Minomartani setelah pergantian pengurus hanya ditampilkan sebulan sekali bahkan hanya dua bulan sekali, berbeda sekali dengan dulu sebelum dilakukannya pergantian pengurus di BBM.

Berdasarkan keprihatinan dan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut yang menjadi dasar alasan mahasiswi rias wajah dan Kecantikan FT UNY membuat sebuah pertunjukan teater tradisi yang dirancang sedemikian rupa untuk mempertahankan kebudayaan-kebudayaan yang hampir dilupakan. Pertunjukan ini dilaksanakan dengan memperhatikan tata musik, *lighting*,

*layout* panggung, kostum dan make up yang dirancang sendiri oleh mahasiswi. Pergelaran teater tradisi ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat. Cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ini berkisah tentang seorang raja yang masih berumur 15 tahun yaitu Prabu Jayanegara, karena umur yang masih kecil raja tersebut mudah dipengaruhi sehingga pada saat pemerintahannya terjadi banyak pemberontakan. Namun pada akhirnya kerajaan Majapahit dapat diselamatkan oleh Gajah Mada. Prabu Jayanegara memiliki dua saudara perempuannya yaitu Tribhuwana Tungadewi dan Maha Dewi, mereka diminta untuk menjadi permaisurinya, tetapi tawaran tersebut ditolak oleh keduanya.

Tokoh Maha Dewi dalam cerita merupakan adik dari putri Tribhuwana Tungadewi. Maha Dewi merupakan seorang putri berumur 14 tahun yang berparas cantik, periang, lincah, dan anggun. Dari karakter dan karakteristik yang dimiliki Maha Dewi, pemilihan kostum, aksesoris dan *make up* yang digunakan harus mencerminkan sosok putri tersebut.

Penciptaan tokoh Maha Dewi melewati beberapa metode pengembangan terlebih dahulu, yaitu; mencari sumber ide yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatannya. Dari pemilihan sumber ide dilanjutkan untuk memilih pengembangan sumber ide yang akan digunakan untuk menciptakan tokoh Maha Dewi tersebut. Setelah memilih pengembangan sumber ide, dapat membuat desain terlebih dahulu, desain kostum, aksesoris, rias wajah, dan penataan rambut yang akan menempuh proses validasi guna menghasilkan tokoh Maha Dewi yang diharapkan. Dari desain yang akan dibuat juga harus

memperhatikan hal-hal yang menjadi acuan dalam proses pembuatan. Setelah pembuatan desain dilanjutkan untuk penciptaan dari desain yang sudah dibuat dan akan menempuh proses uji coba berkali-kali guna menghasilkan tokoh yang sesuai dengan hasil analisis cerita, karakter dan karakteristik yang telah dilakukan sebelumnya. Menciptakan tokoh Maha Dewi tersebut sedikit sulit karena harus menciptakan tokoh Maha Dewi dengan umur 14 tahun sedangkan untuk *talent* yang memerankan berumur 21 tahun. Sebuah pertunjukan dapat dikatakan sukses apabila dalam penampilannya penonton dapat memahami sifat dan karakter tokoh yang diperankan dan pesan moral yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

Pesan moral yang disampaikan oleh pertunjukan teater tradisi ini adalah bersabar dan berusaha dengan jujur dalam meraih sesuatu yang diinginkan, bahwa sesuatu yang diperoleh secara tidak baik maka akan berakhir secara tidak baik juga.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Kebudayaan di Indonesia yang mulai luntur karena efek dari globalisasi.
2. Perbedaan pada setiap perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia menyebabkan perbedaan perkembangan pada masing-masing daerah.
3. Menciptakan tokoh Maha Dewi tidak mudah karena perlu menggambarkan karakter dan karakteristik dari tokoh agar penonton dapat memahami secara langsung tokoh Maha Dewi

4. Sulitnya menciptakan tokoh Maha Dewi yang sesuai dengan karakter dan usia muda.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas dan segala keterbatasannya maka dibatasi masalah pada perancangan, proses pembuatan, dan menampilkan *make up*, kostum, dan aksesoris yang digunakan untuk tokoh Maha Dewi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, rias wajah dan penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

### **E. Tujuan Penulisan**

Penulisan batasan masalah diatas, maka tujuan dalam pembuatan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ini adalah:

1. Mampu merancang kostum, aksesoris, rias wajah dan tatanan rambut yang akan digunakan untuk tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Mampu menata kostum, aksesoris, rias wajah dan tatanan rambut yang akan digunakan untuk tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Mampu menampilkan kostum, aksesoris, rias wajah dan tatanan rambut pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

#### **F. Manfaat Penulisan**

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat penulisan, program studi dan juga masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
  - a. Menguji kemampuan *hard skill* dan *soft skill* dalam merancang kostum, aksesoris dan Rias wajah karakter pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
  - b. Mengasah kemampuan dalam merancang dan membuat sendiri kostum, aksesoris, Rias wajah karakter dan penataan rambut yang digunakan pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

- c. Melatih kerja keras, kesabaran, dan ketelatenan dalam membuat kostum, aksesoris, dan Rias wajah karakter pada tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
  - d. Sebagai sarana promosi untuk diri sendiri sebagai seseorang yang bergerak dibidang rias wajah.
2. Manfaat bagi program studi
- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang baik dan mampu dalam menerapkannya.
  - b. Sebagai ajang promosi Program Studi Rias wajah dan Kecantikan kepada masyarakat.
  - c. Menunjukkan hasil akhir dari kerja keras tenaga dan pikiran yang dilakukan selama menempuh perkuliahan pada Program Studi Rias wajah dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Manfaat bagi masyarakat
- a. Menambah wawasan mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia
  - b. Membangun kembali kebudayaan di Indonesia yang mulai luntur
  - c. Memberikan pemahaman dalam menjaga kelestarian kebudayaan dan yang lainnya
  - d. Memperoleh informasi kompetensi mahasiswa Rias wajah dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

### **G. Keaslian Gagasan**

Tugas akhir yang dipergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”

dengan tokoh Maha Dewi yang hasil penciptaannya di mulai dari tahap merancang, mengaplikasikan, dan menampilkan kostum, aksesoris ,Rias wajah karakter dan penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Cerita**

##### **1. Pengertian Sinopsis Cerita**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 102), sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut. Sinopsis secara garis besar adalah abstraksi, ringkasan, atau ikhtisar karangan. Menurut Nurhadi, Dawud dan Pratiwi (2006: 10), sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkasan dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik (tokoh dan watak, alur, latar, tema, dan amanat).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian sinopsis cerita adalah ringkasan dari cerita asli yang dibuat secara lebih singkat, padat dan lebih mengerucut dibanding dengan naskah asli tanpa menghilangkan unsur penting yang ada pada cerita agar mudah dipahami oleh pembaca atau masyarakat umum.

##### **2. Tujuan Pembuatan Sinopsis Cerita**

Tujuan pokok sinopsis adalah memberikan gambaran singkat tentang tema dan gambaran tentang pagelaran.



## **B. Sumber Ide**

### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 5), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Jerusalem (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala hal yang berwujud maupun tidak berwujud yang dapat dijadikan sumber penciptaan karya.

### 2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide merupakan proses pengembangan dari sumber ide yang telah ditentukan dengan menggunakan beberapa teori yang ada. Sebuah sumber ide dilakukan berbagai macam pengembangan dimaksudkan untuk membantu dalam penciptaan karya baru yang belum pernah ada. Menurut Kartika (2004: 42), macam-macam pengembangan sumber ide sebagai berikut:

#### a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan suatu benda hidup maupun mati yang dapat digunakan sebagai patokan dalam penciptaan suatu karya. Sedangkan pengembangan sumber ide merupakan suatu proses pengembangan dari sumber ide yang sudah ditentukan menjadi suatu karya baru yang penciptaannya didasari pada salah satu macam pengembangan sumber ide yang ada.

## C. Desain

### 1. Pengertian Desain

Menurut Himawan dan Patimah (2014: 01), desain adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar. Menurut Widarwati (1993: 02), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Hestiworo (2013: 07), desain adalah perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar atau langsung kepada bentuk benda sebagai sasarannya, atau dapat pula disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah perencanaan yang dituangkan dalam bentuk gambar yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur.

### 2. Prinsip-prinsip Desain

#### a. Harmoni

Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 211), harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain

yang dipadukan. Menurut Bangun, Zebua, Narawati, dkk (2014: 26), harmoni merupakan keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan yang seimbang, menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh, dan masing-masing saling mengisi sehingga mencapai kualitas.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah sebuah susunan yang seimbang dan memberikan kesan keteraturan pada sebuah tatanan.

b. Proporsi

Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 211), proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Menurut Bangun, Zebua, Narawati, dkk (2014: 26), proporsi merupakan perbandingan antar satu bagian dengan bagian lain, atau antara bagian-bagian dengan unsur keseluruhan secara visual memberi efek menyenangkan, artinya tidak timpal atau janggal baik dari segi bentuk maupun warna.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah suatu perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lainnya dengan memberikan efek kesenangan.

c. *Balance*

Menurut Himawan dan Patimah (2014: 12), keseimbangan (*balance*) adalah pengorganisasian maupun pengelompokan bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang

sama dari berbagai sisi. Menurut Kartika (2004: 58), keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Menurut Widarwati (1993: 17), keseimbangan merupakan asas yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu sebagai berikut:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris yaitu jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris yaitu jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh satu unsur yang lain.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan pengorganisasian maupun pengelompokan bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan yang cara memperolehnya ada dua yaitu, keseimbangan simetris dan asimetris.

d. Irama

Menurut Widarwati (1993: 17), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 212), irama adalah suatu hal yang 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 dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

e. Aksen/*center of interest*

Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 212), aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2014: 93), desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dan ini disebut pusat perhatian/aksen.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aksen merupakan suatu bagian pada suatu desain yang menjadi sebuah pusat perhatian.

f. *Unity*

Menurut Kartika (2004: 57), kesatuan (*unity*) merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 212), *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unturnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *unity* merupakan suatu hal yang dapat memberikan kesan menyatu atau keterpaduan pada setiap unturnya.

3. Unsur Desain

a. Garis

Menurut Himawan dan Patimah (2014:07), yang dimaksud garis dalam rancangan busana adalah hasil goresan satu titik ke titik yang lain ataupun hasil dari gerakan satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya. Menurut Widarwati (1993: 07), garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 201), unsur garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat/watak garis.

Adapun sifat-sifat dari garis yaitu:

1) Sifat garis lurus

Garis lurus memiliki 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 mendatar memberikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

2) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.



Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa garis merupakan hasil goresan satu titik ke titik yang lain dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau emosi.

b. Arah

Menurut Himawan dan Patimah (2014:09), arah pada busana berfungsi untuk memberikan kesan pada penampilan bentuk tubuh. Terdapat tiga macam arah dengan sifatnya masing-masing yaitu: arah mendatar (horizontal) memiliki sifat tenang, stabil, dan pasif. Arah membujur atau tegak (vertikal) memiliki sifat kuat, seimbang, formalitas, waspada, kokoh dan berwibawa. Sedangkan arah miring (diagonal) memiliki sifat pergerakan, perpindahan, serta dinamis. Menurut Widarwati (1993: 08), setiap garis mempunyai arah, yaitu: a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa arah berfungsi memberikan kesan penampilan bentuk tubuh dan dalam setiap garis pasti memiliki arah, yaitu 1) mendatar (horizontal), b) tegak (vertical), dan c) miring ke kiri atau ke kanan (diagonal).

c. Bentuk

Menurut Widarwati (1993: 10), unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 203), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenis bentuknya terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Menurut Bangun, Zebua, Narawati, dkk (2014: 24), bentuk merupakan aspek visual, bagian-bagian yang tergabung menjadi satu yang disebut rupa atau wujud.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi dan dipergunakan untuk mengartikan rupa atau wujud karya seni.

d. Warna

Menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 205), 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. Menurut Widarwati (1993: 12), warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi

pemilihan warna yang tidak tepat maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Beberapa penjelasan mengenai warna sebagai berikut:

1) Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

2) Warna Sekunder

Warna sekunder yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya: biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, dan merah dengan biru menjadi ungu.

