

**RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT MAJAPAHIT 4
DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

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



**NITA APRILIANA
NIM. 15519134035**



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

RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT MAJAPAHIT 4 DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI DIBUMI WILWATIKTA

Oleh:

NITA APRILIANA
NIM. 15519134035

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk; 1) terciptanya rancangan kostum, aksesoris, dan rias wajah karakter tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) terwujudnya tatanan kostum, aksesoris, rias wajah karakter, serta penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) ditampilkannya tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan metode pengembangan 4D, yaitu 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit 4, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) *design* meliputi desain kostum, aksesoris, rias wajah karakter, penataan rambut, pertunjukan; 3) *develop* meliputi validasi desain kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter, dan penataan rambut 4) *disseminate* meliputi penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di Laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang dilangsungkan selama 3 bulan dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari Proyek Akhir ini, yaitu 1) terciptanya rancangan kostum, aksesoris, rias karakter, dan tatanan rambut dengan menerapkan unsur garis, ukuran, tekstur, warna dan prinsip keseimbangan, irama, kesatuan, karakter yang dimiliki Prajurit Majapahit 4 yaitu berani, jujur, setia sedangkan karakteristik yaitu gagah dan berwibawa, sumber ide yang digunakan tokoh Yudhistira yaitu dengan pengembangan *stilisasi*, 2) diwujudkannya tatanan kostum dan aksesoris, kostum berupa rompi berbahan kaos spandek dan celana pendek berbahan kain drill, pelengkap kostum berupa draperi, tombak, tameng, aksesoris berupa hiasan kepala, hiasan lengan, gelang dan sabuk, rias wajah karakter mengaplikasikan kumis dan jenggot palsu, penataan rambut menggunakan penataan puncak dengan rambut cepol; 3) ditampilkannya tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.30 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 500 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, prajurit majapahit 4, teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta.*

CHARACTER MAKE-UP FIGURE OF PRAJURIT MAJAPAHIT 4 IN THE PERFORMANCE MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

By:

NITA APRILIANA
NIM. 15519134035

ABSTRACT

The final project is aimed at: 1) the created of costumes, accessories, character make-up on, and hairstyle of Prajurit Majapahit 4 in the performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) the realization of the costumes and accessories, apply character make-up, and hairstyle of Prajurit Majapahit 4 in teh performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) featuring of Prajurit Majapahit 4 in teh performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The methods used to achieve the purpose of use Research & Development (R&D) with the model development of 4D, namely; 1) define include analysis of the story, the character analysis and the figure characterictics of Prajurit Majapahit 4, analysis of the sources of ideas, analysis of the development of ideas; 2) design includes the costumes design, accessories, character make-up, styling, performance; 3) develop include validation of the design of costumes, accessories, character make-up, and hairstyle; 4) disseminate includes expert judgment, dirty rehearsal, rehearsal and performances. The place and time of development was done in the Laboratory Course Make-up and Beauty of Yogyakarta State University, Enginering Faculty held for 3 months from October 2017 to January 2018.

The results obtained from the final project, namely; 1) the creation of costume design, accessories, make-up character, and hairstyle by applying the elements of line, size, texture, color and balance principle, rhythm, unity, character owned Prajurit Majapahit 4 are brave, honest, faithful while the characteristics of dashing and authoritative, the source of ideas used figure of Yudhistira Soldiers that is with the development of stylization; 2) the formation of costumes and accessories, costumes in the form of vests made of spandek t-shirts and shorts made of drill fabric, complementary costume in the form of draperi, spear, shield, accessories in the form of head decoration, sleeves, bracelets and belts, makeup character applying whiskers and fake beard, hair using top arrangement with hair cepol; 3) organized performance of the theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta figure of Prajurit Majapahit 4 which was held on 18 January 2018 at 13.30 BST is housed in the building of the Auditorium of Yogyakarta State University that was attended by approximately 500 invited guests.

Keywords: *character make-up, prajurit majapahit 4, theater tradition mentari pagi di bumi wilwatikta.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nita Apriliana

NIM : 15519134035

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Tokoh Prajurit Majapahit 4 Dalam
Pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

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

Yogyakarta, Maret 2018

Yang menyatakan,



Nita Apriliana

NIM. 15519134035

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

**RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT MAJAPAHIT 4
DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:

**NITA APRILIANA
NIM. 15519134035**

Telah dipertahankan di depan TIM penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias & Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Maret 2018

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--|--------------|
| Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing |  | 16 April '18 |
| Elok Novita, M.Pd Sekretaris |  | 16 April '18 |
| Afif Ghurub Bestari, M.Pd Penguji |  | 16 April '18 |

Yogyakarta, 17 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO



“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.”

(Q.S Al-Insyirah 7-8)

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah."

(Abu Bakar Sibli)

"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri."

(Ibu Kartini)

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."

(Aldus Huxley)

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

(Evelyn Underhill)

“Jadilah seperti karang dilautan yang kuat dihantam ombak, dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain.”

(Nita Apriliana)

PERSEMBAHAN

Dengan segala Rahmat dan Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka laporan ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Bapak dan Ibu, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Dosen pembimbing Asi Tritanti, M. Pd, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Kakak saya Wahyu Kartika, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'a untuk keberhasilan dan kelancaran laporan ini.
5. Sahabat dan Teman Srikandi Rias 2015, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin saya sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan dan kebersamaan yang kita lewati bersama.
6. Teman-teman saya Melisa, Fatma, Septi, Meylina, dan Rizki Pangesti, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat untuk keberhasilan laporan ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan laporan ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rias Karakter Tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*” dengan baik. Laporan Proyek Akhir ini sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar ahli madya.

Laporan proyek akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan, dukungan, bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Asi Tritanti, M.Pd selaku ketua program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak memberikan semangat, arahan dan dukungan demi terselesaikannya Laporan Proyek Akhir ini.
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen penguji sekaligus konsultan kostum yang telah berpartisipasi dalam pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
3. Elok Novita, M.Pd selaku sekretaris yang sudah memberikan koreksi demi perbaikan serta terselesainya laporan Proyek Akhir ini.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
5. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh tim artistik Kamasetra yang telah berpartisipasi dan membantu dalam melancarkan pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
8. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang mengampu dan memberikan ilmu selama masa studi.
9. Kedua orang tua yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan doa, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta lancar.
10. Pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses kegiatan Proyek Akhir sampai selesainya laporan ini.

Laporan Proyek Akhir ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan Laporan Proyek Akhir ini. Semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2018

Yang menyatakan,



Nita Apriliana

NIM. 15519134035

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| <i>ABSTRACT</i> | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |

BAB 1 PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan | 5 |
| F. Manfaat | 6 |
| G. Keaslian Gagasan | 7 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Sinopsis Cerita | 8 |
| B. Sumber Ide | 8 |
| 1. Pengertian Sumber Ide | 8 |
| 2. Pengembangan Sumber Ide | 9 |
| a. <i>Stilisasi</i> | 10 |
| b. <i>Distorsi</i> | 10 |
| c. <i>Transformasi</i> | 10 |
| d. <i>Disformasi</i> | 10 |
| C. Desain | 11 |
| 1. Pengertian Desain | 11 |
| 2. Unsur-unsur Desain | 12 |
| a. Garis | 12 |
| b. Arah | 14 |
| c. Bentuk | 14 |
| d. Ukuran | 15 |
| e. Tekstur | 15 |
| f. <i>Value</i> | 16 |
| g. Warna | 16 |
| 3. Prinsip-prinsip Desain | 18 |
| a. Harmoni | 18 |
| b. Proporsi | 19 |

| | |
|---|-----------|
| c. Keseimbangan | 19 |
| d. Irama | 19 |
| e. Pusat Perhatian | 20 |
| f. Kesatuan | 20 |
| D. Kostum atau Tata Busana | 21 |
| E. Aksesoris | 21 |
| F. Tata Rias Wajah | 22 |
| 1. Pengertian Tata Rias | 22 |
| 2. Rias Karakter | 23 |
| 3. Rias Panggung | 24 |
| G. Penataan Rambut | 24 |
| 1. Pengertian Penataan Rambut | 24 |
| 2. Pola Penataan Rambut | 25 |
| H. Pergelaran | 26 |
| 1. Pergelaran | 26 |
| 2. Tata Panggung | 27 |
| 3. Tata Cahaya | 28 |
| 4. Tata Suara | 29 |

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

| | |
|--|-----------|
| A. Define (Pendefinisian) | 31 |
| 1. Analisis Cerita | 31 |
| 2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh | 32 |
| 3. Analisis Sumber Ide | 32 |
| 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide | 34 |
| B. Design (Perencanaan) | 34 |
| 1. <i>Design</i> Kostum | 34 |
| 2. <i>Design</i> Aksesoris | 40 |
| 3. <i>Design</i> Rias Wajah Karakter | 43 |
| 4. <i>Design</i> Penataan Rambut | 45 |
| 5. <i>Design</i> Pergelaran | 46 |
| C. Develop (Pengembangan) | 47 |
| 1. Validasi Rancangan Kostum | 47 |
| 2. Validasi Rias Wajah Karakter | 48 |
| 3. Validasi Penataan Rambut | 49 |
| 4. <i>Prototype</i> | 49 |
| D. Disseminate (Penyebarluasan)..... | 51 |
| 1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>) | 51 |
| 2. Gladi Kotor | 51 |
| 3. Gladi Bersih | 52 |
| 4. Pergelaran | 52 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN | |
| A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian) | 54 |
| B. Proses, hasil, dan Pembahasan <i>Design</i> (Desin/Perencanaan) | 55 |
| 1. Kostum | 55 |
| 2. Aksesoris | 60 |
| 3. Rias Wajah Karakter | 63 |
| 4. Penataan Rambut..... | 70 |
| C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan) | 73 |
| 1. Validasi Desain oleh Ahli I | 73 |
| 2. Validasi Desain oleh Ahli II | 75 |
| 3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris | 76 |
| 4. Uji Coba Rias Wajah Karakter | 77 |
| 5. Prototype | 78 |
| D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) | 79 |
| 1. Penilaian Ahli (Grand Juri) | 79 |
| 2. Gladi Kotor | 82 |
| 3. Gladi Bersih | 82 |
| 4. Pergelaran | 83 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. KESIMPULAN | 84 |
| B. SARAN | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | 88 |
| LAMPIRAN | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Sumber Ide Yudhistira | 33 |
| Gambar 2. Desain Kostum | 35 |
| Gambar 3. Desain Rompi | 36 |
| Gambar 4. Desain Celana | 37 |
| Gambar 5. Desain Kain Batik | 38 |
| Gambar 6. Desain Draperi | 39 |
| Gambar 7. Desain Tombak | 40 |
| Gambar 8. Desain Tameng | 40 |
| Gambar 9. Desain Aksesoris | 41 |
| Gambar 10. Desain Sabuk | 42 |
| Gambar 11. Desain Hiasan Kepala | 42 |
| Gambar 12. Desain Hiasan Lengan | 43 |
| Gambar 13. Desain Gelang Tangan | 43 |
| Gambar 14. Desain Rias Wajah Karakter | 44 |
| Gambar 15. Desain Penataan Rambut | 45 |
| Gambar 16. Desain Panggung <i>Proscenium</i> | 46 |
| Gambar 17. <i>Develop</i> (Pengembangan) | 50 |
| Gambar 18. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) | 53 |
| Gambar 19. Desain dan Hasil Akhir Rompi | 57 |
| Gambar 20. Desain dan Hasil Akhir Celana | 57 |
| Gambar 21. Desain dan Hasil Akhir Kain Batik | 58 |
| Gambar 22. Desain dan Hasil Akhir Draperi | 59 |
| Gambar 23. Desain dan Hasil Akhir Tombak | 60 |
| Gambar 24. Desain dan Hasil Akhir Tameng | 60 |
| Gambar 25. Desain dan Hasil Akhir Sabuk | 62 |
| Gambar 26. Desain dan Hasil Akhir Hiasan Kepala | 62 |
| Gambar 27. Desain dan Hasil Akhir Hiasan Lengan | 63 |
| Gambar 28. Desain dan Hasil Akhir Gelang Tangan | 63 |
| Gambar 29. Tahap Pembersihan Wajah | 65 |
| Gambar 30. Tahap Pengaplikasian <i>Foundation</i> | 65 |
| Gambar 31. Tahap Pengaplikasian <i>Shading</i> Dan <i>Tint</i> | 66 |
| Gambar 32. Tahap Pengaplikasian Bedak Tabur | 66 |
| Gambar 33. Tahap Pengaplikasian Bedak Padat..... | 66 |
| Gambar 34. Tahap Membentuk Alis..... | 67 |
| Gambar 35. Tahap Pengaplikasian <i>Eyeshadow</i> | 67 |
| Gambar 36. Tahap Pengaplikasian <i>Shading</i> Luar | 68 |
| Gambar 37. Tahap Pengaplikasian <i>Eyeline</i> r | 68 |
| Gambar 38. Tahap Pengaplikasian <i>Eyeline</i> r Bawah..... | 68 |

