

**TATA RIAS KARAKTER TOKOH KEBO ANENGAH
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**



**MAILISA REZIQI PUTRI
NIM.15519134028**



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

TATA RIAS KARAKTER TOKOH KEBO ANENGAH DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh :

**MAILISA REZIQI PUTRI
NIM 15519134028**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada tokoh Kebo Anengah pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) terwujudnya penerapan kostum, aksesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) ditampilkannya tokoh Kebo Anengah pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan pengembangan 4D, yaitu: 1) *define*, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu analisis cerita, analisis tokoh Kebo Anengah, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide; 2) *design*, memiliki 3 tahapan yang terdiri dari validasi desain kostum, validasi desain rias wajah karakter, dan validasi desain pertunjukan; 3) *develop*, merupakan proses dimana kostum melalui proses rancangan sebanyak 2 kali, bimbingan, revisi, pembuatan kostum, *fitting*, perbaikan kostum, validasi rias wajah sebanyak 2 kali dan *prototype* hasil pengembangan; 4) *dessiminate*, memiliki 6 tahapan, yaitu rancangan pertunjukan, *fitting* kostum, penilaian ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan D3, PTBB, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama dua bulan dari Desember 2017 – Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu: 1) terciptanya rancangan kostum dengan menggunakan unsur garis runcing, bentuk, ukuran, warna merah hitam, serta menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan, aksesoris yang menggunakan prinsip harmoni serta pusat perhatian, dan tata rias wajah dua dimensi dengan menggunakan unsur garis lengkung, bentuk, ukuran, warna merah hitam, serta dengan menggunakan prinsip keseimbangan; 2) terwujudnya tatanan kostum dan aksesoris terdiri dari kostum celana, kostum batik kontemporer, kostum jubah, aksesoris bagian kepala, aksesoris bagian dada, aksesoris bagian *kelat* bahu, aksesoris bagian pergelangan tangan, aksesoris bagian pinggang, aksesoris bagian kaki, dan tata rias karakter berupa rias karakter dua dimensi; 3) terselenggarakan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang menampilkan tokoh Kebo Anengah pukul 13.00 sampai 16.00 WIB pada tanggal 18 Januari 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dihadiri 481 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias karakter, kebo anengah, pertunjukan teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta.*

**CHARACTER MAKE UP OF KEBO ANENGAH IN THE MENTARI
MORNING IN EARTH WILWATIKTA**

**By:
MAILISA REZIQI PUTRI
NIM 15519134028**

ABSTRACT

This final project aims to: 1) make the design of costume, accessories, and makeup on Kebo Anengah figures at the performance of Mentari Pagi tradition in Earth Wilwatikta; 2) the realization of the application of costumes, accessories, and makeup Character faces on Kebo Anengah figures in performances of Mentari Pagi traditional theater at Earth Wilwatikta; 3) broadcasting Kebo Anengah figures at the theater performance of Mentari Pagi tradition at Bumi Wilwatikta.

The development method used to achieve the goal of using 4D development, namely: 1) determine, consisting of 4 stages, namely story analysis, analysis Kebo Anengah figure, analysis and development of ideas; 2) design, has 3 stages consisting of design validation of costume, validation of makeup design, and design performance validation; 3) developing, costume making process 2 times, guidance, revision, costume making, fitting, costume repair, face makeup validation twice and prototype result of development; 4) disseminate, has 6 stages, the results of performances, fitting costumes, moon expert (grand jury), dirty rehearsal, rehearsal, and performances. Place and time of development is done in the laboratory of Study Program of Makeup and Beauty D3, PTBB, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for two months from December 2017 - January 2018.

The results obtained from the final project are: 1) the creation of costume design by using pointed, shape, size, red color black, and also using the principle of balance or balance, accessories that use the principle of harmony and center of attention, and makeup of two-dimensional face by using curved lines, shapes, sizes, red color black, also by using the principle of balance; 2) the realization of costume and accessory order consists of costume pants, contemporary batik costume, cloak costume, head accessory, chest accessories, asphalt accessories, hand accessories, waist accessories, foot accessories, and makeup character two dimensions; 3) performances of Mentari Pagi traditional theater performance at Bumi Wilwatikta featuring Kebo Anengah figures at 13.00 to 16.00 WIB on January 18, 2018 at the Auditorium building of Yogyakarta State University which was attended by 481 spectators whose implementation went smoothly and successfully.

Keywords: make up character, kebo anengah, performances of theater sun morning tradition on earth wilwatikta.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mailisa Reziqi Putri

NIM : 15519134028

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan D3

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Tokoh Kebo Anengah 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,



Mailisa Reziqi Putri

NIM. 15519134028

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir




**TATA RIAS KARAKTER TOKOH KEBO ANENGAH
DALAM PERGELARAN MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:


**MAILISA REZIQUI PUTRI
NIM. 15519134028**

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 2018
Ika Pranita Siregar, M.Pd Sekretaris		16 April 2018
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		16 April 2018

Yogyakarta, 18 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


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

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 karuniaNya 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. Kakak dan Adik saya, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'a untuk keberhasilan dan kelancaran laporan ini.
3. Teman-teman Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 untuk kerjasamanya selama ini.
4. Sahabat saya Nita, Fatma, Novi Ulfa, Fatimah Nur Hayati, Septi, dan Ridho Andri 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, Amin...

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)

“Kesuksesan adalah buah dari usaha-usaha kecil, yang diulang hari demi hari”
(Robert Collier)

“Banyak kegagalan hidup yang terjadi karena orang-orang tidak menyadari seberapa dekat kesuksesan mereka saat mereka menyerah”.

(Thomas A. Edison)

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

(Evelyn Underhill)

“Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari besok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya”.

(Albert Einstein)

“Jadilah pribadi yang memiliki pendirian kuat dan tidak menyimpan rasa iri, terus kerja keras dan fokus pada cita-cita untuk masa depan tanpa membuang waktu di masa muda”.

(Mailisa Reziqi Putri)

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 “Tata Rias Wajah Karakter Tokoh Kebo Anengah dalam Pergelaran Teater Tradisi 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. Eni Juniastuti, M.Pd selaku Penguji Laporan Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikannya Tugas Akhir ini.
3. Ika Pranita Siregar, S.F. Apt. M.Pd selaku sekretaris ujian Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikan serta terselesainya laporan Tugas Akhir ini.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Kedua orang tua yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan doa, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta lancar.
8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku konsultan desain yang telah berpartisipasi dalam pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
9. KRT Drs. Stefanus Prigel Siswanto M. Hum selaku Sutradara yang telah berpartisipasi dan membantu dalam melancarkan pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
10. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang mengampu dan memberikan ilmu selama masa studi.
11. 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, 01 Maret 2018