3) Warna Penghubung

Warna Penghubung yaitu pencampuran dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

4) Warna Asli

Warna asli yaitu warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.

5) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk warna panas adalah: merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur yang menonjol karena dengan adanya warna dapat

membuat sesuatu hal dapat hidup dan memiliki makna. Terdapat 5 macam warna yaitu: 1) warna primer, 2) warna sekunder, 3) warna penghubung, 4) warna asli, dan 5) warna panas dan warna dingin.

e. Tekstur

Menurut Kartika (2004: 47), tekstur merupakan unsur yang dibuat guna menunjukkan rasa permukaan bahan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada hasil bentuk karya seni rupa secara nyata maupun semu. Menurut Widarwati (1993: 14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Menurut Ernawati, Izwarni, dan Nelmira (2008: 204), tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang terkesan timbul dari apa yang terlihat.

f. Ukuran

Menurut Widarwati (1993: 09), ukuran merupakan hal yang mempengaruhi panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Menurut Ernawati, Izwarni, dan Nelmira (2008: 204), ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Apabila ukuran suatu desain

tidak seimbang maka desain yang dihasilkan akan terlihat kurang baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan hal yang mempengaruhi panjang pendeknya garis dalam sebuah desain.

g. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Menurut Himawan dan Patimah (2014: 12), *value* berkaitan dengan nada gelap terang pada permukaan benda. Saat suatu benda terkena cahaya, akan terdapat bagian permukaan benda yang tidak terkena cahaya secara merata. Akibatnya, ada bagian yang terang ataupun gelap, inilah yang disebut *value*. Menurut Widarwati (1993: 09), nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih.

*Value* menurut Ernawati, Izworni, dan Nelmira (2008: 204), benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *value* merupakan nada gelap terang pada suatu benda, yang

apabila benda tersebut terkena cahaya maka pada bagian sisi lainnya akan terlihat gelap.

#### **D. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

##### 1. Pengertian Kostum

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 310), tata busana atau kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang digunakan untuk menggambarkan tokoh. Menurut Nursantara (2007: 53), tata busana adalah tata pakaian para pemain agar mendukung keadaan atau suasana saat tampil. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang digunakan oleh tokoh yang disesuaikan dengan cerita, watak, usia, tempat kejadian, dan yang lainnya.

##### 2. Fungsi Kostum

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 310), fungsi dari busana atau kostum yaitu sebagai berikut; 1) Mencitrakan keindahan penampilan, 2) Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain, 3) Menggambarkan karakter tokoh, 4) Memberikan efek gerak pemain, dan 5) Memberikan efek dramatic.

##### 3. Aksesoris

Menurut Triyanto (2012: 6), aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 24), aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah

keindahan si pemakai. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan benda pelengkap busana yang berfungsi untuk menambah keindahan dari pemakainya.

#### 4. Batik Kontemporer

Menurut Wulandari (2011: 98), batik kontemporer merupakan batik yang tidak lazim untuk disebut batik, tetapi proses pembuatannya sama dengan membuat batik warna dan coraknya cenderung seperti kain khas Bali atau kadang warna dan coraknya seperti kain sasirangan. Batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan-terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang di desain. Menurut Thahjani (2013: 08), batik kontemporer dibuat dengan menggunakan teknik membatik canting dan malam, namun hanya saja ragam hiasan yang ada dalam batik kontemporer tidak menggunakan ragam hiasan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer merupakan batik kontemporer merupakan batik yang tidak lazim bila disebut batik, tetapi untuk proses pembuatannya sama dengan pembuatan batik biasa yaitu dengan menggunakan malam dan canting.

### **E. Rias wajah**

#### 1. Pengertian Rias wajah

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 273), rias wajah merupakan suatu seni mengubah wajah menjadi lebih sempurna. Rias wajah dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni

mengubah watak untuk menggambarkan karakter tokoh. Menurut Nursantara (2006: 53), rias wajah adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa Rias wajah merupakan seni mengubah wajah dengan menggunakan alat dan bahan tertentu yang dapat mengubah penampilan seseorang.

## 2. Tujuan dan Fungsi Rias wajah

Rias wajah menurut Santosa (2008: 273) bahwa tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Rias wajah merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Fungsi rias wajah menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 273), fungsi rias wajah dalam teater sebagai berikut; 1) menyempurnakan penampilan wajah, 2) menggambarkan karakter tokoh, 3) memberi efek gerak pada ekspresi pemain, 4) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, dan 5) menambahkan aspek dramatik.

## 3. Penggolongan Rias wajah

### a. Rias wajah Korektif

Rias wajah korektif menurut Riantiarno (2011: 167), merupakan rias wajah yang digunakan untuk sehari-hari dan bertujuan untuk mempercantik diri dan memperjelas wajah pemain dari atas panggung dengan penonton. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008:



275), rias wajah korektif merupakan suatu bentuk Rias wajah yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Rias wajah ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal menarik dari wajah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan rias wajah korektif merupakan rias wajah yang digunakan untuk menyempurnakan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna.

b. Rias wajah Karakter

Menurut Riantiarno (2011: 167), rias karakter merupakan rias wajah yang bertujuan untuk lebih memperjelas karakter pemain. Menurut Thowok (2012: 01), rias karakter merupakan rias wajah yang membantu para pemeran berakting dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 277), rias wajah karakter adalah Rias wajah yang mengubah penampilan wajah dalam hal umur, watak, bentuk wajah, umur, dan sifat agar sesuai dengan tokoh.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah karakter merupakan rias wajah yang bertujuan untuk memmpertjelas karakter yang diaplikasikan sesuai umur, karakter, karakteristik, dan bentuk wajah yang disesuaikan dengan tokoh yang akan diperankan.

c. Rias wajah Fantasi

Menurut Riantiarno (2011: 167), rias fantasi merupakan hasil imajinasi atau khayalan dari perias yang diaplikasikan pada wajah seseorang. Menurut Turyani (2012,) rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 275), rias wajah fantasi dikenal dengan istilah rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik dan menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan khayalan semata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah fantasi merupakan rias wajah yang digunakan untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang keberadaannya tidak riil atau fantasi, yang diaplikasikan berdasarkan imajinasi dari penata rias.

d. Rias Wajah Panggung

Menurut Thowok (2012: 13), tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di panggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi dan horror. Menurut Kusantati (2008: 487), tata rias panggung adalah

riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah panggung merupakan riasan wajah yang digunakan untuk mewujudkan karakter dari pemain yang digunakan untuk di atas panggung.

## **F. Penataan Rambut**

### **1. Pengertian Penataan Rambut**

penataan rambut (*hair styling*) menurut Bariqina dan Ideawati (2001), merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku. Menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 178) dalam penataan rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam dua pengertian, yaitu:

#### **a. Penataan dalam arti luas**

Penataan dalam arti luas adalah semua tahapan dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan berbagai proses seperti, penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri.

b. Penataan dalam arti sempit

Penataan dalam arti sempit adalah sebuah tahapan akhir proses penataan rambut dalam arti luas, seperti penyisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 181), macam-macam pola penataan rambut sebagai berikut:

a. Penataan *simetris*

Penataan *simetris* adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan.

b. Penataan *asimetris*

Penataan *asimetris* dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tatanan rambut. Penataan *asimetris* akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan. Dari ketidakseimbangan tersebut lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung kepada pencapaian suatu keseimbangan. Hal ini menimbulkan efek dinamis bagi tata rambut yang bersangkutan. Selain efek dinamis penataan *asimetris* juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model. Juga banyak digunakan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak *simetris*.

c. Penataan puncak

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai

penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan.

d. Penataan belakang

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala. Pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminin dan anggun.

e. Penataan depan

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan depan memberikan kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. Kecuali itu juga dapat digunakan sebagai penataan *korektif* bagi dahi yang terlampau menonjol.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan proses terakhir dalam penanganan rambut yang mengubah penampilan seseorang yang memberi kesan keanggunan dan menunjang penampilan.

## **G. Pergelaran**

### **1. Pergelaran**

Menurut Pramazoya (2013: 65), pergelaran merupakan sebuah tontonan yang menyajikan sebuah peristiwa-peristiwa yang tidak biasa. Menurut Soetedja, Gustina, Milasari (2014: 304), pergelaran merupakan tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang disajikan melalui pentas. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa

pergelaran adalah sebuah tontonan yang merupakan bagian tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang diwujudkan melalui pementasan.

## 2. Teater Tradisi

Menurut Santoso, Subagoyo, Mardianto, dkk (2008: 24), teater tradisi merupakan bagian dari suatu upacara keagamaan ataupun upacara adat-istiadat dalam tata acara kehidupan masyarakat kita. Menurut Santosa, Utami, Lawuningrum, dkk (2010: 22), teater tradisi merupakan hasil kreativitas dan kebersamaan suatu kelompok sosial yang berakar dari budaya setempat. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teater tradisi merupakan bagian dari suatu acara atau bentuk kreativitas suatu kelompok yang berasal dari budaya setempat.

## 3. Panggung

Menurut Soetedja, Gustina, Milasari, dkk (2014: 408), tata panggung berfungsi sebagai *setting* dan dekorasi panggung pertunjukan mengungkapkan; tempat, waktu dan kejadian peristiwa pertunjukan, biasanya dilakukan perubahan tata panggung setiap pergantian babak dalam cerita. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 387), tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataannya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Panggung yang sering digunakan dalam sebuah pementasan biasanya hanya menggunakan tiga jenis panggung yaitu sebagai berikut:

a. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya duduk secara melingkar atau mengelilingi panggung. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari panggung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasangi layar atau gordena inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah.

c. Panggung *Trust*

Panggung *trust* seperti panggung *proscenium* tapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. *Proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan tempat sebuah pementasan di adakan dengan setting dan dekorasi yang dibuat berdasarkan alur cerita, kehendak sutradara, dan area panggung yang ada. Panggung yang biasanya

digunakan dalam pementasan ada tiga jenis yaitu, panggung arena, *proscenium*, dan *trust*.

#### 4. Tata Cahaya

Menurut Riantiarno (2011: 191), tata cahaya dalam suatu pementasan panggung adalah hasil dari penggabungan dari rasa keindahan dengan penjelasan secara langsung melalui adegan pemain. Menurut Martono (2010: 01), tata cahaya memiliki arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan dengan tujuan menunjang kebutuhan pertunjukan dan penonton. Menurut Samuel Selden (Martono 2010: 11), tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (*mood*), memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan suatu metode dari hasil penggabungan dari rasa keindahan dan penjelasan yang memberikan daya tarik untuk menjiwai dan memperhatikan pertunjukan yang akan ditonton.