| | |
|--|----|
| Gambar 39. Tahap Pengaplikasian Blush On | 69 |
| Gambar 40. Tahap Pengaplikasian Kumis dan Jenggot..... | 69 |
| Gambar 41. Tahap Pengaplikasian Lisptik | 69 |
| Gambar 42. Hasil Rias Wajah | 70 |
| Gambar 43. Tahap Menyisir Rambut | 71 |
| Gambar 44. Tahap Mengikat Rambut | 71 |
| Gambar 45. Tahap Pemasangan Cepol Rambut | 71 |
| Gambar 46. Tahap Mengikat Rambut | 72 |
| Gambar 47. Tahap Merapikan Rambut | 72 |
| Gambar 48. Desain Penataan Rambut | 73 |
| Gambar 49. Hasil Penataan Rambut | 73 |
| Gambar 50. Desain Kostum 1 | 74 |
| Gambar 51. Desain Kostum 2 | 74 |
| Gambar 52. Desain Kostum 3 | 75 |
| Gambar 53. Desain Rias Wajah Karakter 1 | 75 |
| Gambar 54. Desain Rias Wajah Karakter 2 | 76 |
| Gambar 55. Desain Penataan Rambut | 76 |
| Gambar 56. Uji Coba Rias Wajah karakter 1 | 78 |
| Gambar 57. Uji Coba Rais Wajah Karakter 2 | 78 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Foto Bersama Seluruh Dosen dan Seluruh Peserta | 91 |
| Lampiran 2. Foto Bersama Srikandi 2015 | 91 |
| Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing | 91 |
| Lampiran 4. Foto Bersama <i>Best</i> Prajurit 1, 2 dan 3 | 92 |
| Lampiran 5. Pemberian Penghargaan Best Prajurit Majapahit 4 | 92 |
| Lampiran 6. Foto Penampilan Tokoh Prajurit Majapahit 4 | 92 |
| Lampiran 7. Foto Show Bersama <i>Talent</i> | 93 |
| Lampiran 8. Foto Bersama <i>Talent</i> | 93 |
| Lampiran 9. Pamflet Pergelaran | 94 |
| Lampiran 10. Poster Pergelaran | 94 |
| Lampiran 11. Tiket Pergelaran | 94 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni pertunjukan bukanlah suatu hal yang baru di Indonesia. Seiring perkembangan zaman, seni pertunjukan di Indonesia semakin berkembang pula, baik itu seni pertunjukan tradisional maupun seni pertunjukan modern. Istilah seni pertunjukan sendiri diadopsi dari bahasa Inggris yaitu *performance art* yang didefinisikan sebagai seni yang dipertunjukan kepada penonton baik itu seni teater, musik ataupun tari. Di setiap pementasannya, beberapa bentuk kesenian tradisional ini selalu membawakan sebuah misi yang ingin disampaikan kepada para penonton atau para pendengarnya. Dengan demikian sebagai seni pertunjukan, kesenian-kesenian tradisional selalu melihat atau menampilkan pesan atau nilai-nilai yang sesuai pada masanya (Sujarno, 2003: 47).

Seni pertunjukan termasuk bentuk seni yang cukup kompleks karena merupakan gabungan antara berbagai bidang seni. Jika diperhatikan, sebuah pertunjukan kesenian seperti teater atau sendratari biasanya terdiri atas seni musik, dialog, kostum, panggung, pencahayaan, dan seni rias. Seni pertunjukan sangat menonjolkan manusia sebagai aktor atau aktrisnya. Seni pertunjukan tersebut sebagai tontonan atau hiburan tidak banyak membutuhkan syarat, seni untuk kepentingan ini tidak terikat oleh misi tertentu, cukup sebagai bentuk seni yang mampu memberikan kesenangan

pada seorang atau sekelompok orang yang berada dalam lingkup sekitar pertunjukan (Badriya, Y., 2017).

Saat ini kita berada di zaman modern bahkan pada bidang tertentu kita sudah berada di era modernisasi. Keberadaan teknologi media massa elektronik seperti televisi mendorong perkembangan seni teater yang ditayangkan dalam bentuk sinetron, film dan berbagai istilah lainnya. Sehingga tidak mengherankan bila masa ini, seni teater mengalami perkembangan yang sangat cepat dan variatif. Peranan seni teater telah mengalami pergeseran seiring dengan berkembangnya teknologi tersebut. Ada banyak faktor yang mempengaruhi pergeseran nilai dan fungsi terhadap kesenian tradisional saat ini. Selain karena tuntutan jaman dan cara pandang yang berbeda dari generasi ke generasi, juga karena tuntutan ekonomi serta munculnya kreatifitas di kalangan seniman tradisional sebagai upaya agar profesi berkesenian mereka tetap bertahan (Sedyawati, E., 2006).

Fenomena diatas mengakibatkan bahwa perlu adanya suatu usaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dengan memberikan sosialisasi terutama pada anak-anak mengenai pengetahuan pentingnya menjaga serta melestarikan kesenian tradisional yang telah mengalami pergeseran. Salah satu contoh untuk mengatasi pergeseran yaitu melalui sebuah pertunjukan, pertunjukan yang memberikan pengetahuan serta pembelajaran yang efektif bagi masyarakat umum yang salah satunya melalui pertunjukan teater tradisi.

Dari permasalahan yang ada pada kalangan masyarakat saat ini khususnya generasi muda yang sudah mulai meninggalkan tradisi di

Indonesia, hal ini yang dijadikan salah satu alasan mengapa Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 mengadakan pertunjukan teater tradisi dengan mengangkat tema Kudeta di Majapahit dengan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Teater tradisi ini menceritakan tentang kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Prabu Jayanegara, beliau merupakan raja muda yang berumur 15 tahun dan seorang raja yang lemah. Sehingga dalam masa kepemimpinannya banyak terjadi pemberontakan dan politik hitam yang dilakukan oleh Mahapati Halayudha. Dalam cerita Majapahit ini didukung berbagai tokoh, yang salah satunya adalah tokoh Prajurit Majapahit 4. Tokoh Prajurit ini memiliki karakter yang berani, bertanggung jawab, jujur, setia, dan taat terhadap perintah Raja serta memiliki karakteristik tubuh yang gagah, selain itu prajurit juga memiliki senjata berupa tombak dan tameng.

Berdasarkan pengamatan dalam pertunjukan seni teater tradisi yang sudah ditampilkan sebelumnya, penampilan tokoh teater tradisi masih menggunakan kostum dan aksesoris yang terkesan monoton untuk kalangan masyarakat khususnya remaja, sedangkan rias karakter pada kosmetik yang digunakan masih menggunakan kualitas yang belum sebaik sekarang, menggunakan kosmetik tidak bersifat *waterproof*, sehingga sering kali riasan tidak tahan lama dan luntur. Oleh sebab itu penampilan tokoh Prajurit Majapahit 4 perlu mengembangkan kostum, aksesoris, dan rias karakter yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan zaman di era modern seperti sekarang ini untuk menarik minat generasi muda agar pertunjukan tidak terkesan monoton. Kostum dan aksesoris Prajurit Majapahit 4 disesuaikan

dengan gerak laku yang akan ditampilkan agar tidak mengganggu gerak Prajurit Majapahit 4 saat di atas panggung. Pada rias karakter, kosmetik yang digunakan memiliki kualitas yang bersifat *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur. Kostum, aksesoris, dan rias karakter disesuaikan dengan karakter dan karakteristik Prajurit Majapahit 4 yang memiliki tampilan sifat yang protagonis.

Dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Prajurit memiliki karakter yang berani, bertanggung jawab, jujur, setia, dan taat terhadap perintah Raja. Merancang dan mengembangkan tokoh Prajurit Majapahit 4 tidaklah mudah, sehingga diperlukan analisis yang mendalam dan uji coba untuk mewujudkan tokoh Prajurit tersebut. Sulitnya memvisualisasikan kostum, rias wajah karakter dan penataan rambut yang sesuai dengan tema pertunjukan guna mewujudkan karakter dan karakteristik sesuai dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Sulitnya merancang kostum, aksesoris, rias wajah karakter, dan penataan rambut agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang sulitnya merancang kostum, aksesoris, rias wajah karakter, dan penataan rambut, maka diperlukan analisis yang mendalam dan uji coba mengenai tokoh yang akan dikembangkan dalam pertunjukan "Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta" yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Prajurit Majapahit 4 dengan karakter dan karakteristik aslinya, namun tetap sesuai dengan tujuan karakter

dan karakteristik Prajurit Majapahit dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Identifikasi Masalah

1. Seni teater mengalami perkembangan yang sangat cepat dan variatif.
2. Peranan seni teater telah mengalami pergeseran seiring dengan berkembangnya teknologi.
3. Perkembangan seni teater karena tuntutan jaman dan cara pandang yang berbeda dari generasi ke generasi.
4. Perlunya kesadaran masyarakat untuk memberikan sosialisasi terutama kepada anak-anak mengenai pentingnya menjaga serta melestarikan kesenian tradisional.
5. Tidak mudah untuk merancang dan mengembangkan penampilan tokoh prajurit sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dikembangkan.
6. Sulitnya memvisualisasikan kostum, rias wajah karakter dan aksesoris tokoh prajurit dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dan segala keterbatasannya maka dapat dibatasi masalah tentang bagaimana merancang kostum, merancang aksesoris, merancang rias wajah karakter, merancang penataan rambut, diwujudkan pada tokoh Prajurit serta menampilkan hasil akhir dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, dan rias karakter pada tokoh prajurit dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, rias karakter serta menata rambut tokoh dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya rancangan kostum, aksesoris dan rias wajah karakter pada tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Terwujudnya tatanan kostum, aksesoris, rias wajah karakter serta penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Ditampilkannya tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

F. Manfaat

Proyek akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, bagi program studi, dan bagi masyarakat. Manfaat dari penyelenggara proyek akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi Penyusun :
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
 - b. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
 - c. Dapat melatih kesabaran, bekerja keras, ketelatenan, dan dapat mengambil keputusan.
2. Manfaat bagi Program Studi
 - a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter, serta memiliki sikap atau *softskill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerja kelak.
 - b. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Manfaat bagi Masyarakat :
 - a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai kesenian tradisional terutama kesenian ketoprak.
 - b. Mengenalkan kepada masyarakat tentang cinta kebudayaan agar kesenian tradisional di Indonesia tidak hilang.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang dunia teater tradisi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Prajurit Majapahit 4 dengan karakter tokoh protagonis melalui tahapan merancang kostum, membuat aksesoris, mengaplikasikan rias karakter, dan merancang penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis adalah ikhtisar, ringkasan cerita yang berisi semua bahan pokok untuk kepentingan film yang akan dibuat. Jalan cerita harus dipahami serta dibuat ringkas, jelas, dan padat (Fitryan, 2009: 43). Sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama dan dapat pula diartikan sebagai ikhtisar karangan yang diterbitkan bersama dengan karangan tersebut (Rosidi, 2009: 52). Sedangkan sinopsis menurut Solikhin, A. (2014) sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari suatu film atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita merupakan ringkasan dari garis besar cerita dari sebuah film, buku, atau sebuah pertunjukan, sinopsis cerita tersebut dibuat supaya pembaca atau penonton dapat mengetahui dan memahami secara singkat cerita dari sebuah naskah tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Dalam menciptakan suatu desain busana baru, seorang perancang busana dapat melihat dan

mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide (Widarwati, S., 1996: 58).

Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI: 2001). Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya (Sugiyanto: 2005).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan suatu inspirasi atau kreasi yang tumbuh dalam diri seseorang untuk menghasilkan suatu desain atau karya baru.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Kartika, D. S., (2004: 42) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. *Stilisasi*

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

b. *Distorsi*

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

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagai saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi

bagian-perbagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai pengembangan sumber ide yaitu teknik yang dilakukan untuk mengubah atau menciptakan suatu karya melalui metode *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. *Stilisasi* merupakan metode dengan cara menambah suatu objek, *distorsi* merupakan metode dengan cara mengurangi suatu objek, *transformasi* merupakan metode dengan mengubah wujud suatu objek, dan *disformasi* merupakan metode dengan menyangatkan wujud yang dianggap mewakili dari suatu objek tertentu.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana yang dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar dan harus mudah dipahami oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan kebentuk benda yang sebenarnya (Ernawati, Izwerni, Nelmira, 2008: 195).

Desain merupakan rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain (Bestari, A, G., 2011: 1). Desain adalah penataan atau penyusunan

berbagai garis, bentuk, warna dan *figure* yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Suhersono, H., 2005: 11).

Berdasarkan pernyataan di atas maka pengertian desain dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu konsep rancangan gambar untuk menciptakan suatu tahap perencanaan dari beberapa susunan dari garis, warna, bentuk dan tekstur agar menghasilkan suatu karya yang indah.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain menurut Bestari, A. G., (2011: 11-14) adapun unsur-unsur desain adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan.

Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut, seorang desainer busana dapat mengomunikasikan gagasan dan mengemukakan pada gambar desainnya kepada orang lain. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut:

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini,

- a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluruhan
- b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

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

Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh. Begitu pula dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datang (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara

lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan kesimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau

licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

f. *Value*

Value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

1) Pengertian Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut dengan

karakter warna. Warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaknya disesuaikan dengan proporsi orang tersebut. Contohnya, orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang.