Penulis,



Mailisa Reziqi Putri

NIM. 15519134028

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat	7
G. Keaslian Gagasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Sinopsis Cerita	10
1. Pengertian Sinopsis	10
B. Sumber Ide	11
1. Pengertian Sumber Ide	11
2. Pengembangan Sumber Ide	11
a. <i>Stilisasi</i>	12
b. <i>Distorsi</i>	12
c. <i>Transformasi</i>	12
d. <i>Disformasi</i>	12
C. Desain	13
1. Pengertian Desain.....	13
2. Unsur-unsur Desain.....	14
a. Garis	14
b. Arah.....	15
c. Bentuk	16
d. Ukuran.....	17
e. Tekstur.....	17
f. <i>Value</i>	18
g. Warna	18
3. Prinsip-Prinsip Desain	21
a. Harmoni	21

b. Proporsi	21
c. Keseimbangan	21
d. Irama	22
e. Pusat Perhatian	22
f. Kesatuan	22
4. Batik	24
D. Kostum	25
1. Pengertian Kostum	25
E. Aksesoris.....	26
1. Pengertian Aksesoris	26
F. Tata Rias Karakter	27
1. Pengertian Tata Rias	27
2. Rias Karakter	27
3. Rias Panggung.....	28
G. Pergelaran	31
1. Pengertian Pergelaran	31
2. Panggung	31
3. Tata Cahaya	32
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	33
A. Define (Pendefinisian).....	33
1. Analisis Cerita	33
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	34
3. Analisis Sumber Ide	35
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	36
B. Design (Perencanaan)	37
1. <i>Design</i> Kostum	37
a. Desain Jubah.....	39
b. Desain Celana Bludru.....	39
c. Desain Batik Kontemporer	40
2. <i>Design</i> Aksesoris	40
a. Aksesoris Kepala.....	41
b. Aksesoris Bahu.....	42
c. <i>Simbar Dodo</i>	42
d. <i>Kelat</i> Lengan	43
e. Gelang Tangan.....	43
f. Sabuk.....	44
g. Aksesoris Pinggang	44
h. Gelang Kaki.....	45
3. <i>Design</i> Rias Wajah Karakter	45
4. Desain Pergelaran	46
a. Konsep Pergelaran.....	47
b. Konsep Penataan Panggung	47
c. Konsep <i>Lighting</i>	48
d. Konsep Penataan Musik	49
e. Penjadwalan Latihan Pertunjukan	49

C. Develop (Pengembangan)	49
1. Validasi Rancangan Kostum	49
2. Validasi Rias Wajah Karakter	50
3. <i>Prototype</i>	50
D. Disseminate (Penyebarluasan)	52
1. Rancangan Pergelaran	52
2. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	52
3. Gladi Kotor	53
4. Gladi Bersih	53
5. Pergelaran	53
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	55
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan dari <i>Define</i> (Pendefinisian)	55
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan)	56
1. Kostum	56
2. Aksesoris	58
3. Rias Wajah Karakter	61
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	68
1. Validasi Desain oleh Ahli I	68
2. Validasi Desain oleh Ahli II	70
3. <i>Prototype</i>	71
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	72
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	72
2. Gladi Kotor	74
3. Gladi Bersih	74
4. Pergelaran	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
A. SIMPULAN	77
B. SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh Wayang Wong Rahwana	36
Gambar 2. <i>Design</i> Kostum Kebo Anengah.....	38
Gambar 3. Desain Jubah	39
Gambar 4. Desain Celana Bludru.....	40
Gambar 5. Desain Batik Kontemporer.....	40
Gambar 6. <i>Design</i> Aksesoris Kepala	41
Gambar 7. <i>Design</i> Aksesoris Bahu	42
Gambar 8. <i>Design Simbar Dodo</i>	42
Gambar 9. <i>Design</i> Aksesoris Kelat Lengan	43
Gambar 10. <i>Design</i> Aksesoris Gelang Tangan	43
Gambar 11. <i>Design</i> Aksesoris Sabuk.....	44
Gambar 12. <i>Design</i> Aksesoris Pinggang.....	44
Gambar 13. <i>Design</i> Gelang Kaki	45
Gambar 14. Desain Rias Wajah Karakter	46
Gambar 15. Desain Tata Panggung.....	48
Gambar 16. Desain Panggung.....	48
Gambar 17. Desain Pintu Masuk	48
Gambar 18. <i>Develop</i> (Pengembangan)	51
Gambar 19. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	54
Gambar 20. Desain dan Hasil Kostum 1	57
Gambar 21. Desain dan Hasil Kostum 2.....	58
Gambar 22. Bahan Cat, Lem, dan Manik-Manik.....	59
Gambar 23. Pola pada Sponati	60
Gambar 24. Proses Penyatuan Pola dan Pengeringan.....	60
Gambar 25. Proses Pencampuran Warna	60
Gambar 26. Proses Pengolesan Cat.....	61
Gambar 27. Proses Pemasangan Hiasan	61
Gambar 28. Merapikan Rambut <i>Tallent</i>	63
Gambar 29. Aplikasi <i>Foundation</i> pada Bagian Wajah	63
Gambar 30. Aplikasi <i>Contour</i> pada Bagian Wajah.....	63
Gambar 31. Aplikasi Bedak Tabur.....	63
Gambar 32. Aplikasi Bedak Padat dan <i>Blush On</i>	64
Gambar 33. Aplikasi <i>Shading</i> Luar pada Bagian Hidung.....	65
Gambar 34. Membentuk Alis Berkarakter Antagonis.....	65
Gambar 35. Aplikasi <i>Eye Shadow</i> Berwarna Coklat Kehitaman.....	65
Gambar 36. Aplikasi <i>Eye Liner</i> Berwarna Hitam	66
Gambar 37. Proses Memotong Harnet Rambut Berwarna Hitam.....	66
Gambar 38. Proses Aplikasi Lem pada Bagian Rahang	66
Gambar 39. Proses Aplikasi Lem pada Bagian Rahang dan Kumis	67
Gambar 40. Aplikasi Lipstik Dengan Teknik Gradasi.....	67
Gambar 41. Aplikasi <i>Foundation</i> pada Tangan	68
Gambar 42. Rancangan Kostum I.....	69
Gambar 43. Rancangan Kostum II.....	69
Gambar 44. Desain Rias Wajah I.....	70
Gambar 45. Desain Rias Wajah II	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Poster, Pamflet, Logo, dan Flyer.....	84
Lampiran 2. Foto Bersama.....	86
Lampiran 3. Foto Pergelaran.....	87

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara multi-etnik yang memiliki berbagai jenis teater daerah. Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat budaya yang berbeda dengan suku lain. Oleh karena itu, bisa dipastikan produk-produk seni teater yang diciptakan sangat beragam. Adat istiadat, agama, dan pola hidup sehari-hari mewarnai produk seninya. Keragaman tersebut menjadi kebudayaan Nusantara yang patut dihargai sebagai aset bangsa untuk pergaulan dunia. Keragaman bentuk serta jenis teater menunjukkan keragaman fungsi dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Seperti cabang-cabang seni lainnya, teater juga memiliki fungsi penting dalam kehidupan masyarakat (Sulastianto, H., 2006: 170).

Salah satu unsur penting dalam teater adalah naskah atau lakon atau disebut juga sastra drama. Setiap daerah di Nusantara bisa dipastikan memiliki cerita berupa legenda atau mitos daerah. Cerita tersebut berisi gambaran peristiwa masa lampau, adat-istiadat, kepercayaan, karakteristik, dan perilaku masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Fungsinya adalah untuk memberikan pengetahuan tentang pola-pola kehidupan masa lalu dan untuk mempersiapkan kehidupan sekarang dan pada masa depan. Cerita rakyat yang berupa legenda, mitos, maupun dongeng selain dituturkan oleh orang tua untuk tujuan juga kerap disajikan dalam bentuk pementasan teater rakyat atau

daerah di lingkungannya. Pertunjukan teater adalah sebuah media untuk menyampaikan gagasan-gagasan yang terdapat dalam cerita yang berupa legenda untuk tujuan pendidikan moral masyarakat pemilik cerita tersebut (Sulastianto, H., 2006: 170).

Teater Nusantara adalah teater yang tumbuh dan berkembang di wilayah Nusantara. Teater daerah juga merupakan bagian dari Nusantara. Teater daerah mendorong para seniman untuk berkreasi mencari ide-ide baru untuk menciptakan karya seni teater. Teater Nusantara melingkupi teater daerah atau teater tradisional. Perbedaan teater tradisional dan teater nontradisional terletak pada keterikatannya dengan aturan tradisi (Siswandi, 2008: 107).