#### 5. Musik Pendukung

Menurut Jamalus (Muttaqin, Kustap, dan Martopo, 2008: 03), musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Menurut Rina (Muttaqin, Kustap, dan Martopo, 2008: 03), musik merupakan salah satu cabang



kesenian yang pengungkapannya dilakukan melalui suara atau bunyi-bunyian. Menurut Machlis (Muttaqin, Kustap, dan Martopo, 2008: 04), musik juga dapat dipahami sebagai bahasa karena memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan bahasa yaitu untuk mengkomunikasikan pemahaman dari pencipta.

Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa musik merupakan salah satu cabang seni yang penyampaiannya melalui suara dan digunakan penciptanya untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan.

## BAB III

### KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Menurut Thiagarajan (1974) metode pengembangan mengacu pada model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

#### A. *Define* (Pendefinisian)

##### 1. Analisis Cerita

Cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dikisahkan berawal dari Prabu Jayanegara yang menjadi raja setelah ayahnya Raden Wijaya meninggal dunia. Prabu Jayanegara memiliki dua saudara perempuan yaitu Tribhuwana Tungadewi dan Maha Dewi. Maha Dewi merupakan seorang putri yang berusia 14 tahun. Ia seorang putri yang cantik dan anggun serta memiliki sifat yang periang dan pemberani sedangkan Prabu Jayanegara adalah seorang raja yang berumur 15 tahun yang mempunyai watak bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, dan tidak memiliki pendirian yang tetap. Dari wataknya yang demikian sehingga mudah dihasut dan dijadikan boneka oleh Mahapati Halayudha yang berniat untuk mengambil alih kekuasaan Patih Hamengkubumi yang dijabat oleh Rakyan Nambi.

Kepribadian raja yang demikian, membuat masa pemerintahannya terjadi banyak pergolakan. Mahapati mengajak Dharmaputra untuk mengadu domba Rakyat Nambi dengan Prabu Jayanegara. Mahapati membuat surat palsu untuk Rakyat Nambi yang menyebabkan kegelisahan raja Prabu Jayanegara. Kegelisahan sang raja digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyat Nambi. Rakyat Nambi yang tidak terima karena telah dipermainkan oleh Mahapati bertekad untuk membumihanguskan kerajaan Majapahit. Gajah Mada sebagai panglima perang, bertindak cepat untuk menyelamatkan sang raja dari peperangan sehingga kerajaan Majapahit dapat terselamatkan.

Berdasarkan dari analisis cerita yang sudah dilakukan, tokoh Maha dewi merupakan seorang putri Kerajaan Majapahit yang masih berumur 14 tahun dan adik dari Prabu Jayanegara dan Tribhuwana Tungadewi. Dalam analisis cerita tokoh Maha Dewi memiliki karakter dan karakteristik yang dapat dijadikan perhatian khusus dalam penciptaan tokoh tersebut.

## 2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Maha Dewi

Analisis tokoh Maha Dewi dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menampilkan karakter/ watak dari tokoh Maha Dewi. Analisis karakteristik memiliki ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus tokoh Maha Dewi yang digambarkan dalam cerita.

a. Analisis Karakter Tokoh Maha Dewi

Tokoh Maha Dewi pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki sifat seorang gadis yang periang dan berani.

b. Analisis Karakteristik Tokoh Maha Dewi

Tokoh Maha Dewi pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki karakteristik yang anggun dan cantik.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk menciptakan tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu Dewi Utari. Dewi Utari merupakan putri bungsu Matswapati (Durgandana), raja Negara Wirata dengan permaisuri Dewi Ni Yutisnawati (Rekatawati), putri angkat Resi Palasari dan Dewi Durgandini. Ia memiliki perwatakan halus, *wingit, jatmika* (selalu dengan sopan santun), dan sangat berbakti. Alasan pemilihan Dewi Utari sebagai sumber ide dari tokoh Maha Dewi karena kemiripan karakter dari Dewi Utari dengan tokoh Maha Dewi sehingga dipilih Dewi Utari sebagai sumber ide tokoh Maha Dewi.



Gambar 1. Dewi Utari

(Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=dewi+utari+wayang>)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam untuk tokoh Maha Dewi sesuai dengan tuntutan tokoh dalam pertunjukan teater tradisi pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah Dewi Utari. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan dengan tetap masih dalam koridor sumber ide.

Pengembangan sumber ide yang digunakan untuk mewujudkan tokoh Maha Dewi yaitu *disformasi*. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Pengembangan sumber ide *disformasi* digunakan karena dari sumber ide yang digunakan hanya diambil dari karakter Dewi Utari.

Pengembangan sumber ide direncanakan mengubah keseluruhan karakteristik yang ada pada Dewi Utari dan mewujudkan karakter tokoh Maha Dewi melalui *make up*, kostum, dan aksesoris yang digunakan. Bagian yang dilakukan *disformasi* adalah penggunaan warna *baby pink* pada kostum dan *make up* agar menciptakan kesan seorang putri yang berumur 14 tahun yang anggun, cantik, dan periang. Dari pengembangan sumber ide menggunakan *disformasi* ini penulis hanya mempertahankan karakter dari sumber ide yang digunakan dan mengubah secara keseluruhan karakteristik yang ada pada sumber ide yang sudah ditentukan.

## **B. Design (Perencanaan)**

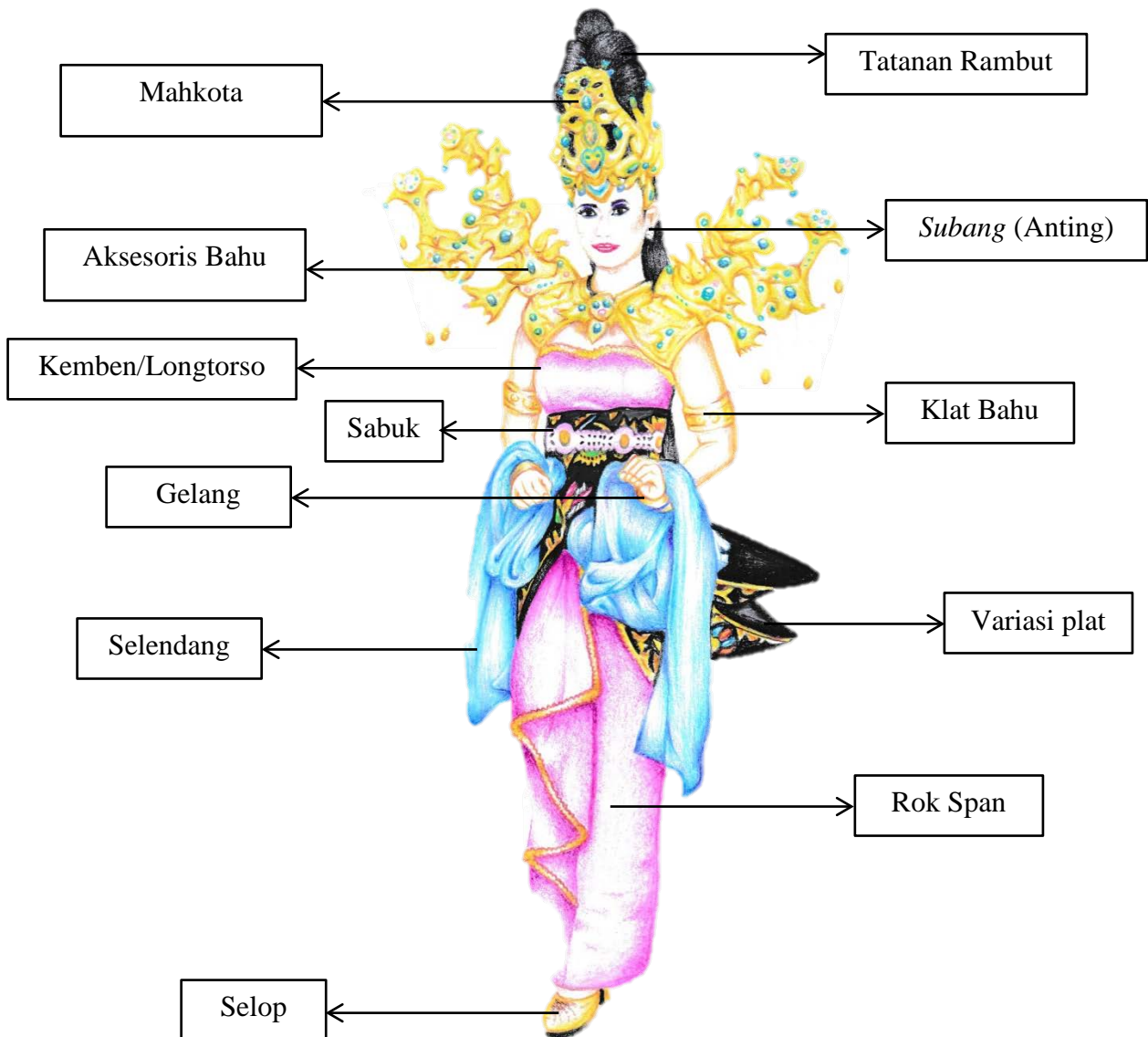
### **1. Desain Kostum**

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Maha Dewi. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian yang mencerminkan karakter Maha Dewi yang anggun, yaitu rok span panjang dan kemben yang dibalut dengan sabuk dan variasi plat panggul batik yang dibuat simetris dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna, dan tekstur. Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain berupa *balance*.

Unsur garis pada desain kostum diterapkan adalah berupa garis diagonal. Garis diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup dinamis. Garis

diagonal diterapkan untuk menunjang karakter Maha Dewi yang periang .

Unsur desain berupa warna yang diterapkan pada desain kostum tokoh Maha Dewi menggunakan warna *baby pink* dan *baby blue*. Warna ini dipilih untuk menunjang karakter Maha Dewi yang masih berumur 14 tahun, anggun, dan periang sesuai filosofi warna *baby pink* dan *baby blue* untuk melambangkan sifat dari tokoh Maha Dewi yang anggun dan periang.



Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan  
(Sumber: Davinci, 2018)

## 2. Pelengkap Kostum

Pelengkap kostum yang akan dikenakan untuk melengkapi kostum tokoh Maha Dewi berupa sabuk, variasi plat panggul, selendang dan sepatu. Sabuk, variasi plat panggul, selendang dan sepatu digunakan sebagai pelengkap pada kostum tokoh Maha Dewi dengan



tujuan agar tercapai satu kesatuan pada kostum Maha Dewi. Sabuk dan variasi plat panggul menerapkan unsur desain berupa garis, bentuk, ukuran dan warna serta menerapkan prinsip desain berupa harmoni. Selendang menerapkan unsur garis dan warna. Prinsip desain yang digunakan pada selendang yaitu *balance* dan *unity*. Sedangkan desain sepatu menerapkan unsur desain berupa warna dan tekstur. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*.