2) Makna Warna

a) Putih

Putih menandakan sikap cermat, kritis, dan bersungguh-sungguh. Dalam kebudayaan Mesir kuno ia melambangkan kemurnian, sifat feminisme dan bulan, berlawanan dengan warna yang maskulin.

b) Oranye

Oranye lebih ambisius daripada merah, namun tidak terlalu hangat. Sebagaimana kuning, oranye menunjukkan kecerdasan namun tidak angkuh. Dalam terapi ia menimbulkan keriang dan menghilangkan kesedihan.

c) Coklat

Coklat adalah warna netral yang hangat. Banyak kebudayaan yang menganggapnya sebagai bagian dari merah. Coklat menandakan sikap praktis, membumi, keras kepala, dan cermat (Ishak, Z., 2015: 195).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai unsur desain merupakan konsep yang digunakan untuk menciptakan suatu desain meliputi; 1) garis merupakan pola yang diciptakan dan digunakan dalam desain, 2) arah merupakan garis yang terdapat pada desain, 3) bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam suatu ruangan, 4) ukuran merupakan besar kecil bentuk dalam suatu desain, 5) tekstur merupakan sifat dari permukaan garis, 6) *value* merupakan dimensi gelap terangnya warna, 7) warna merupakan memberikan keindahan pada desain.

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut Bestari, A. G., (2011: 17-18) adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan. Dalam suatu

bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuk.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran ukuran objek yang satu dengan yang dipadukan secara proporsional.

c. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

d. Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama 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. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan dari beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

e. Pusat perhatian

Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- 1) Apa yang akan dijadikan aksen.
- 2) Bagaimana menciptakan aksen.
- 3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- 4) Dimana aksen ditempatkan.

f. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah. Contohnya, *neckline*, berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip desain yang digunakan dalam menghasilkan karya sesuai dengan yang akan digunakan, hal yang diterapkan dalam prinsip; 1) Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda, 2) Kesatuan merupakan adanya kesan keterpaduan tiap unsur, 3) Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan

yang saling berhadapan, 4) Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual, 5) Pusat perhatian desain yang berupa aksen 6) Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

D. Kostum atau Tata Busana

Kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan atau terpaksa tidak dikenakan kepada pemain untuk kepentingan pertunjukan karena kostum dapat membagikan daya saran dan suasana (Sulastianto, H., 2006: 185). Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapannya yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Santosa, E., 2008: 310). Tata busana adalah pengaturan pemakaian pemain agar mendukung keadaan yang dikehendaki, busana hendaknya disesuaikan dengan tempat adegan, karakter peran, waktu dan zaman cerita (Nursantara, Y., 2007: 53).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menggambarkan peranan tokoh.

E. Aksesoris

Aksesoris adalah barang yang berfungsi sebagai pemanis busana atau sebagai barang tambahan. Aksesoris dapat juga diartikan sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup (Triyanto, Jerusalem, dan Fitrihana., 2011: 3).

Aksesoris adalah barang tambahan yang digemari oleh banyak konsumen berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana, saat ini para remaja menggemari aksesoris jepit rambut dan peniti berwarna yang sesuai dengan pakaian yang digunakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Dalam dunia busana, aksesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung penampilan. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Contoh aksesoris: perhiasan, selendang, sabuk, dasi, syal, sarung tangan, tas, topi, dan kacamata (Wikipedia).

Berdasarkan ketiga pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup.

F. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias

Tata rias menurut Santosa, E., (2008: 273) adalah seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias menurut Kehoe, V., (1992) adalah suatu bentuk seni, dimana seniman makeup melakukan pekerjaan pada kulit dan bukan semata-mata pada kanvas atau board mati. Sedangkan menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana., (2008; 452) tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan pada wajah.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa rias adalah seni mengubah penampilan wajah untuk membuat orang menarik, memperindah dan mempercantik penampilan pada wajah.

2. Rias Karakter

Rias karakter menurut Nursantara, Y., (2007: 53) adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan. Rias Karakter menurut Santosa, E., (2008: 277) adalah rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh.

Sedangkan rias karakter menurut Riantiarno, N., (2011: 166) rias karakter bertujuan untuk memperjelas karakter pemain yang dapat mengubah wajah seseorang menjadi buruk dengan cara dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang.

Ciri-ciri rias wajah karakter, antara lain: garis rias wajah tajam, warna-warna yang digunakan mencolok dan kontras, alas bedak yang digunakan lebih tebal (Nikmah Ilahi, 2010: 129).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa rias karakter membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka peranan watak yang dimainkan.

3. Rias Panggung

Rias panggung menurut Hardiman, I., (2009: 72) adalah teknik riasan yang dipakai untuk tujuan *makeup* panggung, *makeup* film, dan

makeup sinetron. Rias panggung menurut Thowok, N, D., (2012) adalah rias yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung.

Sedangkan rias panggung menurut Kusantati, H., (2008: 499) merupakan seni rias yang menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu untuk mewujudkan suatu peran atau tokoh, dengan mempertimbangkan penggunaan *lighting* dan jarak penonton.

Ciri-ciri rias panggung riasan lebih tegas dan berani daripada rias pagi dan malam, pemakaian kosmetik yang lebih tebal, tidak ada batasan warna (Antonio De Martillo, 2010).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa rias panggung adalah rias yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung.

G. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Penataan rambut adalah tahap akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut agar terlihat indah dan menarik (Rahayu, 2012). Penataan rambut adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut. Penataan merupakan tahap penting sebab dapat memberi nilai tambah penampilan seseorang, dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan (Notodhisuryo, L., 2009).

Pengertian penataan rambut dalam arti luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya.

Tindakan ini meliputi penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Tindakan ini meliputi penyisiran, *blow drying*, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut (Kusumadewi, 2003: 95).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bagian akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut agar terlihat indah dan menarik dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan.

2. Pola penataan rambut

Pola penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008:181) model tata rambut terus berubah dan muncul kreasi-kreasi baru, tetapi suatu penataan tidak pernah menyimpang dari 5 pokok penataan yaitu:

a. Penataan Sistematis

Penataan sistematis ialah penatan rambut yang dapat menimbulkan kesan seimbang dan statis bagi model yang bersangkutan.

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut terlihat dinamis dan modis. Menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan.

c. Penataan Puncak

Penataan puncak ialah menitikberatkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun.

d. Penataan Belakang

Penataan belakang ialah menitikberatkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala.

e. Penataan Depan

Penataan depan ialah menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi untuk menjadikan pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pola penataan rambut tidak menyimpang dari 5 yaitu 1) Penataan sistematis ialah penataan rambut yang memberi kesan seimbang, 2) Penataan asimetris ialah penataan rambut yang menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan, 3) Penataan puncak ialah penataan pada daerah ubun-ubun, 4) Penataan belakang ialah penataan bagian belakang kepala, 5) Penataan depan ialah penataan rambut di daerah dahi.

H. Pergelaran

1. Pergelaran

Dalam kata pergelaran terkandung arti bahwa hal atau benda yang dipertunjukkan bersifat dinamis dan atau ada pergerakan. Dalam kata pergelaran ada unsur tindakan yang dilakukan dalam rangka menggelar hal yang dipertunjukkan. Berdasarkan hal itu, menggunakan kata *pameran* lebih tepat untuk seni rupa kata pergelaran untuk seni musik, tari, dan

drama. Pergelaran seni musik, tari dan drama adalah kegiatan mempertunjukkan karya seni musik, tari dan drama kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan atau penilaian (Sugiyanto, 2004:208).

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Nugraha, T., 2009). Pergelaran adalah sebuah pertunjukan suatu pemeranan yang dengan sadar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian (Riantiarno, N., 2011: 12).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pertunjukan merupakan suatu pertunjukan yang menggabungkan hasil karya drama, seni musik, dan seni tari yang ditujukan masyarakat umum.

2. Tata Panggung

Tata panggung merupakan suatu tempat dengan ketinggian tertentu yang digunakan sebagai tempat pertunjukan (Riantiarno, N., 2011: 12). Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi), gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan (Santosa, E., 2008: 387).

Pada dunia seni pertunjukan panggung dibagi menjadi 2 yaitu panggung tertutup adalah panggung yang berada di dalam gedung, beratap dan berdinding. Sedangkan panggung terbuka adalah panggung yang seluruh bagian tempatnya tidak beratap (Suanda, E., 2004: 150).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung merupakan tempat berlangsungnya acara pertunjukan dengan gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan.

3. Tata Cahaya

Tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya, yang selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan (Santosa, E., 2008: 331).

Tata cahaya merupakan suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, H., 2010: 1). Tata cahaya adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan disesuaikan dengan keadaan yang dikehendaki (Nursantara, Y., 2007: 54).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai tata cahaya atau *lighting* merupakan seni pengaturan cahaya dalam sebuah pertunjukan dengan menggunakan peralatan pencahayaan agar penonton mampu melihat objek dengan jelas.

4. Tata Suara

Tata suara yaitu terdiri dari pengaturan pengeras suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan (Nursantara, Y., 2007: 54). Tata suara yaitu musik dalam pertunjukan drama untuk mendukung suasana, misal penggambaran kesedihan, ketakutan, kemarahan, dan lain-lain (Arini, D, H S., 2008: 243). Tata suara yaitu musik sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas, dan tekstur tertentu (Rachmawati, Y., 2005).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai tata suara adalah musik pengiring dan suara-suara agar lebih mendukung adegan dan mendukung suasana.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bab III mengacu pada metode 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan), berikut adalah pembahasannya;

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan untuk menetapkan dan mendefinisikan. Dalam tahapan ini yang dikaji dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Kisah *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* merupakan cerita tentang kerajaan Majapahit, Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara merupakan Raja ke II di kerajaan Majapahit. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu Kertajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet, beliau berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Majapahit atau Patih Halayudha, mereka mempunyai ambisi untuk menjadi Patih

Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapatih untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara hingga terjadi perang besar antara pasukan Prajurit Majapahit dan Prajurit Lumajang, dengan pasukan Prajurit Majapahit yang berada di bawah pimpinan Mahapati. Pasukan bertindak cepat untuk meyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Pada cerita *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Prajurit Majapahit 4 memiliki karakter kesatria, berani, jujur, setia, tangguh, bertanggung jawab dan patuh terhadap perintah Raja. Prajurit Majapahit 4 memiliki karakteristik tubuh yang gagah, karena kostum yang digunakan memberikan kesan gagah, selain itu prajurit ini memiliki tombak dan tameng sebagai senjata dalam menjaga dan melindungi kerajaan Majapahit dari musuh.

3. Analisis Sumber Ide

Pemilihan sumber ide Prajurit Majapahit 4 tersebut mengambil dalam kisah Mahabharata, tokoh Yudhistira dengan nama aslinya Puntadewa yang berarti memiliki derajat keluhuran yang setara dengan para dewa. Puntadewa alias Yudhistira ini merupakan anak sulung dari Raja Pandu dan Dewi Kunti. Pandu dikenal sebagai orang yang adil,

jujur, sabar, religius, percaya diri dan berani berspekulasi. Dalam perjalanan hidupnya Yudhistira hampir tidak memiliki musuh, karena Yudhistira sangat bijaksana dan tidak pernah berdusta. Keahlian Yudhistira adalah menggunakan tombak, sebagaimana diajarkan oleh Resi Druna (Dorna) dan dalam budaya Jawa.

Sumber ide dari kisah Mahabharata dengan tokoh Yudhistira ini karena ingin mengembangkan dalam membuat rancangan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut menggunakan kemampuan dan kreatifitas yang akan ditampilkan pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Prajurit Majapahit 4 menjadi tokoh yang memiliki karakter protagonis, kesatria, jujur, berani, setia, tangguh, bertanggung jawab serta patuh dengan mengembangkan warna-warna pada kostum serta rias yang akan digunakan dengan menerapkan prinsip serta unsur yang mengarah pada karakter protagonis.



Gambar 1. Sumber Ide Yudhistira (Pandawa 5)
(Sumber: Wikipedia, 2017)

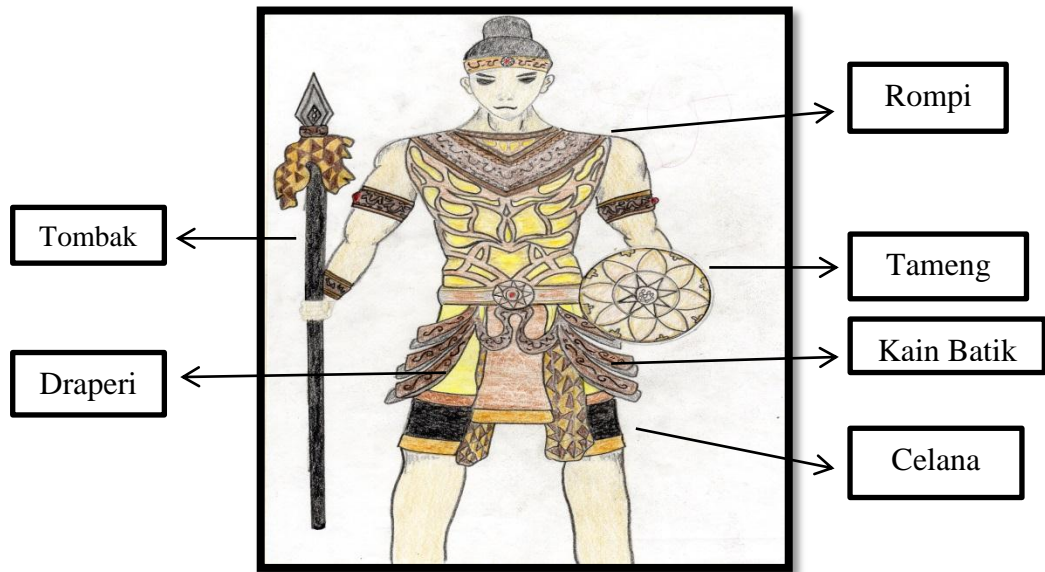
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Prajurit Majapahit 4 menggunakan sumber ide *stilisasi* yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan suatu obyek atau benda. Karena dalam pengembangan ini ingin membuat Prajurit Majapahit 4 untuk mencapai bentuk keindahan saat berada di atas panggung dengan menampilkan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut yang akan digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan supaya menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan dalam pertunjukan .