Teater tradisional masih terikat pada aturan-aturan tradisi daerah masing-masing. Aturan-aturan daerah itu, misalnya dalam hal kostum pemain, tata panggung, jalinan lakon, jumlah pemain, dan sebagainya. Sementara teater non tradisional telah membebaskan diri dari ikatan-ikatan tradisi tersebut. Pertunjukan seni teater Nusantara, baik seni teater tradisional maupun nontradisional sangat beragam. Keragaman seni teater Nusantara ikut andil sebagai pemersatu bangsa. Adapun ragam pertunjukan teater Nusantara adalah seni teater tradisional, ramdai, wayang orang, ketoprak, dan topeng banjet. Seni teater nontradisional yang terdapat di Nusantara merupakan seni teater modern yang berbentuk pembaharuan teater-teater tradisional. Pertunjukan teater nontradisional ini memiliki pesan moral yang begitu tinggi, seperti halnya seni teater tradisional (Siswandi, 2008: 107).

Seni budaya masih melekat di kalangan seniman meski kemajuan jaman dengan arus globalisasi yang deras terus mengerus seni tradisional bahkan terkesan akan menghilangkan budaya-budaya adiluhung, termasuk didalamnya kesenian tradisional ketoprak. Generasi muda saat ini cenderung lebih menyukai budaya asing yang dianggapnya lebih modern dan tidak ketinggalan jaman. Sehingga eksistensi kesenian tradisional lama kelamaan akan semakin redup (Anjar, 2015).

Uraian di atas dapat menjadi alasan dasar mengapa mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan D3, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 memilih teater tradisi sebagai bentuk pertunjukan yang mengangkat cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan teater tradisi yang akan menjadi latar belakang penciptaan Proyek Akhir, sehingga dapat memberikan pengetahuan nilai moral yang baik. Pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* mengandung pesan moral yang baik agar generasi muda mencintai teater tradisi, mengembangkan budaya tradisional di Nusantara, sekaligus sebagai wacana agar masyarakat mengerti tentang Kerajaan Majapahit yang sebenarnya dan dapat membedakan antara seni teater tradisional atau non tradisional.

Pertunjukan teater tradisi mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan D3 angkatan 2015 menggunakan judul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan tersebut akan menampilkan berbagai tokoh teater tradisi, salah satunya tokoh Kebo Anengah. Tokoh Kebo Anengah ini memiliki postur

tubuh yang tegap, kostum Kebo Anengah yang memberikan kesan unik namun tetap terlihat tegap dan pemberani, untuk menampilkan tokoh Kebo Anengah diperlukan proses pembuatan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter tokoh Kebo Anengah yang sesuai dengan tema pertunjukan agar dapat mewujudkan karakter dan karakteristik dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Dalam membuat tokoh Kebo Anengah diperlukan merancang kostum, aksesoris, dan tata rias karakter berdasarkan karakter dan karakteristik, hal tersebut tidaklah mudah karena diperlukan analisis yang mendalam untuk mengembangkan tokoh Kebo Anengah dengan cara membuat kostum lebih menarik dan lebih nyaman digunakan oleh *talent*.

Penampilan tokoh pada teater tradisi pada jaman dulu masih sering menggunakan bahan yang bersifat panas seperti bludru atau berbahan tebal dan kostum yang digunakan sering dipakai kembali untuk acara teater lain sehingga terkesan membosankan bagi kalangan muda. Aksesoris yang digunakan biasanya terbuat dari bahan kuningan atau logam sehingga berat untuk digunakan dan tidak nyaman dipakai. Tata rias pada zaman dahulu belum memiliki sifat *waterproof* dan biasanya hanya menggunakan *body painting* saja, oleh karena itu penampilan tokoh Kebo Anengah pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dibuat lebih menarik dan berbeda seperti teater pada umumnya dengan mengembangkan kostum, aksesoris, dan tata rias yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini untuk menarik minat generasi muda agar berantusias dan memiliki rasa ingin tau lebih dalam.

Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dikemas dengan kelebihan tata panggung dan *lighting* untuk mendukung kesempurnaan pertunjukan karena akan mempengaruhi warna kostum, aksesoris, dan riasan tokoh serta memberikan suasana hati penonton agar lebih mendalami cerita saat teater tradisi berlangsung. *Lighting* yang biasa digunakan dalam teater tradisi biasanya hanya berwarna kuning sedangkan dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan *lighting* yang lebih berwarna dan *live music* yang belum pernah digunakan dalam teater tradisi sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas dalam merancang kostum, aksesoris dan tata rias karakter, maka diperlukan kajian yang mendalam mengenai tokoh yang akan dikembangkan dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Terjadi pergeseran dalam kesenian tradisional seiring dengan perkembangan teknologi *modern*.
2. Kesenian tradisional di masyarakat saat ini yang hampir hilang.
3. Perlunya kesadaran masyarakat untuk memberikan sosialisasi kepada orang sekitar untuk menjaga kesenian tradisional.
4. Perlunya melestarikan kesenian tradisional secara turun temurun.
5. Generasi muda saat ini cenderung lebih menyukai budaya asing yang dianggapnya lebih modern.

6. Warna *lighting* dan musik pada teater tradisi zaman dahulu yang monoton.
7. Perbedaan penampilan teater tradisi tentang kostum, aksesoris, dan tata rias pada zaman dahulu dan sekarang.
8. *Lighting* yang berwarna mempengaruhi tampilan kostum, aksesoris, dan tata rias, serta suasana hati penonton.
9. Diperlukan kajian yang mendalam tentang pembuatan kostum, aksesoris, tata rias wajah karakter pada tokoh Kebo Anengah 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 tata rias wajah karakter, mengaplikasikan dan menata pada tokoh Kebo Anengah serta menampilkan hasil dalam pertunjukan teater tradisi "*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

2. Bagaimana menerapkan kostum, aksesoris dan tata rias karakter pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pertunjukan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris dan tata rias karakter pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Terwujudnya penerapan kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Ditampilkannya tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan teater tradisi *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 asesoris untuk pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
 - b. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
 - c. Dapat melatih kesabaran, bekerja keras, ketelatenan, mengambil keputusan, dan dapat mengatasi masalah.
 - d. Menambah pengetahuan tentang teater tradisi khususnya Kerajaan Majapahit
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. Terjalin kerjasama antara mahasiswa, dosen, dan semua pihak yang terlibat dalam pergelaran.
 - c. Sebagai sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke Prodi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Manfaat bagi Masyarakat :
- a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai kesenian tradisional terutama kesenian ketoprak.
 - b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- c. Mengenalkan kepada masyarakat tentang cinta kebudayaan agar kesenian tradisional di Indonesia tidak hilang.
- d. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya teater tradisi.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang dunia teater tradisi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan tokoh antagonis Kebo Anengah 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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis menurut Susanto, B., (2015) sinopsis merupakan ringkasan cerita dan garis besar dari sebuah novel atau gambaran isi pada cerita yang dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. 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).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan dari sebuah cerita yang jelas dan padat serta memperhatikan sudut pandang dan menentukan tema dari suatu cerita secara garis besar dengan mengutamakan alur yang tepat dari suatu drama.

B. Sumber Ide

a. Pengertian Sumber Ide

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).

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang dapat diperoleh melalui berbagai objek benda-benda yang ada di lingkungan (Widarwati, S., 1996). Pengertian Sumber Ide digunakan untuk mencapai hasil serta segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud (KBBI, 2001).

Sumber ide menurut kajian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan langkah awal untuk mencapai hasil dari proses penciptaan atau suatu inspirasi yang tumbuh dalam diri seseorang atau diperoleh dari suatu objek untuk menghasilkan suatu desain ide baru atau karya baru dengan hasil pengamatan.

b. 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 dan lain-lain. 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 di gambar. 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 di gambar. 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 mengubah bentuk dengan cara mengurangi detail objek

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain berasal dari Bahasa Inggris *design* yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa desain bermakna mencipta, memikirkan, atau merancang (Al-Firdaus, I., 2010: 48). 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 diatas kertas berwujud gambar dan harus mudah dipahami oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk yang sebenarnya (Ernawati, Izweri, dan Nelmira, 2008: 195).