Garis pada sabuk dan variasi plat panggul menggunakan unsur garis lengkung. Untuk bentuk yang diterapkan pada aksesoris punggung menggunakan unsur bentuk *dekoratif*. Unsur warna yang diterapkan pada desain sabuk dan variasi plat panggul adalah warna pada batik dan renda yaitu *gold*, *baby pink* dan *baby blue*. Desain sabuk dan variasi plat panggul menerapkan prinsip desain pada pembuatannya yaitu berupa prinsip harmoni karena adanya kesan satu kesatuan pada bagian sabuk dan variasi plat panggul. Pada desain selendang menerapkan unsur garis yaitu garis lurus yang melambangkan sifat kokoh dan keras, unsur warna yang diterapkan yaitu warna biru yang melambangkan keanggunan. Sedangkan untuk prinsip *balance* yang digunakan pada selendang yaitu untuk menyeimbangkan antara kostum dan pelengkap kostum yang digunakan dan prinsip *unity* ditujukan karena antara pelengkap kostum dan kostum harus memiliki satu kesatuan agar sedap dipandang mata. Pada desain sepatu menerapkan unsur

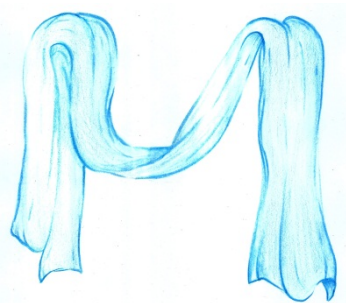
desain berupa warna. Warna yang akan digunakan untuk menerapkan desain sepatu berupa warna emas atau *gold*.



Gambar 3. Desain Sabuk  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 4. Desain Variasi plat panggul  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



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



Gambar 6. Desain Selop  
(Sumber: Davinci, 2018)

### 3. Desain Aksesoris

Aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Maha Dewi berupa hiasan kepala, subang, gelang, hiasan bahu dan klat bahu.

#### a. Mahkota

Desain mahkota yang akan dikenakan oleh Maha Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Untuk prinsip desain, mahkota menerapkan prinsip aksen dan *balance*.

Penggunaan unsur tekstur pada hiasan bahu karena lekukan-lekukan pada setiap bentuk pada hiasan kepala terlihat. Unsur warna pada desain menerapkan warna emas sebagai warna dasarnya dan

warna *baby pink* dan *baby blue* yang digunakan sebagai warna pada payet di hiasan kepala. Prinsip aksen yang diterapkan pada mahkota Maha Dewi adalah memberikan kesan gemerlap pada aksesoris. Sedangkan prinsip *balance* yang diterapkan pada desain mahkota Maha Dewi menggunakan prinsip keseimbangan *simetris*.



Gambar 7. Desain Mahkota  
(Sumber: Davinci, 2018)

b. Aksesoris Bahu

Desain aksesoris bahu yang akan dikenakan oleh Maha Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk, tekstur dan warna. Untuk prinsip desain, aksesoris bahu menerapkan prinsip aksen dan *balance*. Unsur bentuk pada desain aksesoris bahu menggunakan unsur bentuk dekoratif karena sudah merubah bentuk aslinya tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

Penggunaan unsur tekstur pada aksesoris bahu karena lekukan-lekukan pada setiap bentuk pada hiasan bahu terlihat dan untuk hiasan bahu tersebut di buat bentuk 3D jadi terkesan timbul. Unsur warna pada desain menerapkan warna emas sebagai warna dasarnya

dan warna *baby pink* dan *baby blue* yang digunakan sebagai warna pelegkap untuk payet di aksesoris bahu. Prinsip aksen yang diterapkan pada aksesoris bahu Maha Dewi adalah memberikan kesan gemerlap pada aksesoris. Sedangkan prinsip *balance* yang diterapkan pada desain aksesoris bahu Maha Dewi menggunakan prinsip keseimbangan *simetris*.



Gambar 8. Desain Aksesoris Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)

c. Klat Bahu

Desain aksesoris klat bahu yang akan digunakan oleh Maha Dewi menerapkan unsur bentuk dan warna. Prinsip desain aksesoris klat bahu menerapkan prinsip *balance*. Unsur bentuk yang digunakan pada klat bahu menggunakan unsur bentuk *geometris* karena pembuatannya diukur menggunakan alat ukur dan memiliki bentuk yang teratur. Sedangkan untuk unsur warna pada desain klat bahu menggunakan warna emas atau *gold*. Prinsip *balance* yang diterapkan pada desain klat bahu Maha Dewi menggunakan prinsip keseimbangan *simetris*.



Gambar 9. Desain Klat Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)

d. *Subang* (Anting)

Desain aksesoris *subang* yang akan digunakan oleh Maha Dewi menerapkan unsur tekstur dan warna. Prinsip desain aksesoris *subang* menerapkan prinsip harmoni dan aksen. Penggunaan unsur tekstur pada *subang* karena permukaan pada subang yang terkesan timbul. Sedangkan untuk unsur warna pada subang menggunakan warna emas atau *gold*. Prinsip harmoni diterapkan pada desain *subang* yang digunakan oleh Maha Dewi karena harus memiliki perpaduan yang pas dengan kostum yang akan digunakan. Sedangkan untuk prinsip desain aksen digunakan karena *subang* termasuk ke dalam pusat perhatian pada rancangan kostum.



Gambar 10. *Subang* (Anting)  
(Sumber: Davinci, 2018)

e. Gelang

Desain aksesoris gelang yang akan digunakan oleh Maha Dewi menerapkan unsur bentuk dan warna. Prinsip desain aksesoris gelang menerapkan prinsip *unity* dan akses. Unsur bentuk yang akan digunakan pada gelang yaitu bentuk geometris karena memiliki bentuk yang teratur yaitu lingkaran. Sedangkan untuk unsur warna pada gelang menggunakan warna emas atau *gold*. Prinsip *unity* diterapkan pada desain gelang yang digunakan oleh Maha Dewi untuk menciptakan kesan adanya keterpaduan pada setiap unsur yang digunakan. Sedangkan untuk prinsip desain akses digunakan karena gelang termasuk ke dalam pusat perhatian pada rancangan kostum.



Gambar 11. Desain Gelang  
(Sumber: Davinci, 2018)

#### 4. Desain Rias Karakter

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

Unsur warna yang diterapkan pada desain menggunakan warna *baby pink* sedikit bauran warna merah dan pemakaian sudut warna gelap dan terdapat warna *gold* pada ujung bawah mata pada riasan mata. Warna *baby pink* dipilih untuk melambangkan seorang putri yang berumur 14 tahun yang anggun dan periang, warna merah melambangkan sifat berani Maha Dewi dalam menentang ajakan Prabu Jayanegara untuk memperistrinya, dan warna *gold* melambangkan kekayaan karena Maha Dewi merupakan seorang Putri keturunan kerajaan. Untuk unsur *value* digunakan karena pada bagian riasan wajah ada beberapa bagian yang

menggunakan *shading* dan *highlighting* yang digunakan untuk mempertegas bentuk pada wajah. Penerapan prinsip desain *unity* pada riasan wajah yaitu memberikan adanya keterpaduan dari setiap warna yang digunakan untuk rias wajah. Sedangkan untuk prinsip aksen di riasan wajah karena wajah merupakan *center of interest* dari apa yang akan dilihat penonton.



Gambar 12. Desain Rias Karakter  
(Sumber: Davinci, 2018)

#### 5. Desain Penataan Rambut

Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan tatanan rambut yang akan dimunculkan pada tokoh Maha Dewi. Desain tatanan rambut akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Maha Dewi. Desain penataan rambut Maha Dewi menggunakan unsur bentuk berupa bentuk geometris, dan tekstur. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*.

Unsur bentuk yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa bentuk geometris karena memiliki bentuk yang teratur. Unsur tekstur pada penataan rambut karena permukaan yang timbul dan kasar. Prinsip desain



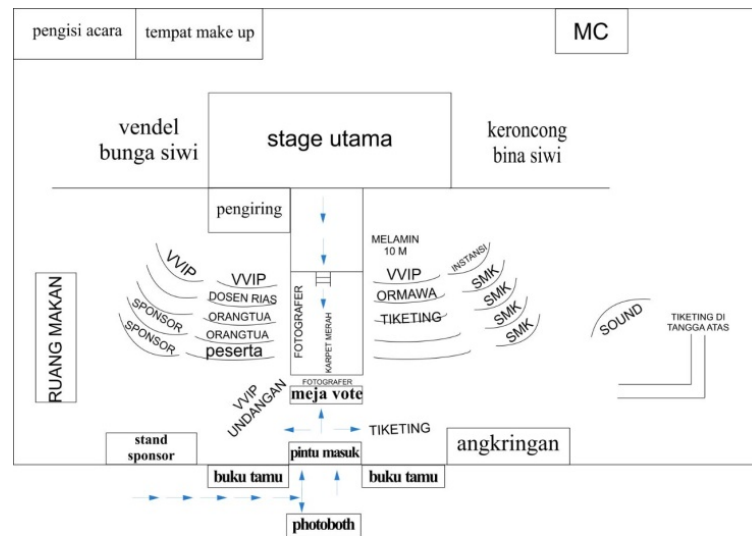
yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan *simetris*.



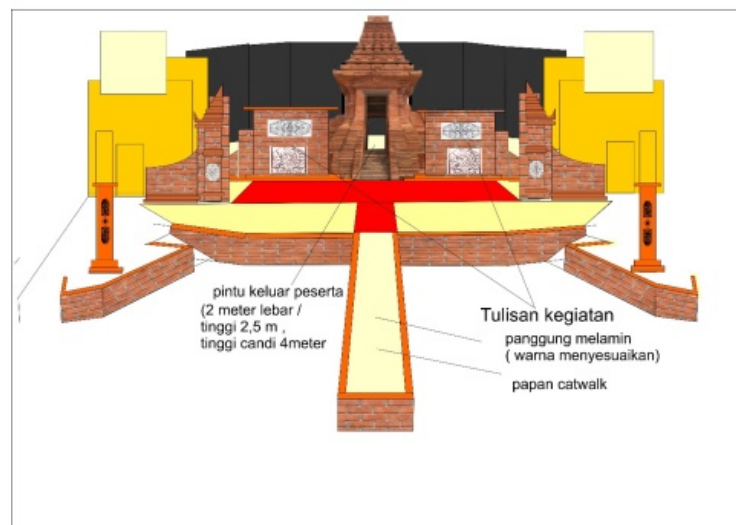
Gambar 13. Desain Penataan Rambut  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

#### 6. Desain Pergelaran

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



Gambar 14. *Layout stage, Kursi dan Penataan Dekorasi*  
(Sumber: *Sie Acara Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, 2017)



Gambar 15. *Desain Panggung Utama*  
(Sumber: *Baharudin*, 2017)

### C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* (pengembangan) ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum dan aksesoris, rias karakter, penataan rambut, serta *prototype* tokoh Maha Dewi. Tahap desain adalah langkah pertama pada proses menciptakan tokoh Maha Dewi. Desain meliputi desain kostum dan aksesoris, rias wajah, serta penataan rambut. Desain sendiri nantinya akan divalidasi oleh ahli atau pakar pada bidang masing-masing. Pada tahap *develop* ini validasi dibagi menjadi dua bidang yaitu validasi pada bidang kostum serta aksesoris dan validasi pada bidang rias wajah dan penataan rambut.

#### 1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Maha Dewi divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari. Tujuan dilakukannya proses validasi yaitu untuk memastikan oleh ahli apakah desain yang akan digunakan sudah sesuai dengan batasan-batasan tokoh Maha Dewi. 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 melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini kostum dibuat dengan mengacu pada desain yang

sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Maha Dewi.

Setelah kostum 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 tokoh Maha Dewi. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat diatas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Maha Dewi.

Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi 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 ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

## 2. Validasi Rancangan atau Desain Aksesoris

Desain aksesoris dibuat untuk membuat gambaran aksesoris yang akan digunakan untuk tokoh Maha Dewi dengan pertimbangan tidak melebihi kasta diatasnya, tidak terlalu biasa, memperhatikan besar kecilnya aksesoris yang akan dibuat, dan bisa menggambarkan karakter dan karakteristik dari tokoh Maha Dewi. Pembuatan desain aksesoris tokoh Maha Dewi akan 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 dan aksesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan aksesoris. Pada proses pembuatan aksesoris ini dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Maha Dewi. Setelah kostum selesai dibuat maka selanjutnya adalah tahap *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Maha Dewi. Kesesuaian ini sangat diperlukan karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat diatas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilan akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Maha Dewi.