B. Design (Desain/Perencanaan)

1. Design Kostum

Desain kostum dari tokoh Prajurit Majapahit 4 menjelaskan unsur dan prinsip desain serta bagian-bagian pada kostum. Penerapan kostum terdiri dari rompi terbuat dari kaos berbahan spandek, celana warna hitam, dan kain batik. Pelengkap kostum terdiri dari tombak, tameng dan draperi.



Gambar 2. *Design* Kostum
(Sketsa: Bangun Surya, 2018)

a. Desain Rompi

Desain rompi pada kostum menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* dengan mengembangkan pada bagian rompi. Desain rompi berwarna coklat dan emas. Warna coklat melambangkan warna netral yang hangat, coklat menandakan sikap yang membumi, sedangkan warna emas melambangkan kedudukan dan ilmu yang baik dalam keprajuritan dalam siasat berperang. Desain celana menggunakan unsur garis, ukuran, tekstur, dan warna. Unsur garis yang digunakan terdapat garis lengkung pada ukiran, garis lengkung mempunyai sifat yang dinamis dan luwes. Unsur ukuran disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Unsur tekstur mempunyai permukaan yang halus. Unsur warna menggunakan warna coklat dan emas, yang menandakan sikap yang membumi dan kemenangan. Desain celana menggunakan prinsip keseimbangan dan harmoni.

Prinsip keseimbangan terdapat dari desain dengan bentuk yang seimbang, prinsip harmoni terdapat warna yang digunakan sesuai dengan dasar rompi.



Gambar 3. Desain Rompi
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

b. Desain Celana Pendek

Pemilihan desain celana pendek karena untuk menunjang tokoh Prajurit Majapahit 4 sebagai seorang prajurit. Warna hitam yang terkandung dalam celana yaitu melambangkan keberanian seperti tokoh yang berani berperang dalam kondisi apapun, sedangkan emas melambangkan kedudukan dan ilmu yang baik dalam keprajuritan dalam siasat berperang. Desain celana menggunakan unsur garis, ukuran, tekstur, dan warna. Unsur garis yang digunakan terdapat garis lurus, garis lurus mempunyai sifat yang kaku, memberikan kesan kukuh dan keras. Unsur ukuran disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Unsur tekstur mempunyai permukaan yang kasar. Unsur warna menggunakan warna hitam yang melambangkan keberanian dan kekuatan. Desain celana menggunakan prinsip keseimbangan dan harmoni. Prinsip keseimbangan terdapat dari desain dengan bentuk

yang seimbang atau simetris, prinsip harmoni terdapat warna yang digunakan sesuai dengan dasar warna celana.

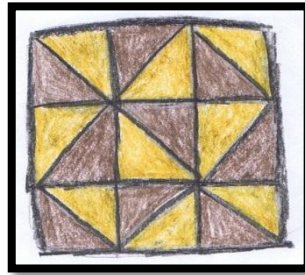


Gambar 4. Desain Celana
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

c. Desain Kain Batik

Batik yang digunakan adalah batik kontemporer yang bermotif belah ketupat yang mengandung arti tolak bala yaitu penangkal bencana atau bahaya seperti yang digambarkan pada tokoh agar dapat melindungi kerajaan Majapahit dalam peperangan. Warna emas dan hitam pada motif batik yang bermakna, emas sebagai kemenangan dan hitam berarti rasa percaya diri. Desain kain batik yang digunakan menggunakan unsur desain garis, ukuran, tekstur, dan warna. Unsur garis yang digunakan terdapat garis lurus, garis lurus mempunyai sifat yang kaku, memberikan kesan kukuh dan keras, unsur ukuran disesuaikan dengan postur *talent*. Unsur tekstur mempunyai permukaan yang kasar. Unsur warna menggunakan warna hitam yang melambangkan keberanian dan kekuatan. Prinsip yang akan digunakan yaitu keseimbangan, harmoni, dan irama. Keseimbangan karena desain pada bagian batik menyesuaikan warna celana untuk memberikan kesan serasi. Prinsip harmoni karena desain yang dibuat pada bagian celana, kain batik dan draperi terbuat

terpisah namun berdampingan sehingga akan timbul keserasian. Prinsip irama karena desain bagian celana yang pendek guna untuk mempermudah gerak yang akan ditampilkan.



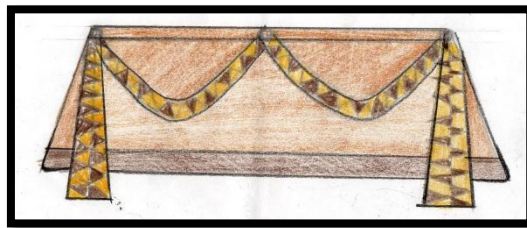
Gambar 5. Desain Kain Batik
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

d. Pelengkap Kostum

Proses pembuatan pelengkap kostum pada tokoh Prajurit Majapahit harus bisa memberikan kesan ciri khas pada tokoh Prajurit dengan mempertimbangkan bentuk dan ukuran sehingga tidak mengganggu gerak pemain. Hal ini yang harus diperhatikan adalah keserasian antara kostum dengan pelengkap kostum yang akan dikenakan. Tahapan yang pertama adalah tahap pembuatan desain pelengkap kostum serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang digunakan dalam membuat pelengkap kostum, proses pembuatan kostum, melakukan *fitting* pelengkap kostum pada *talent*, dan melakukan validasi. Pelengkap kostum yang dikenakan oleh Prajurit Majapahit 4 yaitu:

1) Desain Draperi

Desain draperi pada pelengkap kostum menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* dengan mengembangkan pada bagian draperi. Draperi menggunakan perpaduan warna kuning dan coklat. Warna kuning melambangkan kehangatan, sedangkan warna coklat melambangkan warna netral yang hangat, coklat menandakan sikap yang bumi. Draperi dilengkapi dengan bahan kain batik, yaitu batik kontemporer yang bermotif belah ketupat yang mengandung arti tolak bala yaitu penangkal bencana atau bahaya seperti yang digambarkan pada tokoh agar dapat melindungi kerajaan Majapahit dalam peperangan.



Gambar 6. Desain Draperi
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

2) Desain Tombak

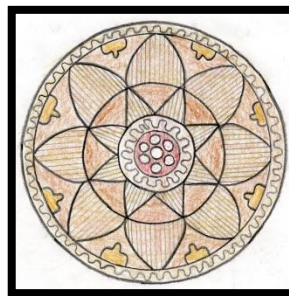
Tombak dibuat sebagai pelengkap kostum. Ujung tombak ini dibuat membentuk wajik dibagian tengah dengan lambang keberanian dan energi dalam menjaga Kerajaan Majapahit. Dan kain batik kontemporer yang bermotif belah ketupat untuk melambangkan tokoh dari kerajaan Majapahit.



Gambar 7. Desain Tombak
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

3) Desain Tameng

Tameng dibuat sebagai pelengkap kostum. Bentuk lingkaran pada tameng dimaksudkan sebagai pelindung saat terjadi serangan dari musuh. Bentuk segitiga pada tameng melambangkan Prajurit yang aktif dan energik. Batu permata putih pada bagian tengah melambangkan sebuah kemurnian dan kebaikan.

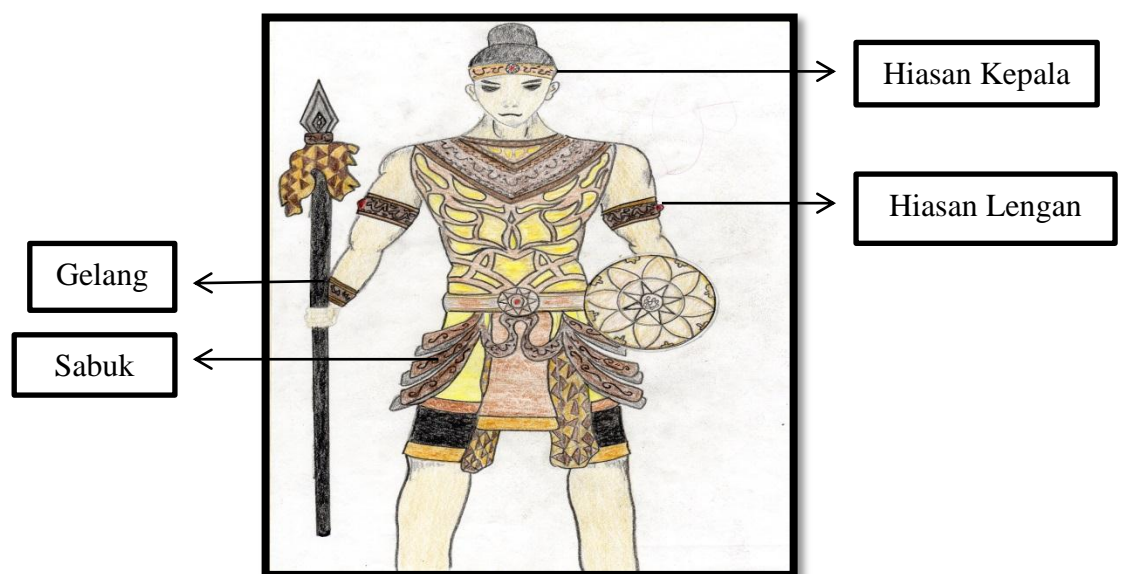


Gambar 8. Desain Tameng
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

2. *Design* Aksesoris

Desain aksesoris dari tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan ditampilkan terdiri dari hiasan kepala, hiasan lengan, gelang dan sabuk. Unsur ukuran disesuaikan dengan postur *talent* yang mampu menunjukkan

karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan. Prinsip desain yang digunakan yaitu harmoni, keseimbangan dan pusat perhatian. Prinsip harmoni karena desain pada bagian aksesoris memunculkan adanya keselarasan serta kesan kesesuaian untuk dipadukan antara bagian kostum dengan aksesoris, prinsip keseimbangan karena desain pada bagian aksesoris menyesuaikan warna pada kostum untuk memberikan kesan serasi, prinsip pusat perhatian karena bagian aksesoris secara otomatis membawa mata tertuju pada aksesoris yang digunakan.



Gambar 9. *Design Aksesoris*
(Sketsa: Bangun Surya, 2018)

a. Desain Sabuk

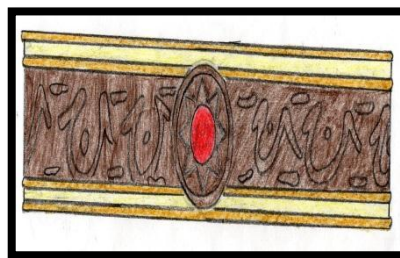
Sabuk menggunakan warna cokelat, karena warna cokelat melambangkan warna netral yang hangat, cokelat menandakan sikap yang membumi dan cermat. Sabuk dibuat sebagai aksesoris pinggang untuk menambah penampilan tokoh Prajurit Majapahit untuk menonjolkan kesan Prajurit Majapahit yang gagah dan berani.



Gambar 10. Desain Sabuk
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

b. Desain Hiasan Kepala

Hiasan kepala menggunakan warna coklat untuk melambangkan warna netral yang hangat, coklat menandakan sikap yang bumi dan cermat. Hiasan ini dibuat membentuk lingkaran dibagian tengah karena untuk memberikan makna peraturan di Kerajaan Majapahit. Hiasan kepala ini dilengkapi dengan batu permata merah, batu ini melambangkan sebuah tindakan, rasa kepercayaan diri, dan keberanian.

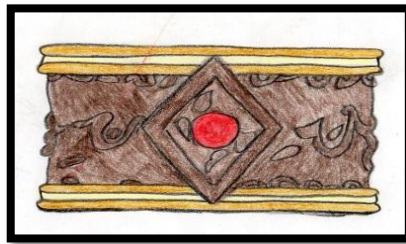


Gambar 11. Desain Hiasan Kepala
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

c. Desain Hiasan Lengan

Warna coklat pada hiasan lengan ini melambangkan warna netral yang hangat, coklat menandakan sikap yang bumi dan cermat. Hiasan ini dibuat membentuk wajik dibagian tengah dengan lambang keberanian dan energi dalam menjaga Kerajaan Majapahit.

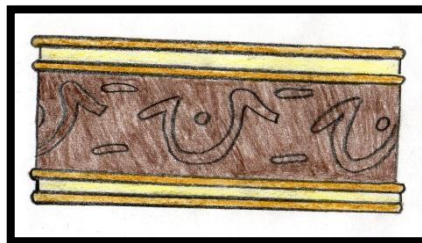
Hiasan lengan ini dilengkapi dengan batu permata merah, batu ini melambangkan sebuah tindakan, rasa kepercayaan diri, dan keberanian.



Gambar 12. Desain Hiasan Lengan
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

d. Desain Gelang Tangan

Gelang tangan menggunakan warna cokelat. Warna cokelat melambangkan warna netral yang hangat, cokelat menandakan sikap yang membumi dan cermat.