Desain adalah penataan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai keindahan yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Suhersono, H, 2005: 11).

Berdasarkan pernyataan di atas maka pengertian desain dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu pola rancangan gambar di atas kertas untuk menciptakan suatu tahap perencanaan dari beberapa susunan dari garis, warna, bentuk dan tekstur agar menghasilkan suatu karya yang mengandung nilai keindahan dan mudah dipahami oleh orang lain dengan maksud yang sama seperti benda sebenarnya.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain menurut Bestari, G. A., (2011: 11-14) unsur-unsur desain busana dijelaskan dalam uraian 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 menyampaikan 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 keluhuran, b) garis lurus mendatar memberikan kesan tenang, c) garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

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*.

Garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih yang memiliki sifat lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Arah sering 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.

c. Bentuk

Setiap benda memiliki 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 datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). 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.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan menjadi bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segiempat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

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 yang dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. 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

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. Warna memiliki variasi yang sangat banyak. Misalnya warna merah muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala. Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang.

Menurut Al-Firdaus, I., (2010: 56-62), melalui unsur-unsur visual seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya. Elemen dasar desain terdiri:

1) Garis

Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda buatan. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus ialah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek, sementara garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menggabungkan dua titik atau lebih.

2) Arah

Arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal tersebut seringkali dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contoh, dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang memiliki area atau bidang dua dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar, sedangkan tiga dimensi adalah bentuk yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan adalah suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari sesuatu yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara meraba dan melihat.

6) *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Adanya bantuan cahaya, benda dapat terlihat, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika mengamati suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap dan terang pada permukaan benda.

h. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat kita lihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa unsur desain yang digunakan dalam mewujudkan sebuah karya sehingga orang lain dapat membaca. Desain tersebut harus memiliki unsur-unsur desain seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna.

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut Bestari, A. G., (2011: 17-18), 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*) antarbagian 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 aksentasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksentasi sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut: 1) apa yang akan dijadikan aksentasi, 2) bagaimana menciptakan aksentasi, 3) berapa banyak aksentasi yang dibutuhkan, 4) dimana aksentasi 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.

Menurut Al-Firdaus, I., (2010: 63-66) prinsip dasar desain adalah sebagai berikut:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek/ide. Dalam suatu bentuk, harmoni bisa dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Perlu diketahui mengenai cara-cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Balance adalah hubungan yang menyenangkan antarbagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan terdiri atas dua macam, yaitu keseimbangan simetris/ formal dan simetris/ informal.

d. *Rhythm* (Irama)

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata yang dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda.

e. *Emphasis* (*Center of Interest*)

Emphasis atau aksent merupakan pusat perhatian yang pertama kali mengarahkan mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

f. *Unity* (Kesatuan)

Unity merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada cara suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras, sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain adalah faktor untuk menciptakan gambar desain busana agar desain yang diciptakan menjadi lebih baik, seorang desainer harus mengetahui enam prinsip dasar yaitu harmoni, proporsi, keseimbangan (*balance*), irama, emphasis/ pusat perhatian, dan kesatuan.

4. Batik

Dalam Bahasa Jawa, “batik” ditulis dengan “bathik”, mengacu pada huruf Jawa “tha” yang menunjukkan bahwa batik adalah rangkaian dari titik titik yang membentuk gambaran tertentu. Jenis batik di Indonesia sangat beragam sejak kelahirannya pada masa Kerajaan

Majapahit sampai saat ini. Salah satu diantaranya adalah batik kontemporer, batik ini dilihat tidak lazim untuk disebut batik, tetapi proses pembuatannya sama seperti membuat batik. Warna dan coraknya cenderung seperti kain pantai khas Bali. Batik kontemporer dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang didesain (Wulandari, A., 2011: 98).

D. Kostum

1. Pengertian Kostum

Kostum adalah dari kata Bahasa Inggris yaitu *costume* istilah tersebut berhubungan dengan jenis busana, seperti busana nasional (*national costume*), busana muslim (*moslem costume*), dan busana daerah (*traditional costume*) (Al-Firdaus, I., 2010: 13).

Kostum adalah pakaian para pemain yang dikenakan pada saat memerankan tokoh cerita di panggung (Wiyanto, A., 2002: 15). Tata kostum mencakup penataan pakaian dan segala atribut yang dikenakan di tubuh pemain mulai dari gaya, jenis bahan, warna, hingga cara memakainya atau tata rias (Paramaditha, I., 2013: 147).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kostum berhubungan dengan semua busana dan atribut yang dikenakan pada tubuh sebagai bagian pendukung suatu penampilan, kostum dapat

memainkan peran penting karakter dalam pertunjukan teater di atas panggung.

E. Aksesoris

1. Pengertian aksesoris

Dalam dunia busana, aksesoris adalah benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung penampilan. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak diantaranya terkait dengan gender pemakainya (Virginia, 2015: 24). 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 (KBBI, 2018).

Aksesoris adalah pelengkap yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan dan keselarasan penampilan bagi seseorang yang mengenakan. Dalam dunia busana, aksesoris sangat penting dan sudah diterapkan dalam dunia busana sejak lama (Library Binus, 2018).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah suatu barang yang digemari banyak orang untuk menambah keindahan dan sebagai pemanis dalam menunjang penampilan seseorang.

F. Tata Rias Karakter

1. Pengertian Tata Rias

Tata rias dalam Bahasa Inggris adalah *make-up* yang kerap diartikan melukis dengan bahan dan alat kosmetik serta merupakan suatu jenis seni. Sangat jarang orang ber-*make-up* untuk dilihat dan dinikmati sendiri, hampir semua orang ber-*makeup* untuk dilihat orang lain (Paningkiran, H., 2013: 10).

Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang memiliki tujuan untuk memperindah penampilan wajah (Kustanti, H., 2008: 452). Sedangkan menurut (Riantiarno, N., 2011: 166), tata rias adalah bertujuan untuk memperjelas wajah dan ketokohan pemain, apabila tidak diperjelas dengan riasan penonton akan bingung siapakah tokoh tersebut. Tata rias terdiri dari tiga macam yaitu: tata rias korektif, tata rias karakter, dan tata rias fantasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah *make up*, suatu jenis seni untuk memperindah penampilan wajah bahkan membuat wajah berubah menjadi karakter yang dituju dalam bermain karakter, contoh: menjadi lebih tua dari umur sebenarnya.

2. Rias Karakter

Rias karakter dalam Bahasa Inggris adalah *Character Make-up* berarti suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga dapat mencapai peran yang dimainkan (Paningkiran, H., 2013: 11). Rias wajah

karakter adalah teknik riasan yang dipakai untuk tujuan *make up* panggung, *make up* film, dan *make up* sinetron (Hardiman, I., 2009: 72). Sedangkan menurut (Riantiarno, N., 2011: 166), tata rias karakter bertujuan untuk memperjelas karakter pemain yang dapat mengubah wajah seseorang menjadi buruk dengan cara dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang.

Berdasarkan pernyataan di atas rias wajah karakter adalah riasan yang biasanya digunakan untuk *make up* panggung, film, dan sinetron yang bertujuan mengubah wajah seseorang sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

3. Rias Panggung

Tata rias panggung lebih menonjolkan garis-garis wajah agar terlihat lebih hidup, tata rias panggung biasanya lebih tebal karena dilihat dari jarak jauh oleh penonton (Astuti, F., 2016: 23). *Make up* karakter panggung tidak memerlukan riasan yang sangat halus, karena *make up* karakter panggung sama dengan *make up* panggung. *Make up* karakter panggung umumnya terdiri dari: drama, opera, sandiwara, ketoprak, dan lain-lain. Beberapa karakter tersebut ada yang harus diperhatikan, yaitu: a) perbedaan ras Eropa, Asia, *kabuki look* (tipe Jepang), b) perbedaan usia 40 tahun, 50 tahun, 60 tahun, dan 70 tahun, c) perbedaan status sosial dan pendidikan, d) tema (Hardiman, I., 2012: 73).