Jika telah melakukan tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil dari observasi pada saat *fitting*. Hasil dari observasi ini yang akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada aksesoris yang telah dibuat. Setelah diketahui kekurangan pada aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan pada pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

### 3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Karakter

Validasi pada bidang rias karakter, dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias karakter yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias karakter sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba dapat dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terhadap rias karakter dilakukan beberapa kali hingga tercapai rias karakter yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Maha Dewi.

### 4. Validasi Rancangan dan Desain Penataan Rambut

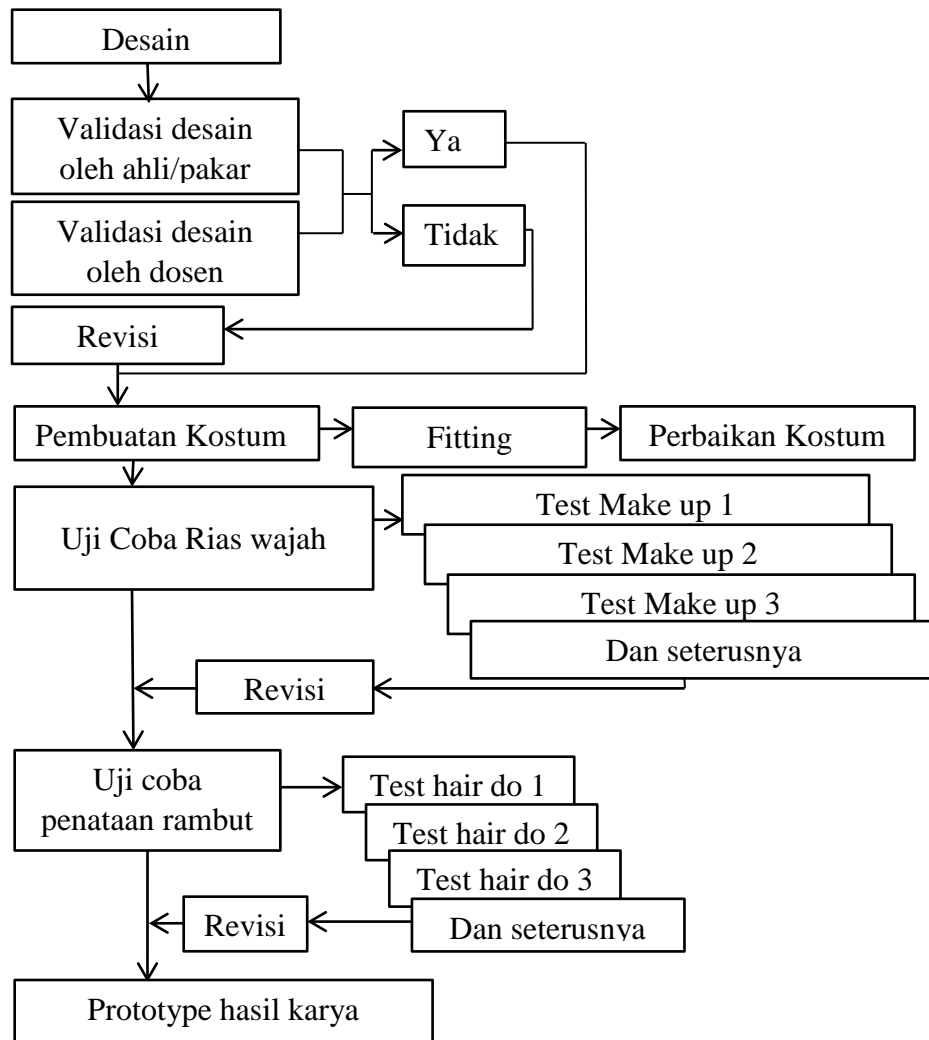
Validasi pada desain penataan rambut dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain penataan rambut yang sudah dibuat. Setelah mendapatkan validasi dilakukan pula uji coba pada penataan rambut. Uji coba terhadap penataan rambut dilakukan beberapa kali hingga tercapai penataan rambut yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Maha Dewi.

### 5. Validasi Rancangan dan Desain *Prototype*

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum dan aksesoris serta rias wajah dan penataan rambut yang sudah dikembangkan.

*Develop* (pengembangan) memuat rancangan/skema

pengembangan yang dibuat dan digambar sebagai berikut:



Gambar 16. Bagan *Develop* (Pengembangan)  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)

#### **D. Disseminate (Penyebarluasan)**

Pada tahap *disseminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Bentuk pertunjukan yang akan dipertunjukkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukan yang diangkat adalah “Kudeta di Majapahit”.

##### 1. Penilaian Juri (*Grand Juri*)

Sebelum dilaksanakan acara pertunjukan yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu Yuswati Ismangun, Esti Susilarti, dan Agus Prasetya.

Pada penilaian juri (*Grand Juri*) akan memperhatikan beberapa hal yang akan dijadikan patokan untuk proses penilaian. Penilaian yang dilakukan mencakup Rias wajah (*make up* dan *hair do*), kostum (kostum, aksesoris, dan properti kostum), dan total look yaitu keserasian Rias wajah dengan kostum dan karakter yang diwujudkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan akan dipilih 12 kategori pemenang.

##### 2. Gladi Kotor

Pada hari Selasa tanggal 16 Februari 2018 setelah pelaksanaan *grand juri* akan pula dilaksanakan gladi kotor pertunjukan teater tradisi pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dilaksanakan pula di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.



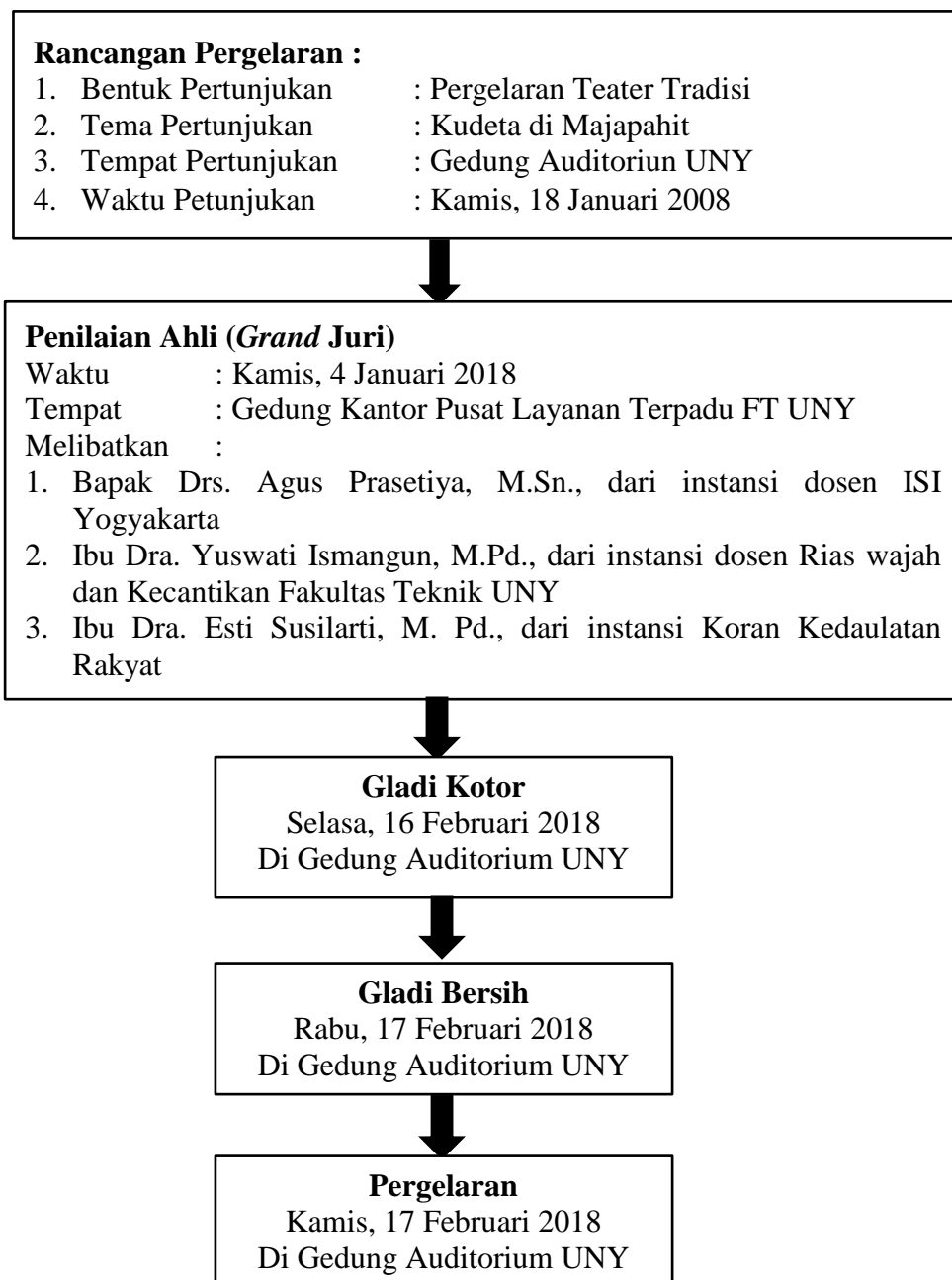
### 3. Gladi Bersih

Selain gladi kotor dilakukan pula gladi bersih yang akan dilaksanakan sehari sebelum pertunjukan teater tradisi pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilatikta* yaitu pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

### 4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama bertema “Kudeta di Majapahit” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilatikta* akan ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

*Disseminate* (penyebarluasan) yang dibuat dalam skema/bagan sebagai berikut:



Gambar 17. Bagan *Disseminate* (Penyebarluasan)  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (Pendefinisian)**

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang dilakukan oleh penulis diperoleh hasil sebagai berikut. 1) Latar belakang cerita tersebut adalah Kerajaan Majapahit, yang masuk dalam kabupaten Mojokerto provinsi Jawa Timur. 2) Cerita terjadi pada pemerintahan raja Prabu Jayanegara. 3) Terdapat tokoh Maha Dewi, ia adalah seorang putri pada Kerajaan Majapahit.

Tokoh Maha Dewi yang merupakan seorang putri dari Kerajaan Majapahit memiliki karakter yang periang dikarenakan tokoh Maha Dewi masih berumur 14 tahun sehingga masih memiliki sifat kekanak-kanakan. Tetapi dibalik umurnya yang masih kecil putri Maha Dewi memiliki sifat yang berani terlihat dari cerita saat Maha Dewi menolak keinginan Prabu Jayanegara untuk menjadikannya seorang istri raja. Tokoh Maha Dewi sebagai seorang putri juga memiliki karakteristik penampilan yang anggun dan cantik.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, tokoh tersebut akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang bertema “Kudeta di Majapahit”. Pertunjukan tersebut mengusung konsep tradisional modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Maha Dewi agar sesuai dengan tema “Kudeta di Majapahit” yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, yaitu Dewi Utari dengan alasan Dewi Utari memiliki karakter yang sama dengan tokoh Maha Dewi. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan sumber ide *disformasi* dengan alasan dari sumber ide yang digunakan hanya diambil kesamaan karakter dengan tokoh Maha Dewi. Sedangkan untuk karakteristik penulis mengembangkan sendiri berdasarkan karakter yang dimiliki oleh tokoh Maha Dewi.