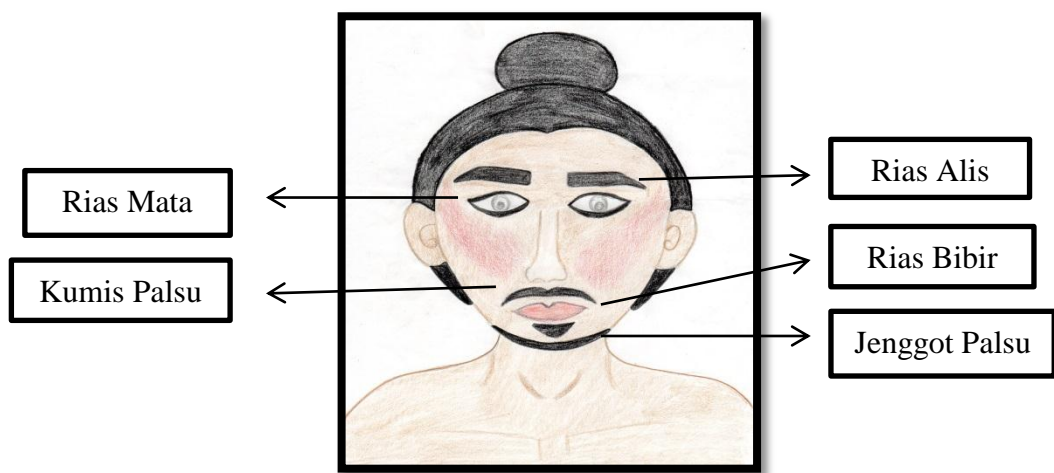


Gambar 13. Desain Gelang Tangan
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

3. *Design Rias Wajah Karakter*

Desain tata rias wajah dari tokoh Prajurit Majaphit 4 yang akan ditampilkan terdiri dari alas bedak, rias mata, rias alis, serta rias bibir. Desain rias wajah menggunakan unsur garis, arah, ukuran dan warna. Garis karena ingin menampilkan riasan dengan garis yang menyerupai sumber ide tokoh Prajurit Majapahit 4. Unsur arah pada garis yang ada

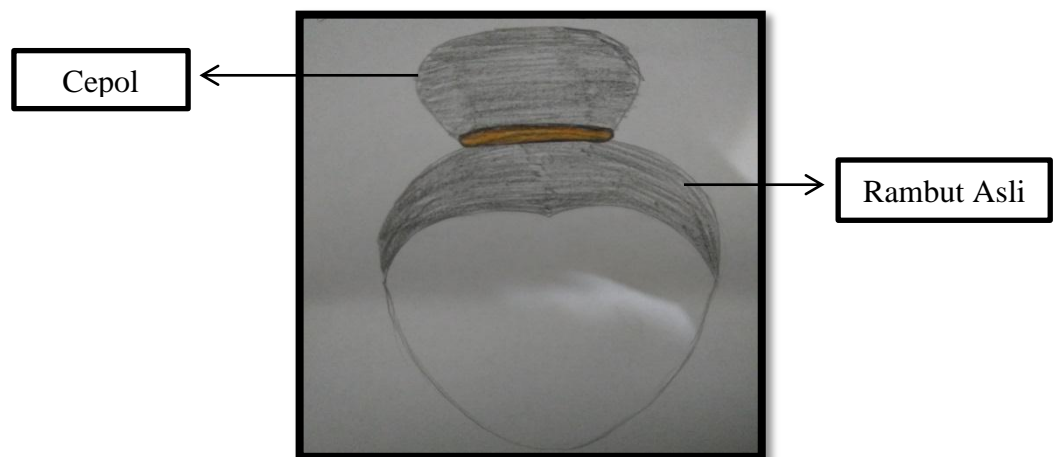
bagian pipi dengan bentuk miring. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan, harmoni dan kesatuan. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk dan ukuran yang sama. Prinsip Harmoni karena menyelaraskan dengan warna kostum. Prinsip kesatuan karena untuk memadukan kostum yang digunakan sehingga menunjang bagian yang lain secara selaras.



Gambar 14. *Design Rias Wajah Karakter*
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

4. *Design* Penataan Rambut

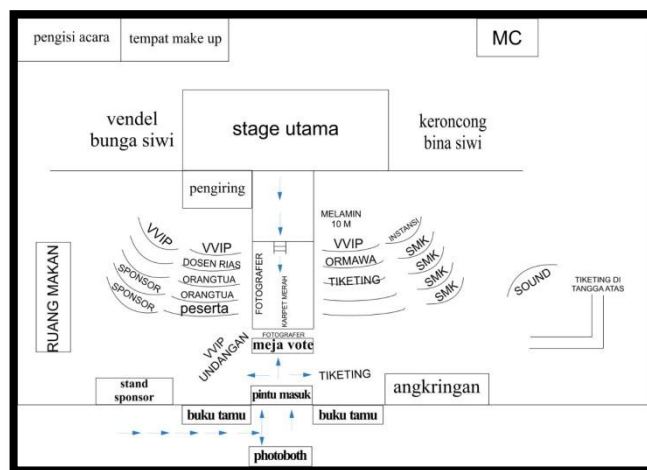
Penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan ditampilkan menggunakan unsur bentuk, ukuran, dan warna. Unsur bentuk dengan membentuk lingkaran bagian tatanan rambut, unsur warna karena warna yang digunakan dalam penataan rambut menyesuaikan dengan warna rambut asli, unsur ukuran karena ukuran yang digunakan menyesuaikan dengan lingkaran kepala *talent* serta ukuran sanggul menyesuaikan dengan gerak *talent* dalam cerita. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan, harmoni dan kesatuan. Prinsip keseimbangan karena menggunakan rambut asli dan palsu dengan tatanan rambut dicepol ke atas. Prinsip harmoni karena ingin menyelaraskan antara penataan rambut, rias karakter serta kostum yang akan ditampilkan. Prinsip kesatuan karena ingin menyelaraskan dengan warna kostum yang akan diterapkan.



Gambar 15. *Design* Penataan Rambut
(Sketsa: Nita Apriliana, 2017)

5. Desain Pertunjukan

Rancangan pertunjukan yang akan dibahas terdiri dari beberapa bagian yaitu rancangan panggung, *backdroup*, *layout* penonton, *lighting*, *photobooth*. Rancangan desain panggung yang akan digunakan saat pertunjukan berlangsung menggunakan desain panggung arena (*proscenium*) menyesuaikan dengan kegiatan yang akan diselenggarakan dengan bentuk melingkar supaya penonton bisa melihat dari berbagai sudut. Pemilihan *lighting*, *photobooth*, serta *backdroup* yang akan digunakan disesuaikan dengan acara pertunjukan yang akan diselenggarakan yang akan dirancang oleh KRT Drs. Stefanus Prigel Siswanto M. Hum (Dalijo Angkring) selaku sutradara pertunjukan .



Gambar 16. Desain Panggung *Proscenium*
(Sketsa: Sie Acara, 2018)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi desain rancangan kostum, rias wajah karakter dan penataan rambut, serta *prototype* hasil karya pengembangan.

1. Validasi Rancangan Kostum

Saat akan melakukan pembuatan desain terlebih dahulu mengetahui tokoh yang akan dikembangkan. Tokoh Yudhistira (Pandawa 5) yang menjadi inspirasi sumber ide dalam pembuatan desain kostum yang akan digunakan. Desain warna yang akan digunakan adalah cokelat dan emas, dibawakan oleh *talent* yang berusia dewasa. Desain yang dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh dari *talent*, menyesuaikan dengan gerakan yang akan ditampilkan saat pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang akan dibawakan.

Validasi dilakukan setelah proses rancangan desain terpenuhi. Validasi yang pertama dilakukan oleh ahli supaya kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk memberikan arahan serta penjelasan mengenai peran *talent* yang akan ditampilkan. Validasi kedua dilakukan oleh dosen pembimbing bertujuan untuk menelaraskan desain kostum dengan desain rias serta desain penataan rambut yang akan ditampilkan.

Setelah melakukan validasi adapun revisi yang harus diperbaiki tujuan adanya revisi yaitu memperbaiki desain yang kurang sesuai

dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi warna serta bentuk. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai desain yang telah dibuat disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, warna yang akan digunakan serta bentuk yang sesuai, pembuatan kostum dilakukan oleh seseorang yang sudah berpengalaman.

Fitting kostum dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yang sudah direncanakan, *fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat yang akan dikenakan oleh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat akan tampil di pertunjukan, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan bentuk dari tampilan tokoh Prajurit Majapahit 4 yang dikembangkan.

2. Validasi Rancangan Rias Wajah Karakter

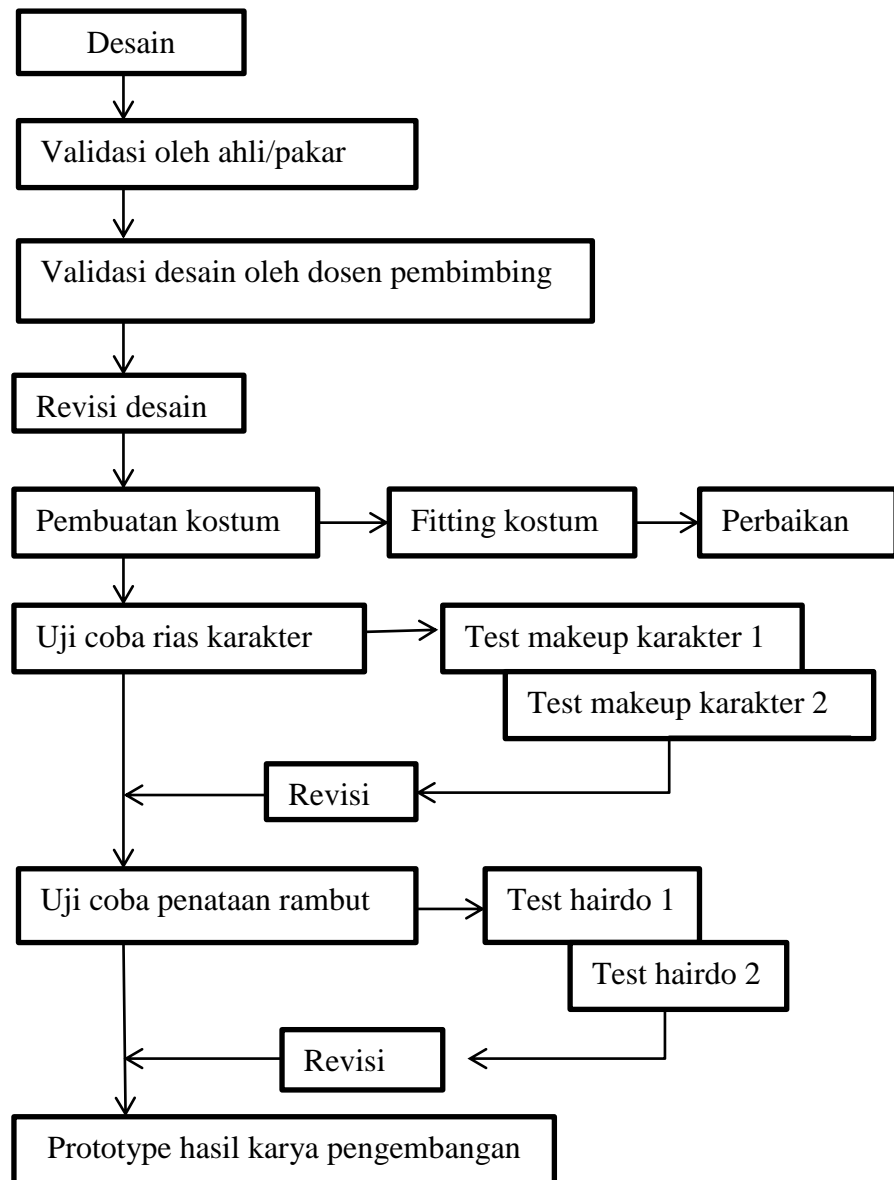
Uji coba tata rias wajah perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan, menyesuaikan karakter tokoh, *test make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test make up* pertama sampai dengan terakhir, *test make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan ditampilkan.

3. Validasi Rancangan Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan rias wajah yang akan ditampilkan, menyesuaikan dengan karakter tokoh Prajurit Majapahit 4, *test hairdo* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test hairdo* pertama sampai dengan terakhir, *test hairdo* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan ditampilkan.

4. *Prototype*

Prototype hasil karya pengembangan dari hasil desain, pembuatan kostum, *fitting* kostum, *test makeup* serta *test hairdo* supaya menciptakan tokoh yang akan diperankan sesuai dengan pergelaran, kesesuaian bentuk keseluruhan/tampilan keseluruhan *talent*, menciptakan karya dari hasil pengembangan tokoh Prajurit Majapahit 4.



Gambar 17. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Nita Apriliana, 2018)

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap pengembangan *disseminate* adapun hal-hal yang perlu dirancang dalam acara pergelaran meliputi penilaian ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pergelaran;

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Rancangan penilaian ahli yang akan dilakukan pada tanggal 06 Januari 2017, *grand juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari proses mendesain dan merancang kostum, mendesain aksesoris, merias wajah, serta melakukan penataan rambut pada *talent* sesuai dengan tokoh yang dikembangkan. Proses penilaian oleh ahli tersebut yang melibatkan Drs. Agus Prasetya, M.Sn, Yuswati, M.Pd, dan Dra. Esti Susilarti, M.Pd sebagai juri.