Character make up atau *stage make up* adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah

karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan. Mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistis maupun non realistis. Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan acara siaran TV, film, sandiwara, pentas mengikuti suatu pola umum dan biasanya perias mengadakan rapat naskah (*script conference*) dengan produser atau sutradara sebelum atau sesudah membaca naskah.

Rias wajah karakter ini mempunyai ciri-ciri antara lain: a) garis-garis rias wajah yang tajam, b) warna-warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras, c) alas bedak yang digunakan lebih tebal. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter yaitu menganalisa gambaran watak yang diinginkan dan mewujudkan gambaran watak tersebut dengan mempertimbangkan 8 faktor yang menentukan yaitu: a) keturunan/ ras/ genetik, b) usia/ umur, c) kepribadian misalnya berwatak keras, ramah, berwibawa, lucu, atau manja, d) kesempurnaan jasmani, atau adanya cacat yang menonjol, e) kesehatan, apakah tokoh tersebut orang yang akan ditampilkan sakit-sakitan, f) mode busana, tidak rias wajahnya saja, tetapi juga tatanan rambutnya, busana dan perlengkapannya yang menunjang, g) lingkungan, seorang yang hidup di daerah tropis tentunya beda dengan mereka yang hidup di daerah sub tropis, h) pendidikan seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil beda dengan yang kurang

terpelajar baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan dan perlengkapannya.

Rias wajah karakter memiliki 4 prinsip yaitu sebagai berikut: a) karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton harus terlihat wajar dan harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton, b) tata rias jangan sampai mengganggu wajah pemain, *crepe hair* jangan sampai mengikat kebebasan urat-urat muka/ wajah. c) *make up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain, d) tata rias yang baik memberikan bantuan besar sekali pada pemain dengan mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada *acting* tetapi tidak sebagai pengganti untuk *acting* (Diki Umbara, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas rias panggung atau rias karakter adalah bertujuan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan dan lebih menonjolkan garis-garis wajah agar terlihat lebih hidup, tata rias panggung biasanya lebih tebal karena dilihat dari jarak jauh oleh penonton. Rias panggung memiliki 8 faktor dan 4 prinsip agar mendukung kesesuaian riasan dan tokoh yang akan diperankan.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum yang berada di atas panggung (Nurhadiat, D., 2005: 121).

2. Panggung

Panggung memiliki batas kesadaran untuk membuat tempat pertunjukan dengan suatu ketinggian (*stage-staging*) dengan maksud untuk mengangkat ke atas pertunjukan agar mendapat perhatian dari penontonnya (Riantiarno, N., 2011: 12). Ada dua jenis panggung yaitu panggung prosenium dan panggung arena, panggung prosenium adalah panggung yang hanya dapat dilihat oleh penonton dari satu sisi yaitu dari depan saja. Panggung arena adalah panggung yang dikelilingi penonton sehingga setiap sudut bisa dilihat oleh penonton (Riantiarno, N., 2011: 148).

Panggung adalah tempat para aktor memeragakan lakon drama, sebagai arena pertunjukan di suatu ketinggian, panggung dibuat lebih tinggi daripada lantai yang bertujuan agar penonton yang paling jauh masih bisa menyaksikan dengan jelas (Wiyanto, A., 2002: 47).

Berdasarkan pernyataan di atas pengertian panggung adalah tempat para aktor di arena pertunjukan pada suatu ketinggian agar mendapat perhatian dari penontonnya mengangkat ke atas pertunjukan agar mendapat perhatian dari penontonnya.

3. Tata Cahaya

Sentuhan magis yang diciptakan oleh makna cahaya harus dapat mengungkapkan dan mendukung pemeranan yang hidup dan berkesan, cahaya dapat menyiapkan perhatian dan menciptakan komposisi (Padmodarmaya, P., 1983: 113). Tata cahaya memiliki arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, H., 2010: 1).

Berdasarkan pernyataan di atas tata cahaya adalah sistem yang diterapkan pada pencahayaan untuk mendukung pemeranan yang hidup dan berkesan pada kebutuhan seni pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan untuk membuat *prototype* tokoh Kebo Anengah menggunakan metode 4D yaitu *define* (pendefinisian), desain (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Dalam metode 4D yang pertama yaitu *define* (pendefinisian), dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu analisis cerita, analisis tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

a. Analisis Cerita

Kisah *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* merupakan sebuah pertunjukan teater tradisi yang menceritakan kerajaan Majapahit dengan kisah berawal dari Prabu Jayanegara yang menjadi raja Majapahit sejak berumur 15 tahun. Prabu Jayanegara tumbuh dewasa menjadi seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, dan memiliki pendirian yang tidak tetap, sehingga mudah untuk dihasut dan dijadikan boneka kerajaan oleh patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha dalam perseteruan nya dengan Prabu Jayanegara dan Rakyat Nambi. Kepribadian raja yang demikian, membuat masa pemerintahannya banyak terjadi pergolakan antara Mahapati Halayudha yang menginginkan kedudukan Patih Hemengkubumi yang saat itu dijabat oleh Rakyat Nambi. Mahapati mengajak beberapa Dharmaputra untuk bersekongkol

mengadu domba antara Prabu Jayanegara dan Rakyan Nambi. Mahapati memberi surat palsu untuk Rakyan Nambi yang menyebabkan kegelisahan Prabu Jayanegara. Kegelisahan sang raja digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyan Nambi. Rakyan Nambi yang tidak terima karena telah dipermainkan oleh Mahapati bertekad untuk membumihanguskan kerajaan Majapahit. Gajah Mada sebagai panglima perang, bertindak cepat untuk menyelamatkan sang raja dari peperangan hingga akhirnya terbitlah "*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*".

Dalam cerita "*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*" tokoh Kebo Anengah adalah seorang anak buah Mahapati Halayudha yang membunuh Rakyan Nambi. Tokoh Kebo Anengah memiliki karakter sombong, takabur, tinggi hati dan patuh terhadap perintah Mahapati Halayudha. Kebo Anengah memiliki karakteristik tubuh yang tegap dan memiliki jubah beserta aksesoris pada bagian dada.

b. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Analisis tokoh Kebo Anengah dibagi menjadi dua, yaitu : karakter dan karakteristik tokoh Kebo Anengah sesuai cerita *Mentari Pagi di bumi Wilwatikta*. Pada cerita *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta*, tokoh Kebo Anengah ialah pendukung setia Mahapati yang berumur 35 tahun, memiliki karakter sombong, takabur, tinggi hati dan selalu melaksanakan semua yang diperintahkan oleh Mahapati walaupun harus menghalalkan segala cara untuk mencapai apa yang diinginkan. Kebo Anengah adalah salah satu orang kepercayaan Mahapati (Patih Majapahit yang bersifat

jahat dan licik) kesetiaan Kebo Anengah terhadap Mahapati tidak diragukan lagi. Dengan begitu ia harus mengorbankan orang lain untuk mencapai keinginannya. Kebo Anengah berhasil membunuh Rakyat Nambi atas perintah Mahapati Halayudha. Kebo Anengah memiliki karakteristik tubuh yang tegap, serta mengenakan kostum yang memiliki jubah yang berwarna hitam dan merah dan aksesoris pelindung dada agar tubuh terlihat lebih tegap dan jiwa pemberani.

c. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan adalah Rahwana. Rahwana dalam mitologi Hindu adalah tokoh utama yang bertentangan terhadap Rama dalam Sastra Hindu, Ramayana. Dalam kisahnya, ia merupakan Raja Alangka, sekaligus raksasa atau iblis ribuan tahun yang lalu. Rawana dilukiskan dengan sepuluh kepala, menunjukkan bahwa ia memiliki pengetahuan dalam Weda dan sastra, karena punya sepuluh kepala ia diberi nama "*Dasamukha*". Ia juga memiliki dua puluh tangan yang menunjukkan kesombongan dan kemauan yang tak terbatas. Ia juga dikatakan sebagai ksatria besar (Wikipedia: 2017).