Dari beberapa paparan di atas penulis harus memperhatikan banyak hal yang terkait dalam proses penciptaan tokoh Maha Dewi. Penciptaan tokoh Maha Dewi hanya bersumber dari kesamaan karakter maka dari itu proses pembuatannya diharuskan melihat dari berbagai aturan-aturan yang ada sehingga penampilan tokoh Maha Dewi sesuai dengan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## **B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)**

### **1. Kostum**

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

Tahap selanjutnya adalah proses pencarian bahan yang akan digunakan untuk membuat kostum tokoh Maha Dewi. Setelah itu melakukan pengukuran badan *talent* yang akan memerankan tokoh Maha Dewi. Selanjutnya melakukan proses jahit, kostum tokoh Maha Dewi menggunakan jenis kain satin bridal dengan bahan tambahan kain batik, renda emas, brukat, dan payet. Proses pembuatan kostum dilakukan oleh Boy Wicaksono dengan waktu proses pengerjaan kurang lebih 2 minggu.

Kostum tokoh Maha Dewi berupa longtorso atau kemben berwarna *baby pink* dengan hiasan renda pada sisi atasnya, serta rok span yang berwarna *baby pink* dengan hiasan renda pada lipatan bagian depan. Pada bagian sabuk dibuat dari kain batik yang dihias dengan renda motif dengan warna *baby pink* pada bagian tengah sabuk dengan tambahan payet. Pada bagian variasi plat panggul juga dibuat dari kain batik yang dihias renda pada setiap sisinya.

Pelengkap kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Maha Dewi berupa sepatu, *subang* (anting), dan gelang. Sepatu yang digunakan oleh tokoh Maha Dewi adalah sepatu selop berwarna emas yang biasanya digunakan untuk mempelai wanita saat proses pernikahan. *subang* dan gelang yang digunakan juga berwarna emas dan jumlah gelang yang digunakan yaitu 4 buah. *Subang* dan gelang yang digunakan oleh tokoh Maha Dewi juga merupakan perhiasan yang biasanya digunakan mempelai wanita saat proses pernikahan.

Hasil desain tidak sesuai dengan hasil akhir karena pada desain awal untuk mahkotanya terlalu banyak penggunaan sudut yang lancip/tajam sehingga menimbulkan kesan antagonis sedangkan tokoh Maha Dewi adalah protagonis. Desain kostum pertama tidak menggunakan aksesoris bahu tetapi untuk disain kedua dan hasil akhirnya menggunakan aksesoris bahu karena jika tidak menggunakan akan terkesan kosong dan sangat jauh berbeda dengan kedua kakaknya yaitu Prabu Jayanegara dan Tribhuwana Tungadewi. Hasil akhir kostum yang digunakan Maha Dewi masih kurang terlihat mewah atau kalah mencolok dibandingkan dengan kedua saudara Maha Dewi yaitu Tribhuwana Tungadewi dan Prabu Jayanegara sehingga perubahan yang dilakukan pada kostum Maha Dewi hanya penambahan renda emas pada bagian selendang dan payet pada bagian lipatan rok yang digunakan.



Gambar 18. Desain Kostum Awal  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 19. Desain Kostum Akhir  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 20. Hasil Akhir Kostum  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 21. Desain Sabuk  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 22. Hasil Akhir Sabuk  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 23. Desain Variasi plat  
panggul  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 24. Hasil Akhir Variasi plat  
panggul  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 25. Desain Selop  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 26. Hasil Akhir Selop  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

## 2. Aksesoris

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

Aksesoris yang digunakan oleh tokoh Maha Dewi berupa mahkota, hiasan bahu, dan klat bahu. Aksesoris dibuat dengan menggunakan bahan dasar spon ati diberi hiasan berupa payet- payet. Proses pembuatan aksesoris adalah sebagai berikut:

- 1) Siapkan alat dan bahan berupa spon ati ukuran 5 mm, kater, gunting, lem super/aibon/fox, lem tembak, kancing/keeling penjepit, elastis,



kancing lepas copot, *gesper*, *waterproof*, cat (warna sesuai kebutuhan), dan permata (warna sesuai kebutuhan).

- 2) Gambar pola aksesoris pada spon ati
- 3) Satukan pola-pola tersebut menggunakan lem super



Gambar 27. Pola Aksesoris Bahu  
(Dokumentasi: Ayu Tri W,2017)

- 4) Setelah semua terbentuk, buat detail pada aksesoris
- 5) Kemudian dasari dengan *waterproof* sekitar 5-6 kali untuk menutupi pori-pori spon ati (pada bagian ini sangat penting karena sangat berguna untuk menghasilkan warna yang realistis saat pengecatan nanti) tunggu sampai kering



Gambar 28. Proses Pemberian *Waterproof*  
(Dokumentasi: Ayu Tri W, 2017)

- 6) Setelah kering, cat semua bagian satu per satu menggunakan cat warna emas atau *gold* beri gradasi atau *shading* pada sudut-sudut tertentu agar menambah kesan tradisional



Gambar 29. Proses Pewarnaan  
(Dokumentasi: Ayu Tri W, 2017)

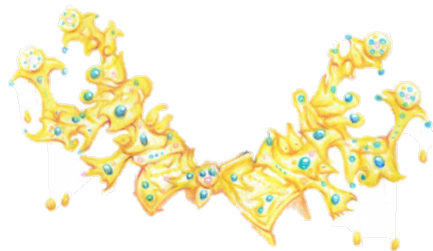
- 7) Tambahkan payet pada bagian-bagian tertentu sesuai kebutuhan  
Hasil akhir aksesoris tokoh Maha Dewi sesuai dengan desain awal tidak ada perubahan yang dilakukan.



Gambar 30. Desain Mahkota  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 31. Hasil Akhir Mahkota  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 32. Desain Aksesoris Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 33. Hasil Aksesoris Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 34. Desain Klat Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 35. Hasil Klat Bahu  
(Sumber: Davinci, 2018)

### 3. Rias Karakter

Proses yang dilalui pada pembuatan desain rias karakter tokoh Maha Dewi melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain rias wajah karakter tokoh Maha Dewi. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap uji coba rias karakter.

Riasan yang digunakan dalam perwujudan tokoh Maha Dewi yaitu rias karakter. Rias karakter membantu para pemeran berakting dengan wajahnya menyerupai watak yang akan diperankan. Proses yang digunakan dalam penerapan rias karakter tokoh Maha Dewi adalah sebagai berikut; 1) menyiapkan terlebih dahulu alat, bahan, dan kosmetik yang akan digunakan, 2) membersihkan wajah *talent* dengan tisu basah, 3) memberikan pelembab pada wajah *talent*, 4) mengaplikasikan *foundation*

yang sudah di *mix* pada wajah *talent*, 5) mengaplikasikan *shading* dan *highlighting* pada wajah, 6) mengaplikasikan bedak tabur, 7) menambahkan bedak padat pada wajah

8) Mengaplikasikan *shading* luar pada wajah



Gambar 36. Mengaplikasikan *Shading* Luar  
(Dokumentasi: Ayu Tri W, 2018)

9) Membentuk alis dengan membuat pola terlebih dahulu dengan pensil alis lalu dipertajam menggunakan *eyeliner* pada bagian ujung dan baurkan pada pangkal alis agar terkesan natural

10) Mengaplikasikan *eyeshadow* pada kelopak mata serta bagian bawah mata



Gambar 37. Pemberian *Eyeshadow*  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni, 2018)

11) Mengaplikasikan *eyeliner* pada bawah mata dan kelopak mata

12) Mengaplikasikan *mascara*



Gambar 38. Pemberian *Mascara*  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni, 2018)

13) Mengaplikasikan eyeliner gliter emas pada bagian ujung mata

14) Memasang bulu mata atas dan bawah



Gambar 39. Pemasangan Bulu Mata  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni. 2018)

15) Mengaplikasikan *blush on*



Gambar 40. Pengaplikasian *Blush On*  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni, 2018)

16) Mengaplikasikan *lipstick*



Gambar 41. Pengaplikasian *Lipstick*  
(Dokumentasi:Ayu Tri Winarni, 2018)

Hasil akhir pada penerapan rias karakter tokoh Maha Dewi sesuai dan tidak ada perubahan. Pengambilan warna *baby pink* dengan sedikit

bauran warna merah yang diaplikasikan pada kelopak mata *talent* Maha Dewi agar dapat menyampaikan pesan bahwa tokoh Maha Dewi masih memiliki umur 14 tahun dan memiliki karakter periang dan anggun. Walaupun *talent* yang berperan sebagai Maha Dewi sudah dewasa diharapkan dengan pengaplikasian teknik tersebut dapat memberikan kesan anak-anak untuk tokoh Maha Dewi.



Gambar 42. Desain Rias Karakter  
(Sumber: Davinci, 2018)



Gambar 43. Hasil Akhir Rias Karakter  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

#### 4. Penataan Rambut

Proses pembuatan tatanan rambut untuk tokoh Maha Dewi melalui beberapa tahap, yaitu melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian dari analisis yang dilakukan diwujudkan dalam bentuk gambar desain penataan rambut tokoh Maha Dewi. Setelah dilakukannya pembuatan desain tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli dan setelahnya dilakukan tahap uji coba penataan rambut untuk

melihat kecocokan dari desain dengan pengaplikasian secara langsung ke *talent*.

Penataan rambut yang digunakan pada tokoh Maha Dewi adalah penataan sanggul gala *top mess*. Dengan fokus penataan pada puncak kepala bertujuan agar menggambarkan seorang putri kerajaan dengan penambahan aksesoris pada bagian rambut. Hal ini ditujukan agar dapat lebih membantu penyampaian karakter dan karakteristik yang dimiliki oleh Maha Dewi.

Proses pembuatan sanggul gala *top mess* menggunakan 2 buah sanggul jadi yang digabung menjadi satu bagian, jepit hitam untuk mengkaitkan sanggul dan *uren* (rambut palsu) yang akan digunakan dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- 1) Membagi rambut menjadi dua bagian lalu keping rambut bagian atas dan bawah (dijadikan satu kepingan)
- 2) Lipat *uren* menjadi dua bagian (agar terlihat rapi) lalu pasang uren pada bagian puncak kepala lalu kuatkan dengan jepit hitam pada beberapa tempat.



Gambar 44. Pemasangan *Uren*  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni, 2018)



- 3) Pasang sanggul tepat pada bagian puncak kepala lalu sematkan jepit hitam agar lebih kuat



Gambar 45. Pemasangan Sanggul  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni 2018)

- 4) Pasang mahkota yang sudah disiapkan



Gambar 46. Pemasangan Mahkota  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni, 2018)

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Maha Dewi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Penerapan sanggul yang diterapkan pada tokoh Maha Dewi memang sering digunakan dalam penyampaian karakter seorang putri

kerajaan dari cerita tradisional. Di dalam penerapannya pun tidak terjadi kesulitan, *simple* tetapi masih terlihat anggun bila dilihat.