2. Gladi kotor

Rancangan gladi kotor yang bersamaan dengan *fitting* kostum dengan *talent* rencana akan dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

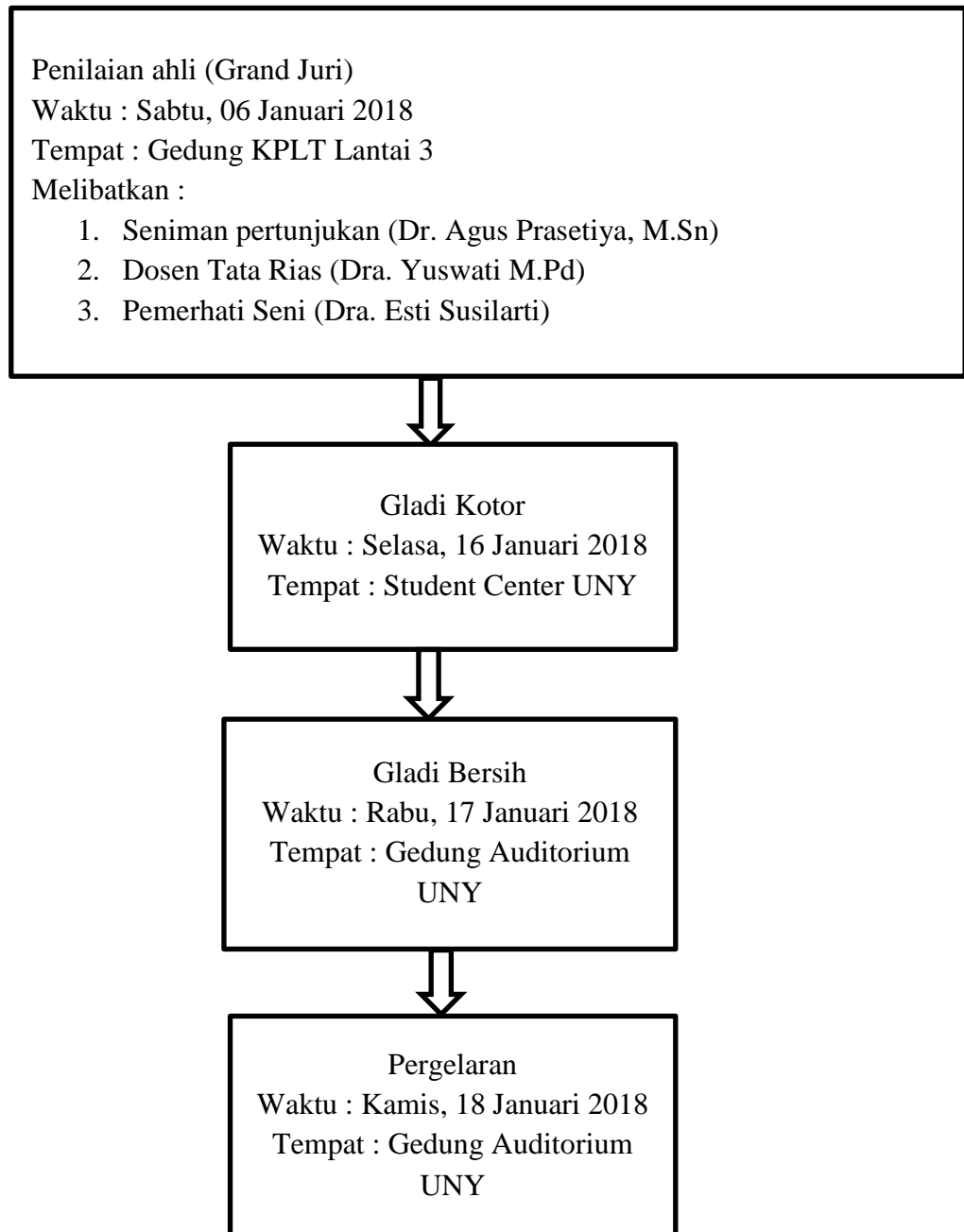
Proses *fitting* kostum yang akan dilakukan bersama dengan kegiatan gladi kotor bertujuan supaya kostum yang pertama kali dikenakan oleh *talent* bisa menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, menyesuaikan dengan tokoh yang akan ditampilkan, menyesuaikan dengan gerakan yang akan ditampilkan sesuai yang diharapkan oleh dosen pembimbing Ibu Asi Tritanti, M.Pd dan oleh Bapak Afif Ghurub Bestari selaku konsultan desain.

3. Gladi bersih

Rancangan gladi bersih yang akan dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan tujuan sebagai persiapan untuk para *talent* dan seluruh peserta proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 sebelum acara pergelaran diselenggarakan dan untuk memastikan persiapan-persiapan dari yang sudah dirancang dan yang berkaitan dengan pergelaran seperti pertunjukan teater tradisi .

4. Pergelaran

Rancangan pergelaran teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta* yang akan diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan yang sudah dirancang dari keterangan di atas. Pergelaran tersebut akan diselenggarakan yang dihadiri oleh para tamu undangan, sponsor serta penonton dari hasil penjualan tiket.



Gambar 18. *Disseminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Nita Apriliana, 2018)

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan yang akan dibahas pada bab IV yaitu proses, hasil dan pembahasan *define* (pendefinisian), proses, hasil, pembahasan *design* (perencanaan), proses, hasil, pembahasan *develop* (pengembangan), dan proses, hasil, pembahasan *disseminate* (penyebarluasan). Berikut adalah pembahasannya;

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

Pada tahap *define* melalui proses untuk menghasilkan suatu karya untuk menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 4, dengan memahami cerita dalam dalam pertunjukan yang berjudul dengan terciptanya tokoh Prajurit Majapahit 4 yang memiliki karakter protagonis yang kesatria, berani, jujur, setia, tangguh, bertanggung jawab serta patuh terhadap perintah Raja, dengan karakteristik yang dimiliki yaitu mempunyai tubuh yang gagah, memiliki senjata seperti tombak dan tameng untuk menjaga dan melindungi kerajaan Majapahit dari musuh.

Pemilihan sumber ide tokoh Prajurit Majapahit 4 tersebut dari kisah Mahabharata tokoh Yudhistira (Pandawa 5) menggunakan sumber ide *stilisasi* yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut, untuk mencapai bentuk keindahan saat berada di atas panggung dengan menampilkan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut yang akan digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan

ditampilkan supaya menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan dalam pertunjukan .

B. Proses, Hasil, Pembahasan *Design* (Desain/Perencanaan)

1. Kostum

Dalam pembuatan kostum terlebih dahulu dilakukan melalui tahap yang pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 4 pada pertunjukan. Pada tahap kedua yaitu mencari kain, pemilihan kain disesuaikan dengan ukuran, warna dan jenis kain yang akan digunakan. Tampilan kostum tidak akan sempurna tanpa bantuan dari seorang penjahit, maka dibutuhkannya seorang penjahit untuk membuat kostum sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang. Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing dan konsultan kostum, menyesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna serta bentuk yang sudah ditetapkan. Melakukan *fitting* sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang sudah jadi.

Adapun desain kostum dengan perubahan-perubahan yang telah dibuat yaitu perubahan pertama pada kostum dilakukan setelah melakukan *fitting* kostum *talent*, adapun bagian-bagian kostum yang perlu adanya perbaikan yaitu pada bagian baju, Prajurit Majapahit 4 sebelumnya tidak menggunakan baju atau rompi, namun setelah *fitting* pertama ada kesepakatan dari sutradara dan dosen pembimbing untuk mengenakan rompi supaya terlihat sopan dihadapan penonton.

Pada perubahan kedua pada bagian rompi terdapat ukiran-ukiran yang terbuat dari spon ati yang sudah diberi warna sehingga akan memberikan kesan gagah pada rompi dengan ukuran yang disesuaikan pada tubuh *talent*. Kostum yang di kenakan oleh Prajurit Majapahit 4 yaitu:

a. Rompi

Rompi terbuat dari bahan kaos spandek yang dilengkapi dengan ukiran yang terbuat dari bahan spon ati yang sudah diwarnakan menggunakan cat warna tembaga dengan memberikan gradasi pada bagian ukiran spon ati dan terdapat ukiran yang terbuat menggunakan lem tembak disesuaikan dengan desain ukuran rompi. Ukiran ini dibuat untuk menunjukan atau menampilkan kesan Prajurit yang gagah. Pemilihan desain rompi ini karena untuk menunjang tokoh Prajurit Majapahit 4 sebagai seorang prajurit.



Gambar 19. Desain dan Hasil Akhir Rompi
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

b. Celana Pendek

Celana pendek terbuat dari kain drill berwarna hitam dan pada bagian bawah celana diberi tepi menggunakan warna emas. Kain drill dipilih karena kain jenis ini nyaman digunakan dan dapat menyerap keringat. Pemilihan celana pendek ini karena disesuaikan dengan ukuran postur tubuh *talent* dan agar tidak mengganggu gerak tubuh *talent* saat bergerak di atas panggung.



Gambar 20. Desain dan Hasil Akhir Celana
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

c. Kain Batik

Batik yang digunakan adalah batik kontemporer yang bermotif belah ketupat yang mengandung arti tolak bala yaitu penangkal

bencana atau bahaya seperti yang digambarkan pada tokoh agar dapat melindungi kerajaan Majapahit dalam peperangan.



Gambar 21. Desain dan Hasil Akhir Kain Batik
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

d. Pelengkap Kostum

Proses pembuatan pelengkap kostum pada tokoh Prajurit Majapahit harus bisa memberikan kesan ciri khas pada tokoh Prajurit dengan mempertimbangkan bentuk dan ukuran sehingga tidak mengganggu gerak pemain. Hal ini yang harus diperhatikan adalah keserasian antara kostum dengan pelengkap kostum yang akan dikenakan. Tahapan yang pertama adalah tahap pembuatan desain pelengkap kostum serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang digunakan dalam membuat pelengkap kostum, proses pembuatan kostum, melakukan *fitting* pelengkap kostum pada *talent*, dan melakukan validasi. Pelengkap kostum yang dikenakan oleh Prajurit Majapahit 4 yaitu:

1) Draperi

Draperi dibuat menggunakan bahan kain sifon karena bahan yang sangat ringan dengan perpaduan warna kuning dan coklat.

Draperi dilengkapi dengan bahan kain batik, yaitu batik kontemporer yang bermotif belah ketupat. Draperi dibuat sebagai pelengkap kostum bagian pinggang untuk menambah penampilan tokoh Prajurit Majapahit untuk menonjolkan kesan Prajurit Majapahit yang gagah dan berani.



Gambar 22. Desain dan Hasil Akhir Draperi
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

2) Tombak

Tombak dibuat sebagai pelengkap kostum, tombak dibuat dari bahan dasar pipa peralon dan diwarnai warna hitam. Selain pipa peralon, ujung pada tombak terbuat menggunakan bahan spon ati yang dibentuk berupa bentuk wajik. Ujung tombak diberikan ukiran dari bahan lem tombak, dan ditempelkan batu mutiara berwarna putih menggunakan lem tombak. Pada bagian tombak ini diberi kain batik agar menunjang tokoh Prajurit Majapahit 4 yang berasal dari kerajaan Majapahit.



Gambar 23. Desain dan Hasil Akhir Tombak
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

3) Tameng

Tameng dibuat sebagai pelengkap kostum. Tameng dibuat dari bahan busa ati agar mudah dibentuk, dengan bentuk lingkaran sebagai tanda dari kerajaan Majapahit. Busa ati dibentuk sesuai desain awal dan diwarnai menggunakan cat warna tembaga. Tameng ini diberikan aksesoris berupa batu mutiara warna putih menggunakan lem tembak.



Gambar 24. Desain dan Hasil Akhir Tameng
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

2. Aksesoris

Pembuatan aksesoris pada tokoh Prajurit Majapahit harus bisa memberikan kesan ciri khas karakter tokoh Prajurit dengan

mempertimbangkan bentuk dan ukuran sehingga tidak mengganggu gerak pemain. Hal ini yang harus diperhatikan adalah keserasian antara kostum dengan aksesoris yang akan dikenakan.

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesoris yang akan dikenakan tokoh Prajurit Majapahit 4 melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang digunakan dalam membuat aksesoris, pembuatan aksesoris, melakukan *fitting* aksesoris pada *talent*, dan melakukan validasi aksesoris. Aksesoris yang dikenakan tokoh Prajurit Majapahit 4 yaitu:

a. Sabuk

Sabuk dibuat menggunakan spon ati yang dilapisi dengan cat warna cokelat, dan diberi gradasi pada sudut-sudut agar menambah kesan tradisional. Bentuk ukiran dibuat menggunakan lem tembak dan diberikan batu mutiara berwarna merah pada bagian tengah sabuk. Sabuk diikat menggunakan gesper agar mempermudah untuk melepas dan memasang sabuk.



Gambar 25. Desain dan Hasil Akhir Sabuk
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

b. Hiasan Kepala

Hiasan kepala dibuat menggunakan spon ati yang dilapisi dengan cat berwarna cokelat, dan diberi gradasi pada sudut-sudut agar menambah kesan tradisional. Bentuk ukiran dibuat menggunakan lem tembak dan diberikan batu mutiara berwarna merah pada bagian tengah. Ukuran disesuaikan dengan lingkaran kepala *talent* agar sesuai dengan kepala *talent*.



Gambar 26. Desain dan Hasil Akhir Hiasan Kepala
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

c. Hiasan Lengan

Hiasan lengan atau klat lengan ini dibuat menggunakan spon ati yang dilapisi dengan cat berwarna cokelat, dan diberi gradasi pada sudut-sudut agar menambah kesan tradisional. Bentuk ukiran dibuat menggunakan lem tembak dan diberikan batu mutiara berwarna merah

pada bagian tengah. Ukuran disesuaikan dengan lingkaran lengan *talent* agar sesuai dengan lengan *talent*.