Sumber ide dari wayang wong tokoh Rahwana ini karena ingin membuat rancangan kostum, aksesoris, rias wajah karakter yang berbeda serta menggunakan kemampuan dan kreatifitas yang akan ditampilkan pada pertunjukan *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta*. Tokoh Kebo Anengah memiliki karakter antagonis, licik, takabur, dan tinggi hati dengan mengembangkan warna-warna pada kostum serta tata rias yang akan

digunakan dengan menerapkan prinsip serta unsur yang mengarah pada karakter antagonis.



Gambar 1. Tokoh Wayang Wong Rahwana
(Sumber: Wikipedia, 2017)

d. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide dalam pembuatan rancangan rias karakter ini adalah tokoh wayang orang Rahwana yang memiliki sifat jahat. Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum dan aksesoris pada tokoh Kebo Anengah menggunakan teknik *stilisasi* yaitu 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. Bentuk yang akan diterapkan pada tokoh Kebo Anengah dalam pertunjukan ini ialah kostum yang digunakan tokoh Kebo Anengah mewakili kostum Rahwana pada bagian aksesoris kepala, *simbar dodo*, aksesoris pergelangan tangan dan lengan. Kostum yang dirubah adalah bagian aksesoris pada dada dan aksesoris tambahan pada bagian pinggang serta tata rias yang dibuat lebih kontras tanpa merubah

wajah asli *tallent* namun tetap terlihat karakter antagonis. Tencapainya bentuk keindahan saat berada di atas panggung adalah penambahan aksesoris penutup dada dan jubah yang digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan agar menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Design (Desain/Perencanaan)

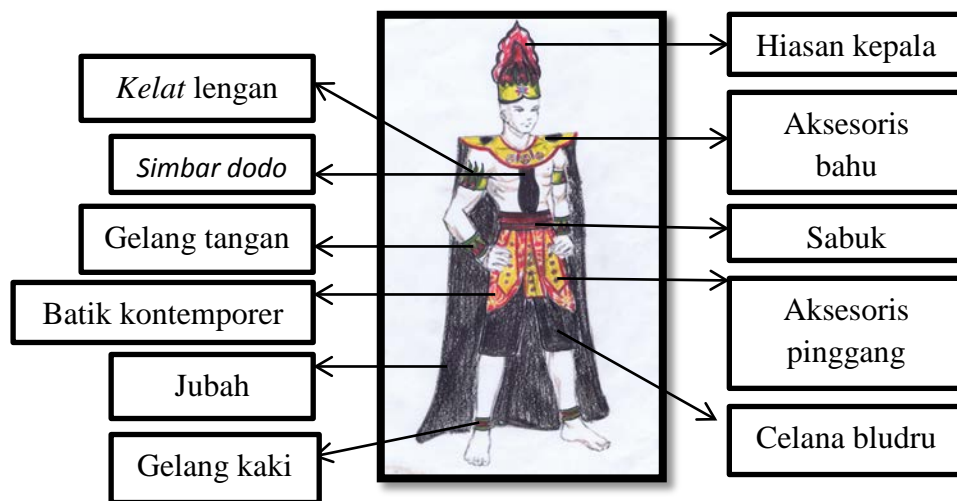
1. *Design* Kostum

Desain kostum menjelaskan tentang keterangan unsur dan prinsip desain serta bagian-bagian pada kostum tokoh Kebo Anengah yang diterapkan pada keseluruhan kostum Kebo Anengah. Penerapan unsur desain pada rancangan kostum Kebo Anengah yaitu terdiri dari celana hitam bludru polos, kain batik kontemporer yang memiliki motif lancip dan tajam, jubah sebagai pelengkap kostum. Desain kain batik kontemporer yang digunakan tokoh Kebo Anengah menggunakan unsur desain garis, ukuran, tekstur, dan warna. Garis yang digunakan karena pada bagian batik terdapat garis yang tajam dan runcing melambangkan karakter antagonis sesuai dengan karakter tokoh yang ditampilkan.

Konsep kostum Kebo Anengah menggunakan paduan warna hitam dan merah. Hitam adalah warna yang melambangkan percaya diri, kuat, maskulin, dramatis, misterius dan ketegasan. Pada simbol kekuasaan dan ketangguhan, warna hitam digunakan untuk menampilkan kesan jahat. Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan, keberanian, simbol

dari api, pencapaian tujuan, perjuangan, dan perang. Unsur ukuran disesuaikan dengan postur *talent* yang mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan.

Prinsip yang akan digunakan yaitu keseimbangan, irama, kesatuan. Keseimbangan karena desain pada bagian batik menyesuaikan warna celana untuk memberikan kesan serasi, serta menggunakan prinsip kesatuan karena warna desain yang dibuat pada bagian celana, kain batik dengan bagian jubah tidak terpisah. Prinsip irama karena desain bagian celana yang pendek guna untuk memperindah dan menjaga kenyamanan gerak *tallent* saat di atas panggung.

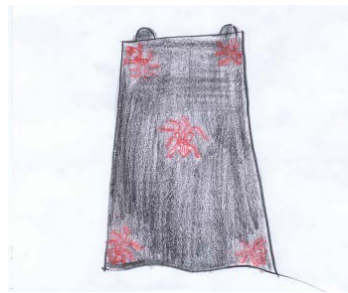


Gambar 2. *Design* Kostum Kebo Anengah
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Desain kostum pada tokoh Kebo Anengah menjelaskan prinsip dan unsur desain serta bagian-bagian pada kostum. Kostum tokoh Kebo Anengah terdiri dari jubah, celana bludru, dan batik kontemporer. Berikut penjelasan dari bagian-bagian kostum:

a. Desain Jubah

Desain jubah tokoh Kebo Anengah menggunakan prinsip dasar harmoni yang memberi kesan kesatuan dengan warna celana bludru dan batik kontemporer. Desain jubah tersebut memiliki unsur warna yang sesuai dengan desain batik kontemporer yaitu warna hitam dan merah yang melambangkan percaya diri dan keberanian.



Gambar 3. Desain Jubah
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri,2017)

b. Desain Celana Bludru

Desain celana bludru menggunakan prinsip desain proporsi untuk menciptakan ukuran secara proporsional, karena tubuh *tallent* tokoh Kebo Anengah memiliki tubuh yang pendek, sehingga untuk ukuran celana tidak terlalu pendek dan tidak panjang, melainkan menggunakan celana bawah lutut kaki. Desain celana bludru juga menggunakan unsur warna, yaitu warna hitam yang melambangkan kesan percaya diri pada tokoh Kebo Anengah serta unsur tekstur pada kain memiliki tekstur halus agar tokoh Kebo Anengah saat melakukan peperangan, celana tetap nyaman digunakan.



Gambar 4. Desain Celana Bludru
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

c. Desain Batik Kontemporer

Desain batik kontemporer yang digunakan tokoh Kebo Anengah memiliki unsur warna dan unsur garis. Warna yang digunakan dalam batik kontemporer adalah merah dan hitam yang menggambarkan keberanian dan kepercayaan diri, sedangkan unsur garis yang digunakan adalah motif batik kontemporer yang memiliki garis yang meruncing yang memberi kesan kukuh dan keras.