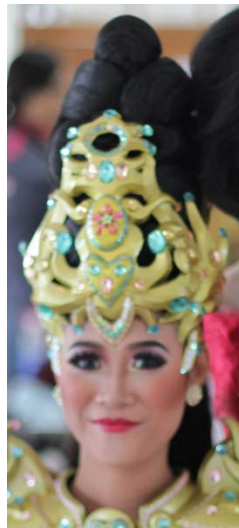
Gambar 47. Desain Penataan Rambut  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)



Gambar 48. Hasil Penataan Rambut Tampak Depan  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)



Gambar 49. Hasil Penataan Rambut Tampak Belakang  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)



Gambar 50. Hasil Penataan Rambut dengan Aksesoris  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)

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

#### 1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 8 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut.

- a. Penggantian desain mahkota karena terlalu banyak sudut runcing yang berarti memiliki sifat antagonis sedangkan Maha Dewi memiliki sifat protagonis.
- b. Pergantian batik yang digunakan karena terlihat kurang mewah
- c. Pengecilan ukuran hiasan bahu karena terlalu dekat dengan hiasan kepala, mengantisipasi bila tersangkut antara hiasan kepala dan hiasan bahu.



Gambar 51. Desain Awal Kostum  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)



Gambar 52. Desain Akhir Kostum  
(Sumber: Davinci, 2018)

## 2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah dan penataan rambut oleh Asi Tritanti. Validasi dilakukan pada Selasa, 14 Desember 2017 dengan hasil validasi rias wajah dan penataan rambut sebagai berikut.

- a. Pergantian warna pada *eyeshadow* dari warna *gold* berubah menjadi warna *pink* karena kurang sesuai dengan karakter tokoh Maha Dewi
- b. Tinggi sanggul tidak boleh melebihi 2 jengkal tangan agar pas dengan proporsi wajah
- c. Kemegahan penataan rambut tidak boleh melebihi dari tokoh Tribhuwana Tungadewi



Gambar 53. Desain Awal Rias Karakter  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)



Gambar 54. Desain Akhir Rias Karakter  
(Sumber: Davinci, 2018)

### 3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum yang dikenakan oleh Tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dibuat oleh Boy Wicaksono, salah satu mahasiswa program studi busana di Fakultas Teknik UNY sesuai dengan arahan desainer. Proses pembuatan kostum Maha Dewi membutuhkan waktu kurang lebih 2 minggu untuk menyelesaikan kostum tersebut. Aksesoris yang digunakan oleh tokoh Maha Dewi dibuat oleh Anugrah Putra Wijaya seorang pengrajin kostum *cosplay* di daerah Banguntapan. Proses pembuatan aksesoris Maha Dewi membutuhkan waktu 2 minggu. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan

kostum sebesar Rp. 750.000,00 dan untuk pembuatan aksesoris sebesar Rp. 1.500.000,00.

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *fitting* pertama pada hari Jum'at, 29 Desember 2017 bertempat di Ruang 201 atau Lab Rias Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY dan *fitting* kedua dilakukan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Hasil dari *fitting* kostum Maha Dewi yang pertama yaitu penyelesaian tahap pewarnaan aksesoris dan *finishing* kostum yang belum bisa terpasang saat dilakukannya *fitting* pertama dan penambahan bahan pada kemben *talent* karena ukuran yang kekecilan sehingga pada bagian belakang kurang menutup. Sedangkan untuk hasil *fitting* kedua kostum dan aksesoris yang digunakan oleh tokoh Maha Dewi yaitu pemasangan selendang yang dirapikan dan dibentuk sampai ke belakang agar selendang tidak terkesan biasa. Pada bagian kemben perlu ditambah bahan renda atau *furring* karena pada saat digunakan oleh *talent* terlalu turun.

#### 4. Uji Coba Rias Karakter

Uji coba rias karakter tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba rias pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 Desember 2017 dan uji coba rias kedua dilakukan pada hari Jum'at, 29 Desember 2017. Dua kali uji coba rias wajah tersebut dilakukan di ruang 201 atau Lab Rias gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Sedangkan untuk uji coba rias

karakter yang ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY.

- a. Hasil uji coba rias karakter tokoh Maha Dewi yang pertama, yaitu *foundation* yang digunakan untuk *make up* karakter dan di panggung kurang berwarna merah, penggunaan *eyeshadow* warna *gold* atau emas pada mata yang kurang pas, dan pengaplikasian *make up* yang kurang berani dan kurang tajam. Penggunaan *base make up* pada saat di atas panggung harus sedikit berwarna merah agar warna yang muncul saat terkena *lighting* tidak mencolok dan pucat, sedangkan untuk penegasan warna dan bentuk ditujukan agar dari jarak penonton bisa terlihat karakter yang muncul lewat *make up* yang digunakan oleh *talent*.



Gambar 55. Hasil Uji Coba *Make up* Pertama  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

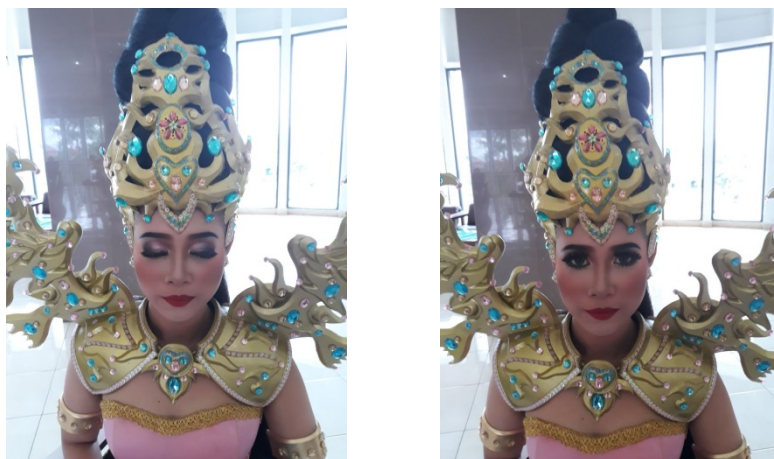
- b. Hasil uji coba rias karakter tokoh Maha Dewi yang kedua, yaitu pengaplikasian *make up* yang kurang berani dan warna *lipstick* yang kurang tajam dan berani sehingga diganti menggunakan *lipstick* yang

berwarna merah. Pengaplikasian warna *eyeshadow* untuk tokoh Maha Dewi sudah tepat tetapi kurang diperbesar dan dipertajam.



Gambar 56. Hasil Uji Coba *Make up* Kedua  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

- c. Hasil uji coba rias karakter tokoh Maha Dewi yang ketiga, yaitu menambah ketegasan pada *make up* yang digunakan tokoh Maha Dewi.



Gambar 57. Hasil Uji Coba *Make up* Ketiga  
(Sumber: Ayu Tri Winarni, 2018)



## 5. Uji Coba Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba penataan rambut pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 Desember 2017 dan uji coba penataan rambut kedua dilakukan pada hari Jum'at, 29 Desember 2017. Dua kali uji coba penataan rambut tersebut dilakukan di ruang 201 atau Lab Rias gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Sedangkan untuk uji coba penataan rambut yang ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Dari tiga kali dilaksanakannya proses uji coba penataan rambut, untuk penataan rambut tokoh Maha Dewi sama sekali tidak dilakukan proses revisi.

Hasil dari uji coba penataan rambut untuk tokoh Maha Dewi yaitu penataan rambut yang digunakan untuk tokoh Maha Dewi sudah pantas dikarenakan tidak melebihi dari proporsi wajah *talent* Maha Dewi. Tinggi dan kemegahan penataan rambut yang dibuat juga tidak melebihi dari Tribhuwana Tunggaladewi.



Gambar 58. Hasil Uji Coba Penataan Rambut  
(Sumber: Ayu Tri W, 2018)

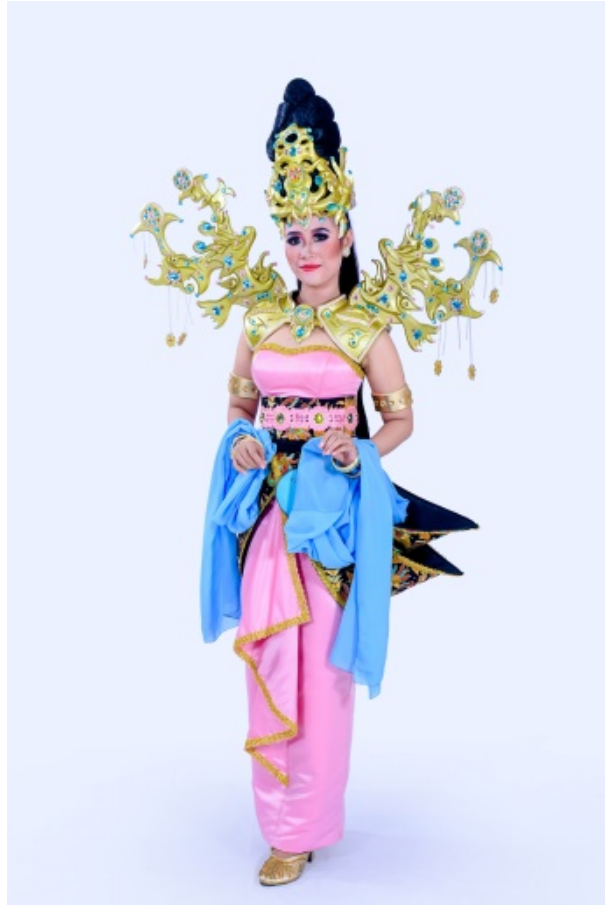
#### 6. *Prototype* Tokoh Maha Dewi yang Dikembangkan

*Prototype* tokoh Maha Dewi merupakan hasil dari *fitting* kostum, aksesoris, uji coba rias karakter dan uji coba penataan rambut tokoh Maha Dewi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menunjukkan hasil sebagai berikut.

Kostum tokoh Maha Dewi mengenakan kemben atau longtorso dan rok span berwarna *baby pink* yang dibalut hiasan renda emas. Pelengkap kostum yang digunakan berupa sabuk, variasi plat panggul dan sepatu berwarna emas. Untuk variasi plat panggul dan sabuk menggunakan kain batik yang dihias renda emas dan renda *pink*.

Rias karakter tokoh Maha Dewi menggunakan rias wajah karakter yang penerapannya dibuat tebal, tegas dan sedikit berwarna merah untuk *base* yang digunakan. Penataan rambut yang digunakan tokoh Maha Dewi yaitu penataan *top mess*. Penataan rambut *top mess* tokoh Maha Dewi

menggunakan *uren* yang dipasang pada bagian puncak kepala lalu ditutup dengan sanggul dan hiasan kepala yang sudah dibuat.



Gambar 59. *Prototype* Tokoh Maha Dewi  
(Dokumentasi: Ayu Tri Winarni,2018)

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

*Disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan ini dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Gedung Auditorium UNY ditujukan untuk civitas akademik UNY dan di luar UNY,

siswa SMK/SMA, masyarakat umum, seniman, dan industri di bidang Rias wajah. Diselenggarakannya pertunjukan ini bertujuan untuk memperkenalkan Program Studi Rias wajah dan Kecantikan sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik UNY kepada masyarakat, dapat mengembangkan potensi diri agar siap bersaing dalam menghadapi perkembangan di era MEA sebagai penata rias, dan memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa sangat penting menjaga kebudayaan yang ada saat ini.