Gambar 27. Desain dan Hasil Akhir Hiasan Lengan
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

d. Gelang Tangan

Gelang tangan dibuat menggunakan spon ati yang dilapisi dengan cat berwarna cokelat, dan diberi gradasi pada sudut-sudut agar menambah kesan tradisional. Bentuk ukiran dibuat menggunakan lem tembak dan diukur sesuai dengan lingkaran tangan pada *talent*.



Gambar 28. Desain dan Hasil Akhir Gelang Tangan
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

3. Rias Wajah Karakter

Rias wajah yang digunakan pada tokoh Prajurit Majapahit 4 menggunakan rias karakter dengan wajah asli membuat menyerupai wajah tokoh yang diperankan. Sebelum melakukan proses rias wajah perlu adanya persiapan seperti alat, bahan, dan kosmetik yang akan digunakan:

a. Alat, Bahan, Kosmetik

Alat, bahan, dan kosmetik yang digunakan meliputi;

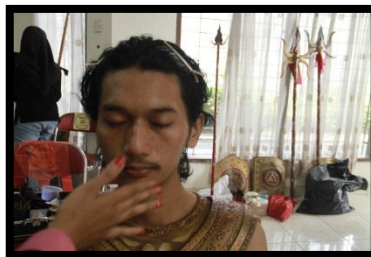
- 1) Pembersih dan penyegar menggunakan *viva* untuk membersihkan dan meyegarkan kulit wajah.
- 2) Pelembab menggunakan *viva* untuk melembabkan kulit.
- 3) *Foundation* meliputi *foundation krayolan*, *foundation liquid wardah*, dan *face painting ranee* warna merah digunakan supaya menghasilkan warna riasan wajah lebih kemerahan.
- 4) *Shading* dan *tint* dalam menggunakan *shading* dan *tint inez* untuk mengoreksi bagian wajah yang kurang sempurna.
- 5) Bedak padat menggunakan bedak *inez* berwarna coklat kegelapan.
- 6) Bedak tabur menggunakan bedak *inez*.
- 7) Pensil alis menggunakan pensil *viva*.
- 8) *Eyeshadow* menggunakan kosmetik *maybelline* dengan pilihan warna-warna yang natural.
- 9) *Eyeliner* menggunakan kosmetik *eyeliner gel inez* dan *eyeliner cair my darling*.
- 10) *Eyeliner* bawah mata menggunakan *eyeshadow* warna hitam dari *maybelline*.
- 11) *Shading* luar menggunakan kosmetik *makeover* untuk mempertegas koreksi pada wajah.
- 12) *Blush on* menggunakan kosmetik *maybelline* dan *inez*.
- 13) *Lipstik* menggunakan *lipstik wardah* dengan warna yang natural agar bibir tidak terlihat pucat.

14) Kuas set untuk mengaplikasikan kosmetik kewajah.

15) Saput bedak dan *foundation* untuk mengaplikasikan kosmetik kewajah.

b. Proses Rias Wajah Karakter

1) Membersihkan wajah menggunakan pembersih *viva* dan penyegar *viva*, lalu mengaplikasikan pelembab *viva* agar alas bedak yang diaplikasikan terserap dengan baik.



Gambar 29. Tahap Pembersihan Wajah
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

2) Mengaplikasikan *foundation* dengan mencampur dari *foundation kryolan*, *foundation liquid wardah* dan *face painting ranee* warna merah untuk memberikan hasil wajah kemerahan.



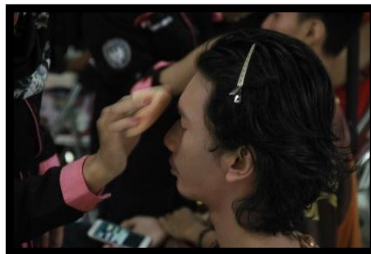
Gambar 30. Pengaplikasikan *Foundation*
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

3) Mengaplikasikan *shading* dan *tint* menggunakan kosmetik *inez* untuk mengoreksi bagian wajah yang kurang sempurna.



Gambar 31. Pengaplikasian *Shading* dan *Tint*
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 4) Mengaplikasikan bedak tabur menggunakan kosmetik *inez* agar bedak terbaaur dengan *foundation* dengan sempurna.



Gambar 32. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 5) Mengaplikasikan bedak padat menggunakan kosmetik *inez* dengan warna coklat gelap untuk memberikan hasil riasan tampak seperti warna kulit asli.



Gambar 33. Pengaplikasian Bedak Padat
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

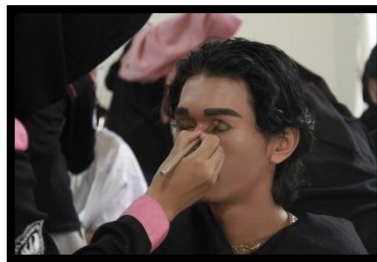
- 6) Membentuk alis menggunakan pensil alis *viva* dengan membuat pola alis lalu bagian warna pada alis pengaplikasian

menggunakan *eyeliner gel inez* dan dirapikan menggunakan *eyeshadow* warna hitam.



Gambar 34. Membentuk Alis
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 7) Mengaplikasikan *eyeshadow* menggunakan kosmetik *maybelline* dengan bagian ujung *eyeshadow* warna hitam pada bagian tengah warna coklat gelap lalu dibaurkan.



Gambar 35. Pengaplikasian *Eyeshadow*
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 8) Mengaplikasikan *shading* dalam bagian hidung menggunakan *shading makeover* untuk mempertajam bagian koreksi pada hidung.



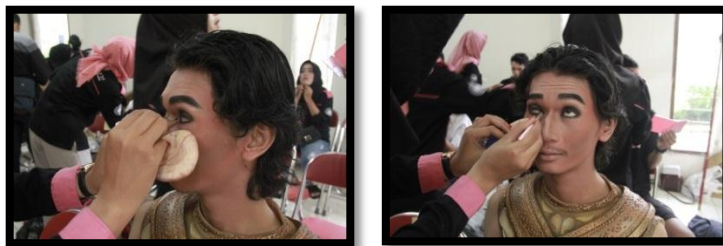
Gambar 36. Pengaplikasian *Shading*
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 9) Mengaplikasikan *eyeliner gel inez* pada kelopak mata dan ditumpuk dengan *eyeliner cair my darling* untuk memberikan hasil riasan mata yang tajam.



Gambar 37. Pengaplikasian *Eyeliner*
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 10) Mengaplikasikan *eyeliner* bawah menggunakan *eyeshadow maybelline* warna hitam untuk mempertajam riasan pada mata.



Gambar 38. Pengaplikasian *Eyeliner* Bawah
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- 11) Mengaplikasikan *blush on* menggunakan kosmetik *inez* dengan warna merah untuk memberikan hasil riasan pada pipi tidak pucat.



Gambar 39. Pengaplikasian Blush On
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

12) Mengaplikasikan kumis dan jenggot palsu menggunakan lem bulu mata dan sisa rambut yang sudah dipotong-potong.



Gambar 40. Pengaplikasian Kumis dan jenggot
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

13) Mengaplikasikan lipstik menggunakan kosmetik *wardah* dengan warna yang natural agar bibir tidak terlihat pucat.



Gambar 41. Pengaplikasian Lipstik
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)



Gambar 42. Hasil Rias Wajah
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

4. Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan pada tokoh Prajurit Majapahit 4 menggunakan penataan puncak yaitu dengan rambut cepol. Cepol yang terbuat dari sisa rambut yang dibentuk seperti lingkaran dengan dibungkus menggunakan harnet yang akan dipasangkan pada kepala *talent* dengan bantuan jepit rambut dan sisir agar cepol terpasang dengan rapi dan kencang, bertujuan agar tercapai karakter tokoh Prajurit Majapahit 4 yang akan dikembangkan.

Proses pembuatan rambut cepol menggunakan bahan seperti sisa rambut yang sudah tidak digunakan dan harnet untuk mengikat atau membentuk lingkaran rambut. Proses penataan rambut cepol adalah sebagai berikut;

- a. Pertama, sisir rambut sampai rapi.



Gambar 43. Menyisir Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- b. Kedua, ikat rambut menggunakan karet di puncak kepala *talent*.



Gambar 44. Mengikat Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- c. Ketiga, pasangkan cepol rambut di bagian puncak rambut yang sudah diikat. Pasang menggunakan jepit rambut.



Gambar 45. Pemasangan Cepol Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- d. Keempat, sisir kembali sisa rambut bagian bawah dan ikat menggunakan karet.



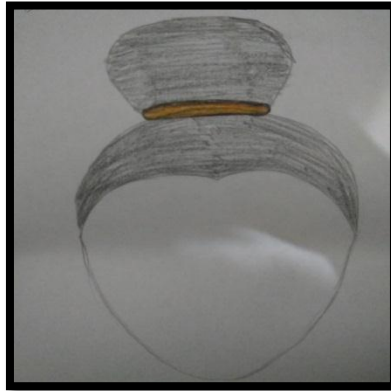
Gambar 46. Mengikat Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

- e. Kelima, sisir dan rapikan kembali rambut dengan jepit rambut dan *hair spray*.



Gambar 47. Merapikan Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

Proses akhir dari hasil penataan rambut disesuaikan dengan rancangan desain dari penataan rambut yang telah dibuat, bentuk menyesuaikan dengan kepala *talent* tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Tidak terjadi perubahan pada penataan rambut karena cepol rambut sudah sesuai dengan postur *talent* dan seimbang dengan penampilan kostum serta rias wajah yang akan ditampilkan.



Gambar 48. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)



Gambar 49. Hasil Penataan Rambut
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

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

Pada tahap pengembangan *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi validasi oleh ahli I, validasi desain oleh ahli II, pembuatan kostum dan aksesoris, uji coba rias wajah, validasi penataan rambut, serta *prototype* hasil karya pengembangan adalah sebagai berikut;

1. Validasi Desain oleh Ahli I

Proses validasi kostum yang dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris : Afif Ghurub B, M.Pd. Validasi pertama dilakukan pada hari Jumat pada tanggal 29 Desember 2017 dengan hasil revisi karena desain

terlalu sederhana yang tercantum dalam gambar terlalu simple/biasa, belum menyerupai seperti tokoh asli yang akan dikembangkan yaitu Prajurit Majapahit 4 sehingga diperlukan desain ulang yang lebih rumit. Validasi desain kostum kedua pada hari Kamis tanggal 04 Januari 2018 dengan hasil revisi meliputi kesepakatan menggunakan rompi, penyesuaian peletakan kain batik pada bagian draperi, perlunya tambahan hiasan lengan, hiasan kepala, dan gelang.



Gambar 50. Desain Kostum 1
(Sketsa: Nita Apriliana, 2017)



Gambar 51. Desain Kostum 2
(Sketsa: Dawson Art, 2017)



Gambar 52. Desain Kostum 3
(Sketsa: Bangun Surya, 2018)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Proses validasi desain rias wajah karakter dan penataan rambut dilakukan oleh dosen pembimbing : Asi Tritanti M.Pd. validasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 04 Januari 2018.

Hasil validasi desain rias wajah pada bagian bentuk alis kurang sempurna, pada bagian jenggot lebar jenggot terlalu pendek sehingga perlu perbaikan lagi pada pemberian jenggot palsu.



Gambar 54. Desain Rias wajah Karakter 1
(Sketsa: Nita Apriliana, 2017)



Gambar 54. Desain Rias Wajah Karakter 2
(Sketsa: Nita Apriliana, 2018)

Validasi selanjutnya pada penataan rambut pada bagian rambut yang menggunakan cepol rambut tidak ada perubahan atau perbaikan dalam validasi, karena penataan rambut sudah sesuai dengan tokoh yang dikembangkan.



Gambar 55. *Design* Penataan Rambut
(Sketsa: Nita Apriliana, 2017)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Proses pembuatan kostum tokoh Prajurit Majapahit 4 ini perlu adanya bantuan dari pihak yang ahli. Kostum ini dibuat oleh Anugerah Putra Wijaya sesuai dengan arahan dari desainer, proses pembuatan kostum ini membutuhkan waktu 7 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk

pembuatan kostum sebesar Rp. 800.000 dan pembuatan aksesoris dibutuhkan biaya sebesar Rp. 450.000.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jumat, 29 Desember 2017 dan *fitting* kedua dilakukan pada hari Kamis, 04 Januari 2018. Hasil *fitting* kostum adanya perlu perbaikan pada bagian draperi dan celana, draperi dan celana terlalu longgar saat dipakai sehingga perlu perbaikan untuk mengencangkan bagian tersebut.

4. Uji coba rias wajah karakter

Uji coba rias wajah karakter dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Kamis, 28 Desember 2017 dan hari Kamis, 04 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba rias wajah yang pertama pada hari Kamis, 28 Desember 2017, yaitu warna *foundation* yang digunakan terlalu putih, bagian alis seperti bentuk alis perempuan, riasan pada mata kurang tajam, shading yang digunakan kurang menonjol atau kurang tebal, lipstik masih terlalu pucat. Saran yang harus diperbaiki yaitu mengganti warna *foundation* yang lebih gelap dan kemerahan, membentuk alis laki-laki, riasan mata lebih ditajamkan, shading lebih ditonjolkan, dan lipstik perlu ditambahkan warna yang lebih terang namun natural.