Gambar 5. Desain Batik Kontemporer
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

2. Desain Aksesoris

Desain aksesoris dari tokoh Kebo Anengah yang akan ditampilkan terdiri dari hiasan kepala, hiasan bahu, kelat lengan tangan, gelang tangan, sabuk, aksesoris pinggang, gelang kaki. Unsur ukuran disesuaikan dengan

postur tubuh *tallent* yang mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan. Prinsip desain yang digunakan yaitu harmoni dan pusat perhatian. Prinsip harmoni karena desain memunculkan kesan adanya kesatuan dan kesesuaian mulai dari warna aksesoris kepala hingga kaki, sedangkan prinsip pusat perhatian karena bagian jubah dan warna aksesoris membawa mata tertuju pada kostum yang digunakan. Aksesoris yang digunakan oleh tokoh Kebo Anengah adalah:

a. Aksesoris Kepala



Gambar 6. *Design* Aksesoris Kepala
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Aksesoris pada bagian kepala terbuat dari bahan sponati yang dipola dan diukur sesuai dengan bagian kepala pada *tallent*. Warna pada aksesoris kepala meliputi warna merah yang melambangkan keberanian, warna emas yang menambah tampilan aksesoris kepala menjadi lebih menarik, dan adanya lambang Kerajaan Majapahit dengan warna biru pada bagian tengah yang melambangkan kekuasaan.

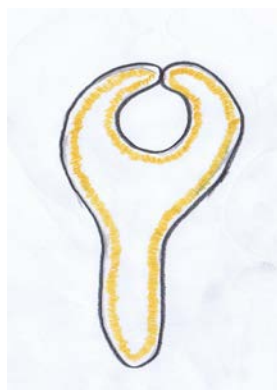
b. Aksesoris Bahu



Gambar 7. *Design* Aksesoris Bahu
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Aksesoris pada bahu terbuat dari sponati yang berlapis 3, pembuatan dilakukan pertama kali dengan mengukur bagian dada *tallent*, melakukan pengukuran pada sponati untuk membuat pola, tahap pengecatan lapis pertama sampai pada lapis ketiga, dan terakhir penambahan gliter dan payet. Pada penempelan payet menggunakan lem bakar agar payet dan renda menempel lebih kuat. Warna yang digunakan untuk pembuatan aksesoris bagian dada sesuai dengan warna aksesoris kepala.

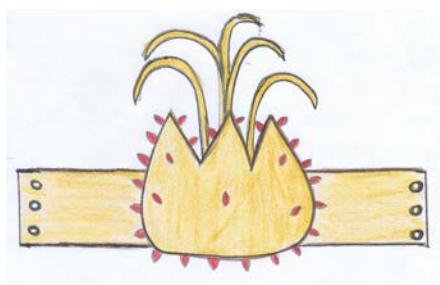
c. *Simbar Dodo*



Gambar 8. *Design Simbar Dodo*
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Simbar dodo yang dikenakan tokoh Kebo Anengah bertujuan untuk menambah kegagahan pada tokoh Kebo Anengah karena saat di atas panggung, tokoh Kebo Anengah mengikuti peperangan dan membunuh musuh.

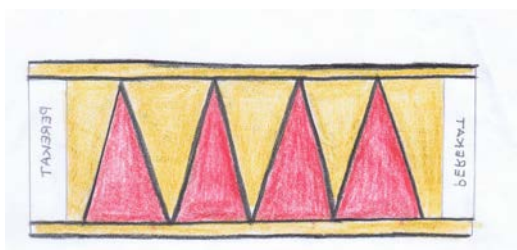
d. *Kelat Lengan*



Gambar 9. *Design Aksesoris Kelat Lengan*
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Kelat lengan terbuat dari bahan sponati dengan teknik tempel. Pada *kelat* lengan berbentuk runcing agar karakteristik pada tokoh Kebo Anengah terlihat. Cara memasang pada lengan dengan menggunakan tali kenur yang diikat pada bahu agar tidak mudah lepas saat acara berlangsung.

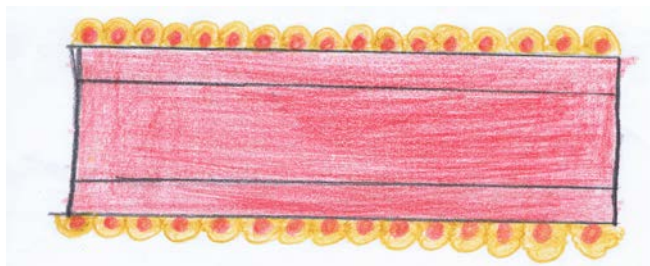
e. *Gelang Tangan*



Gambar 10. *Design Aksesoris Gelang Tangan*
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Gelang tangan pada tokoh Kebo Anengah menggunakan teknik tempel yang berbentuk runcing seperti kelat lengan dengan cara pemasangan menggunakan perekat agar lebih mudah saat menempelkan pada tangan.

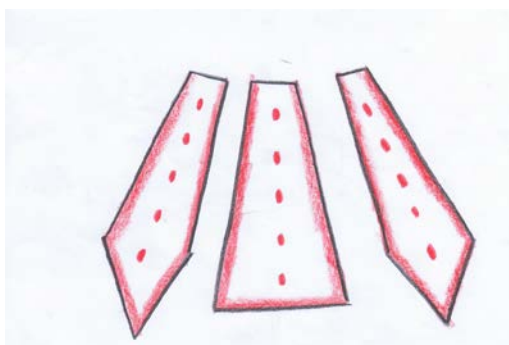
f. Sabuk



Gambar 11. *Design* Aksesoris Sabuk
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Pembuatan sabuk tidak banyak menggunakan payet, hanya menggunakan renda untuk menambah keserasian, aksesoris sabuk lebih banyak menggunakan gliter berwarna merah agar lebih menarik dan menyala, karena apabila menggunakan payet, hal tersebut rawan untuk mudah lepas yang disebabkan aktivitas fisik seperti perang.

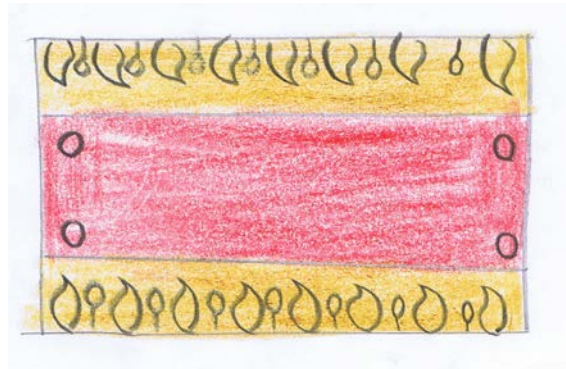
g. Aksesoris Pinggang



Gambar 12. *Design* Aksesoris Pinggang
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Aksesoris pinggang menggunakan pola runcing agar serasi dengan aksesoris yang lainnya, warna yang digunakan merah dan emas, ditambahkan dengan manik-manik sebagai hiasan untuk memperindah.

h. Gelang Kaki



Gambar 13. *Design Gelang Kaki*
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Aksesoris gelang kaki menggunakan tali kenur untuk memasang pada kaki agar lebih kencang dan tidak mudah lepas saat beraktivitas. Renda pada gelang kaki dibuat dengan cara tempel pada bagian dalam untuk menghindari renda terinjak dan lepas.