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

#### 1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) pada sebelumnya direncanakan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 tetapi untuk selanjutnya diubah menjadi pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Perubahan jadwal penilaian ahli (*grand juri*) dikarenakan kurangnya kesiapan dari para peserta sehingga pada hari Kamis, 4 Januari 2018 digunakan untuk proses *fitting* yang terakhir. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu Agus Prasetya, dari instansi dosen di ISI Yogyakarta, Yuswati Ismangun, dari instansi dosen Program Studi Rias wajah dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, dan Esti Susilarti, dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup Rias wajah (*make up* dan *hair do*), kostum (kostum, aksesoris, dan properti kostum), dan *total look* yaitu keserasian Rias wajah dengan kostu dan karakter yang diwujudkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 12 kategori pemenang. Penampilan terbaik dicapai oleh Rha Wedheng karya dari mahasiswa Asrifa Sakinah.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya dari Asrifa Sakinah sebagai *best of the best*, tokoh Tribhuwana Tunggadewi hasil karya dari Putri Anggita Dewi sebagai *best favorite*, dan tokoh Mahapati Halayudha sebagai *best talent*. Untuk kategori grup dibagi menjadi tiga bagian yaitu Narapraja, Dharmaputra, dan Prajurit. Kategori Narapraja yaitu tokoh Mahapati Halayudha hasil karya Teresa Valentina sebagai juara 1, tokoh Tribhuwana Tunggadewi hasil karya Putri Anggita Dewi sebagai juara 2, dan tokoh Prabu Jayanegara hasil karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana sebagai juara 3. Kategori Dharmaputra yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah sebagai juara 1, tokoh Rha Banyak hasil karya Frida Pratiwi sebagai juara 2, dan tokoh Kudo Lawean hasil karya Zalma Nur Chasanah sebagai juara 3. Dan kategori prajurit yaitu Prajurit Lumajang II hasil karya Siska Widyah Fitriani sebagai juara 1, tokoh Prajurit Majapahit IV hasil Karya Nita Apriliana sebagai juara 2, dan tokoh Prajurit Majapahit I hasil karya Poppy Romadhoni Larasati sebagai juara 3.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada proses latihan para talent karena waktu yang digunakan sudah semakin sedikit.

## 3. Gladi Bersih

Gladi bersih pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* diselenggarakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk lebih mematangkan segala hal yang terkait dalam pertunjukan. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu penyelesaian dekorasi gedung, penyiapan segala hal yang dibutuhkan, latihan untuk para *talent*, *test sound* dan *lighting*, dan latihan untuk para bintang tamu yang akan mengisi acara untuk pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah persiapan akhir sebelum hari pementasan. Segala hal yang menyangkut pertunjukan sudah harus siap dan selesai.

## 4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini di hadiri oleh civitas akademik UNY dan di luar UNY, orang tua mahasiswa, tamu undangan, siswa SMK/SMA, dan masyarakat. Tiket pertunjukan yang disediakan

sebanyak 360 tiket dan terjual sebanyak 281 tiket dan 200 undangan yang dihadiri oleh orang tua mahasiswa, civitas akademik UNY maupun luar UNY, ormawa Fakultas Teknik dan alumni, dan sponsor. Dengan durasi pertunjukan 120 menit menampilkan kisah sebuah kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja yang masih berumur 15 tahun. Raja yang mudah dipengaruhi sehingga banyak terjadi pemberontakan saat masa pemerintahan raja tersebut. Sifat raja Prabu Jayanegara yang demikian dimanfaatkan oleh Mahapati Halayudha untuk mengadu domba raja dengan Rakyas Nambi. Saat-saat terakhir kehancuran kerajaan Majapahit datang Gajah Mada yang menyelamatkan kerajaan tersebut. Pesan Moral yang terkandung dalam cerita ini adalah sekeras apapun kamu berusaha bila diraih dengan cara yang buruk maka akan menghasilkan hasil yang buruk juga.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah, dan penataan rambut pada tokoh Maha Dewi dengan sumber ide Dewi Utari yang dikembangkan dengan pengembangan distorsi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
  - a. Kostum untuk tokoh Maha Dewi mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh pada cerita dengan menerapkan unsur garis, warna, dan tekstur. Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain berupa *balance*.
  - b. Aksesoris untuk tokoh Maha Dewi mengalami 1 kali perubahan yaitu untuk ukuran besar kecilnya aksesoris bahu. Aksesoris tokoh Maha Dewi menerapkan unsur bentuk, tekstur dan warna. Untuk prinsip desain menerapkan prinsip aksentuasi dan *balance*.
  - c. Rias wajah untuk tokoh Maha Dewi menggunakan unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah unsur warna, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip *unity* dan aksentuasi.
  - d. Penataan rambut untuk tokoh Maha Dewi menggunakan unsur bentuk berupa bentuk *geometris*, dan tekstur. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*.



2. Hasil dari penataan kostum, aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah, dan penataan rambut pada tokoh Maha Dewi dengan sumber ide Dewi Utari yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa *disformasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sebagai berikut:
  - a. Kostum untuk tokoh Maha Dewi mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh pada cerita. Penataan kostum tokoh Maha Dewi diwujudkan dengan tatanan kostum berupa kemben atau longtorso dan rok span berwarna *baby pink* yang dihias renda emas pada bagian atas kemben dan bagian depan rok. Pelengkap kostum berupa sabuk, variasi plat panggul, dan selop berwarna emas. Sabuk dan variasi plat panggul dibuat dari kain batik, pada bagian sabuk dihias dengan renda motif berwarna baby pink dengan payet, sedangkan untuk variasi plat panggul dihias dengan renda emas pada bagian samping.
  - b. Aksesoris untuk tokoh Maha Dewi mengalami 1 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Maha Dewi dalam cerita. Penataan aksesoris tokoh Maha Dewi diwujudkan dengan tatanan aksesoris berupa mahkota, aksesoris bahu, klat bahu, *subang*, dan gelang. Mahkota, aksesoris bahu, dan klat bahu merupakan aksesoris yang dibuat dari spon ati dan melewati proses-proses tertentu hingga terbentuk aksesoris tersebut. *Subang* dan gelang

merupakan aksesoris yang biasa digunakan untuk pengantin wanita saat proses pernikahan.

- c. Pengaplikasian rias karakter tokoh Maha Dewi diwujudkan dengan riasan yang tegas dengan penggunaan *base* yang sedikit merah. Pada *eyeshadow* digunakan warna dasar merah dengan bagian kelopak berwarna *pink* dan pada bagian sudut diberi warna coklat kehitaman.
  - d. Penataan rambut tokoh Maha Dewi diwujudkan dengan penataan *top mess* dengan menggunakan *uren* dan sanggul jadi. Sanggul yang digunakan merupakan dua sanggul yang dijadikan satu bagian dan pada bagian depan ditutup dengan mahkota.
3. Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri lebih dari 481 penonton. Pergelaran teater tradisi dengan tema *Kudeta di Majapahit* ini dikemas dalam pertunjukan *live*.

## **B. Saran**

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, menata, serta menampilkan kostum, aksesoris, Rias wajah, dan penataan rambut adalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan kostum, aksesoris, rias wajah, dan penataan sebaiknya dilakukan jauh-jauh hari dari pertunjukan
2. Dalam proses perancangan sebaiknya mencari sumber ide yang benar-benar sesuai

3. Pembuatan kostum sebaiknya dilakukan jauh-jauh hari
4. Proses uji coba kostum, aksesoris, rias wajah, dan penataan rambut sebaiknya dilakukan berulang kali

Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah kepanitiaan agar tercapai pertunjukan yang sukses, yaitu:

- a. Menjaga komunikasi dengan semua panitia
- b. Sewaktu rapat sebaiknya tidak terlalu lama tetapi rutin diadakan
- c. Ketua pelaksana selalu memantau dan menanyakan perkembangan setiap sie
- d. Pemahaman dari setiap sie terkait *jobdesk* masing-masing sie harus dipantau agar tidak terjadi keterlambatan proses kerja

## DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, S.C., Zebua, S., Narawati, T., et al. (2014). *Seni budaya SMA/MA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ernawati, Izwerni & Nelmira, W. (2008). *Tata busana jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- \_\_\_\_\_. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Hasanah, U., Prabawati, M., & Noerharyono, M. (2014). *Menggambar busana Bandung*: PT Remaja Rosdakarya
- Hestiworo (2013). *Dasar desain 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Himawan, M., & Patimah, S.S. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta Barat: Prima
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2001). *Sinopsis*. Semarang: Widya Karya
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Mundardjito, Rudito, B., Tanudirdjo, B., et al. (2009). *Sejarah kebudayaan indonesia sistem teknologi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mutaqqin, M., Kustap & Martopo, H. (2008). *Seni musik klasik jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Nursantara, Y. (2007). *Seni budaya SMA jilid 1*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab teater tanya jawab seputar seni pertunjukan*. Jakarta: Penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia
- Rostamailis, Hayarunnufus, & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., Arizona, N., et al. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

- Soetedja, Z., Gustina, S., Milasari, et al. (2014). *Seni budaya SMA/MA/SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Suherseno, H. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Thowok, D.N. (2012). *Stage make-up by didik nini thowok*. Jakarta: PT gramedia Pustaka Utama
- Tjahjani, I. (2013). *Yuk, mbatik!*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP
- Triyanto, Jerusalem, M.A., & Fitrihana, N. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Widarwati, S. (1993). *Disain busana 1*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Wulandari, A. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kondisi *Backstage*



Lampiran 2. Penampilan Maha Dewi di Atas Panggung





Lampiran 3. Foto Bersama Dosen



## Lampiran 4. Pamflet dan Banner

PERGELARAN TATA RIAS & KECANTIKAN  
PROYEK AKHIR | ANGKATAN 2015  
"MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA"

# OPEN RECRUITMENT

<b>PILIHAN SIE</b>	<b>SYARAT DAN KETENTUAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• SIE ADARA</li> <li>• SIE PDD</li> <li>• SIE KONSUMSI</li> <li>• SIE KEAMANAN</li> <li>• SIE KEBERSIHAN</li> <li>• SIE PERLENGKAPAN</li> <li>• SIE SPONSORSHIP</li> <li>• SIE KSK</li> <li>• SIE HUMAS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAHASISWA/ I AKTIF UMY</li> <li>• BERKOMITMEN TINGGI</li> <li>• BERPENGALAMAN DIBIDANG YANG DI INGINKAN</li> <li>• MAMPU BERKERJA SAMA DALAM TEAM</li> <li>• MAMPU MENGIKUTI SERANGKAIAN ACARA HINGGA SELESAI</li> </ul>

**TANGGAL**  
TANGGAL PENDAFTARAN: 15-21 NOVEMBER 2017  
WANANGKARA: 23-24 NOVEMBER 2017  
PENGUMUMAN: 26 NOVEMBER 2017  
TECHNICAL MEETING: 27 NOVEMBER 2017

**FORMAT PENDAFTARAN**  
TRK2015\_NAMA LENGKAP\_JURUSAN\_ANGKATAN\_PILIHAN SIE  
CONTOH: TRK2015\_ASRIFA SAKINAH\_PTBB\_2015\_SIE ACARA

CP : ANDITA (0896 7149 7227) / RAHMA (0895 0227 4228)  
WhatsApp Group: Mentari Pagi

PROGRAM STUDI TEKNIK TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2015  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEMPERSEMBAHKAN



## PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

KAMIS 18 JANUARI 2018  
AT AUDITORIUM UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
HTM PRE ORDER "RP 25.000,-" / ON THE SPOT "RP 30.000,-"  
CP: RAHMA "0895-3901-24447"  
GUEST STAR "DALUJ ANGRING GS | KERONCONGKEROCO | PANTI ASUHAN BINA SIWI"

Sponsored by

PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2015 FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEMPERSEMBAHKAN



## PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

KAMIS 18 JANUARI 2018  
AT AUDITORIUM UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
CP : RAHMA "0895-3901-24447"

Lampiran 5. Tiket dan Undangan