Gambar 56. Uji Coba Rias Wajah Karakter 1
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2017)

- b. Hasil uji coba rias wajah yang kedua pada hari Kamis, 04 Januari 2018, yaitu pada bagian shading kurang menonjol, bagian kumis dan jenggot perlu dirapikan dan sedikit ditambah rambut pada bagian bawah bibir.



Gambar 57. Uji Coba Rias Wajah Karakter 2
(Dokumentasi: Nita Apriliana, 2018)

5. Prototype tampilan tokoh Prajurit Majapahit 4 meliputi; 1) terwujudnya tampilan kostum dan aksesoris secara keseluruhan, 2) menampilkan rias wajah karakter 3) tampilan penataan rambut dengan penataan cepol rambut.

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

Pada tahap *disseminate* dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pertunjukan ditujukan untuk umum kepada masyarakat dengan tujuan untuk mengingatkan kepada masyarakat bahwa Indonesia kaya akan kebudayaan terutama kesenian tradisional yang perlu dihidupkan kembali. Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi:

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada tanggal 06 Januari 2018 yang bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Adapun rangkaian acara yang dilakukan meliputi;

- a. Kedatangan peserta pada pukul 05.30-06.00
- b. Briefing panitia dan tumpangan dilakukan pada pukul 06.00-07.00
- c. Persiapan acara dilakukan pada pukul 07.00-07.30
- d. *Makeup section* dan *Finishing* dilakukan pada pukul 07.30-09.50
- e. Opening MC dilakukan pada pukul 09.50-09.55

- f. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY pada pukul 09.50-10.10
- g. Sambutan dilakukan pada pukul 10.10-10.25
- h. Penjurian dan Beauty Show dilakukan pada pukul 10.25-11.25
- i. Closing MC pada pukul 11.25-11.30.

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

Penilaian yang dilakukan mencakup pada keaslian dari sumber ide yang akan dikembangkan, harmonisasi warna meliputi keselarasan atau keserasian dari seluruh penampilan, kreatifitas meliputi pengembangan ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Hasil penilaian kemudian dijumlahkan untuk menentukan hasil dengan kriteria penilaian kategori 3 *best* Narapraja, 3 *best* Darmaputra, 3 *best* Prajurit, 1 *best of the best*, dan 1 *best* favorit dipilih 12 tampilan terbaik dari 27 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutan dari posisi teratas dalam cerita yaitu *best of the best* tokoh Rha Wedheng hasil karya oleh mahasiswa Asrifa Sakinah, *best* favorit tokoh Tribuana Tungga Dewi hasil karya oleh mahasiswa Putri Anggita Dewi, *best* talent Mahapati Halayudha hasil karya oleh mahasiswa Teresa Valentina. *Best* Narapraja I tokoh Mahapati Halayudha hasil karya oleh mahasiswa Teresa Valentina, *best* Narapraja II tokoh Tribuana Tungga Dewi hasil karya oleh mahasiswa Putri Anggita Dewi, *best* Narapraja III

tokoh Prabu Jayanegara hasil karya oleh mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana. *Best* Darmaputra I tokoh Rha Wedheng hasil karya oleh mahasiswa Asrifa Sakinah, *best* Darmaputra II tokoh Rha Banyak hasil karya oleh mahasiswa Frida Pratiwi, *best* Darmaputra III tokoh Kudo Lawean hasil karya oleh mahasiswa Zalma Nur Chasanah. *Best* Prajurit I tokoh Prajurit Lumajang 3 hasil karya oleh mahasiswa Siska Widya F, *best* Prajurit II tokoh Prajurit Majapahit 1 hasil karya oleh mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati, *best* Prajurit III tokoh Prajurit Majapahit 4 hasil karya oleh mahasiswa Nita Apriliana.

Berdasarkan hasil penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan hasil karya terbaik karena karya yang ditampilkan pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sesuai dengan kriteria penilaian yang meliputi keserasian antara kostum, aksesoris, rias wajah karakter, serta penataan rambut yang diterapkan, teknik *make up* yang diterapkan, serta kreatifitas yang dituangkan.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada tanggal 16 Januari 2018 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor di fokuskan untuk mempersiapkan kebutuhan pertunjukan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung, persiapan seperti dekorasi, tata panggung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar, dan mempersiapkan perlengkapan pertunjukan yang sudah direncanakan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih dilakukan bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan Proyek Akhir yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, mengetahui *blocking* panggung dari setiap *talent*, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar.

Pada saat melakukan gladi bersih seluruh *talent* menggunakan kostum untuk mengetahui kekurangan tampilan kostum pada saat di atas panggung. Tidak ada rias karakter dan penataan rambut yang diterapkan sehingga tidak bisa melihat kekurangan secara keseluruhan tampilan dari *talent* saat di atas panggung.

4. Pergelaran

Pergelaran teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilakukan pada tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 13.30 WIB. Panggung yang digunakan adalah panggung *proscenium* agar penonton bisa menyaksikan pertunjukan dari satu sisi, *background* yang digunakan sesuai dengan tema pertunjukan. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna merah karena menyesuaikan dengan *background* dengan menambah efek asap untuk menambah kesan dramatis di setiap peran yang ditampilkan. Acara ini dihadiri oleh 200 tamu undangan dan 280 tiket yang terjual, mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah masyarakat umum seperti anak remaja, orang tua. Pertunjukan ini dengan durasi 120 menit.

Cerita *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta* ini mengisahkan tentang seorang Prabu Jayanegara beliau yang berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit. Prabu Jayanegara ini berwajah tampan dan berkulit putih, namun berwatak dan berperilaku kurang baik, suka bermain wanita, dan kurang bijaksana. Semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra berseteru dengan Patih Halayudha, mereka mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah tetap percaya diri, selalu teguh pendirian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pembuatan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2015 dan pelaksanaan Rias karakter tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam Pergelaran Tata Rias *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 4 pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kostum dan aksesoris tokoh Prajurit Majapahit 4 mengalami 2 kali perubahan untuk menyesuaikan dengan desain yang ingin ditampilkan. Dalam penciptaan desain kostum dan aksesoris terlebih dahulu mengkaji karakter dan karakteristik tokoh, sumber ide, prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur desain. Hasil yang didapat pada rancangan kostum hingga ditampilkan tokoh Prajurit Majapahit 4 sesuai dengan peran yang dikembangkan oleh Prajurit Majapahit 4 tersebut. Dalam cerita tokoh tersebut ditampilkan sebagai Prajurit di Kerajaan Majapahit yang memiliki karakter protagonis, pandai, jujur, berani, setia, patuh serta sangat mahir dalam siasat berperang. Ciri khusus yang dapat diambil dari sumber ide adalah kostum dan aksesoris yang diambil sebagian saja

- kemudian dibuat dengan kesesuaian dan syarat akan makna sehingga semakin memperkuat tokoh Prajurit Majapahit 4.
- b. Hasil rancangan rias wajah karakter yang diterapkan untuk tokoh Prajurit Majapahit 4 mampu menciptakan tampilan tokoh Prajurit Majapahit 4 yang baru. Dalam pengkajian karakteristik, tokoh Prajurit Majapahit 4 memiliki karakteristik yang gagah, tegas dan berwibawa terlihat dari alis dan mata yang terkesan tajam untuk melambangkan kegagahan dalam berperang.
 - c. Hasil rancangan penataan rambut yang diterapkan untuk tokoh Prajurit Majapahit 4 menggunakan penataan rambut puncak, penataan rambut tidak diterapkan secara khusus, hanya menggunakan rambut cepol yang disesuaikan dengan kostum dan rias untuk mengembangkan tokoh Prajurit Majapahit 4.
2. Hasil penataan kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter serta penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 4 dengan sumber ide Yudhistira (Pandawa 5) yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan *stilisasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
- a. Kostum dan aksesoris tokoh Prajurit Majapahit 4 mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik Yudhistira. Penataan kostum dan aksesoris tokoh Prajurit Majapahit 4 diwujudkan dengan tatanan kostum berupa rompi dengan warna coklat dan emas, menggunakan

- kaos berbahan spandek yang dilengkapi dengan ukiran menggunakan busa ati, menggunakan celana pendek berwarna hitam, pelengkap kostum berupa sabuk, serta aksesoris berupa sabuk luar dari spon ati, ikat kepala, klat lengan, dan gelang.
- b. Pengaplikasian rias wajah karakter tokoh Prajurit Majapahit 4 diwujudkan dengan rias wajah dua dimensi yang dibuat sesuai dengan tokoh yang dikembangkan.
 - c. Penataan rambut menggunakan penataan rambut puncak dengan menggunakan rambut cepol yang dibuat sesuai dengan tokoh yang dikembangkan.
3. Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.30, di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Panggung yang berbentuk *proscenium* dengan satu fokus pandangan ke panggung. Tampilan kostum dan aksesoris pada tokoh Prajurit Majapahit 4 dengan warna kostum cokelat dan emas terlihat jelas dari jarak panggung ke penonton, ukuran kostum sesuai dengan desain yang sudah dirancang dan disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna merah karena menyesuaikan *background* karena menggambarkan suasana tegang. Tampilan tata rias wajah karakter tokoh Prajurit Majapahit 4 saat dipanggung terlihat jelas dan tajam. Pada penataan rambut yang digunakan sudah sesuai dengan tokoh yang dikembangkan.

Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dihadiri kurang lebih dari 281 penonton dan 200 tamu undangan yang hadir.

B. Saran

Adapun saran pada Proyek Akhir yang diselenggarakan oleh Tata Rias dan Kecantikan 2015 pada Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* meliputi:

1. Menciptakan tampilan tokoh Prajurit Majapahit 4 dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* lebih memperbanyak referensi tentang Majapahit terkait dalam pembuatan motif atau ukiran pada kostum.
2. Lebih memperhatikan bahan untuk pembuatan kostum supaya tidak mengganggu kenyamanan pada *talent* saat bergerak.
3. Lebih memperbanyak referensi, belajar, dan latihan untuk pembuatan alis laki-laki.
4. Dalam pertunjukan tim penerima tamu harus lebih teliti dalam hal tugas menerima tamu dan tugas pembagian-pembagiannya.
5. Sebelum pertunjukan panitia lebih teliti dalam panduan job atau pemberian tugas pada panitia bayangan agar pertunjukan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, S. H. D. (2008). *Seni budaya*. Jakarta: Pusat Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Badriya, Y. (20017). Diakses dari laman <https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/fungsi-seni-pertunjukan>. Pada tanggal 02 April 2018.
- Bestari, A. G. (2011). *Menggambar proporsi busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fitryan, D. G. (2009). *Bekerja sebagai penulis skenario*. Jakarta: Erlangga Mahameru.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2001). *Sumber ide*. Diakses dari laman <http://kbbi.web.id>. Pada tanggal 13 Februari 2018.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kehoe, V. J-R. (1992). *Teknik makeup profesional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Multimedia Training Centre (MMTC).
- Kusantati, H., Prihatin, P. T., Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Marwanti. (2000). *Desain Penyajian*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nursantara, Y. (2007). *Seni budaya*. Erlangga.
- Paramaditha, I., Srikandi, N. (2013). *Goyang penasaran: Naskah drama dan catatan proses*. Jakarta: PT Gramedia.
- Paseban, J. (2015). *Cerita wayang*. Diakses dari laman <http://puntadewayudistira.html>. Pada tanggal 13 Februari 2018.
- Rachmawati, Y. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Rahmani, I, A. (2012). *Lighting (tata cahaya pementasan)*. Diakses dari laman <http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com>. Pada tanggal 20 Februari 2018.
- Riantiarno. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: Grasindo.
- Rosidi. (2009). *Menulis siapa takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santosa, E., Subagiyo, A., Mardiyanto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sedyawati, E., (2009). *Teater tradisi*. Diakses dari laman <http://nasib-kesenian-ketoprak.html>. Pada tanggal 20 Februari 2018.
- Sugiyanto. (2005). *Pengertian sumber ide*. Diakses dari laman www.psychologymania.com/2003/06/pengertian-sumber-ide.html?m=1. Pada tanggal 06 Oktober 2017.
- Suhersono, H. (2005). *Motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sujarno. (2003). *Seni pertunjukan tradisional*. Diakses dari laman <http://id.pengertian-senipertunjukan/>. Pada tanggal 22 Februari 2018.
- Sulastianto, H. (2006). *Seni Budaya*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Thowok, D. N. (2012). *Stage make-up*. Jakarta: PT. Gramedia pustaka Utama.
- Triyanto. *Pengembangan Modul Mata Kuliah, Aksesori Busana Program Studi Pendidikan Teknik Busana*. Diakses dari laman [Eprints.uny.ac.id/9191/2/bab 2-09514131010.pdf](http://Eprints.uny.ac.id/9191/2/bab%202-09514131010.pdf)
- Widarwati, S. (1996). *Desain busana II*. Yogyakarta: Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Wulandari, Ari. (2011). *Batik Nusantara*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Bersama Seluruh Dosen dan Seluruh Peserta
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 2. Foto Bersama Srikandi 2015
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 4. Best Prajurit 1, 2 dan 3
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 5. Pemberian Penghargaan Best Prajurit Majapahit 4
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 6. Penampilan Tokoh Prajurit Majapahit 4
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 7. *Show Bersama Talent*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 8. *Foto Bersama Talent*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 9. Pamflet Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 10. Poster Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 11. Tiket Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2018)