3. *Design Rias Wajah Karakter*

Desain rias wajah karakter dari karakter tokoh Kebo Anengah yang akan ditampilkan terdiri dari alas bedak, rias mata, rias alis, rias bibir, serta penambahan bulu kumis dan jenggot. Desain tata rias wajah menggunakan unsur garis, arah, ukuran dan warna. Unsur garis karena ingin menampilkan riasan dengan garis yang menyerupai sumber ide tokoh Rahwana. Unsur arah pada garis yang ada pada bagian alis mengarah ke atas dan runcing serta bagian pipi dengan bentuk miring ke arah tulang

pipi. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan dan harmoni. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk dan ukuran yang sama, dan untuk prinsip harmoni, karena menyelaraskan dengan warna kostum. Konsep tata rias wajah dari tokoh Kebo Anengah lebih ditekankan pada rias wajah karakter untuk mengubah penampilan agar terlihat antagonis dan lebih dewasa dari umur yang sebenarnya. Rias karakter sangat mendukung saat pementasan teater tradisi. Kebo Anengah memerankan karakter antagonis dan berumur 35 tahun, dengan bantuan kosmetik *foundation* yang cenderung kemerahan, aplikasi bedak tabur dan bedak padat warna gelap, dilanjutkan aplikasi *blush on* warna kemerahan, *eyeliner* hitam pekat dan alis yang tajam, dengan penambahan kumis dan jenggot palsu memberikan kesan umur yang lebih dewasa.



Gambar 14. Desain Rias Wajah Karakter
(Sketsa: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

4. Desain Pergelaran

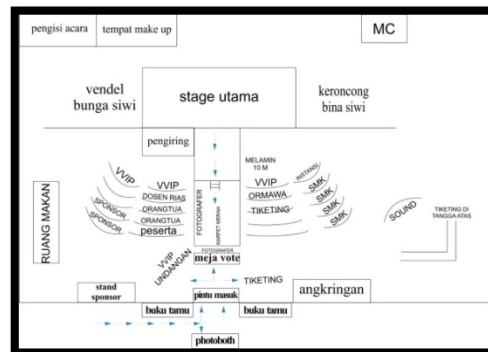
Hal yang harus dilakukan sebelum menentukan suatu konsep pertunjukan ialah menentukan tema serta judul pertunjukan yang akan dipertunjukkan. Rancangan dari pertunjukan ini dibuat agar mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Rancangan konsep pertunjukan yang sudah dibuat ialah :

a. Konsep Pertunjukan

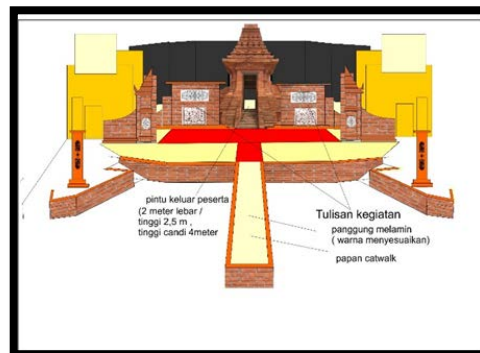
Pertunjukan yang dipentaskan dengan tema Teater Tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang menceritakan kisah tentang kerajaan Majapahit dipertunjukkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018. Pertunjukan yang dipertunjukkan menampilkan kostum yang menarik dan rias karakter yang sesuai dengan tema pertunjukan. Dekorasi yang dibuat juga sesuai dengan suasana kerajaan Majapahit.

b. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan aksesoris kerajaan Majapahit dengan penambahan gapura Majapahit dan sisi samping pada panggung memiliki aksesoris batu-bata. Panggung yang dirancang adalah panggung asli yang sudah ada di Auditorium UNY dengan panggung tambahan melamin yang menjorok ke depan sepanjang 10 meter. Jenis panggung yang digunakan yaitu panggung prosenium yang hanya dapat dilihat oleh penonton dari satu sisi yaitu dari depan saja.



Gambar 15. Desain Tata Panggung
(Sketsa : Sie Acara, 2018)



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



Gambar 17. Desain Pintu Masuk
(Sketsa : Sie Acara, 2018)

c. Konsep *Lighting*

Pada sebuah pertunjukan di atas panggung, *lighting* merupakan faktor yang sangat mendukung untuk mencapai kesempurnaan pertunjukan. Penataan *lighting* yang digunakan pada pertunjukan

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu menggunakan konsep *lighting* yang sesuai dengan skenario pada zaman kerajaan Majapahit yaitu berwarna merah, hijau, dan biru. Konsep sutradara dan rancangan dekor yang bernuansa coklat batu-bata.

d. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yang digunakan saat pertunjukan berlangsung adalah secara *live* dengan iringan suara gamelan dan gong yang dimainkan oleh beberapa pengrawit dan nyanyian yang beralunan *gendhing* yang dibuat oleh tim kamasetra serta dinyanyikan oleh beberapa sinden yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* membuat suasana pertunjukan semakin menarik.

e. Penjadwalan Latihan Pertunjukan

Penjadwalan latihan diadakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat di atas panggung demi kelancaran pelaksanaan pertunjukan. Latihan dilaksanakan di Gedung *Student Center* UNY.

C. Develop (Pengembangan)

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

1. Validasi Rancangan Kostum

Desain yang dibuat untuk tokoh Kebo Anengah telah disetujui oleh konsultan desain, dosen pembimbing, dan sutradara. Pada proses

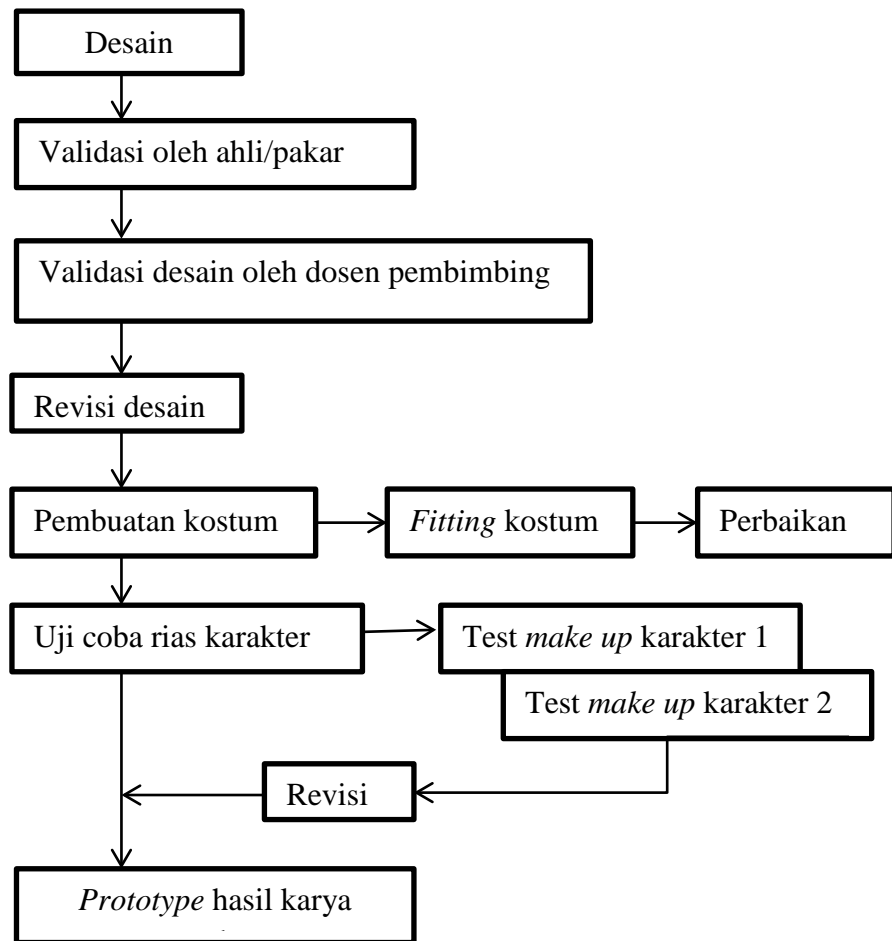
pembuatan kostum yang dilakukan selama 15 hari yaitu pada tanggal 18 Desember 2017 sampai dengan 02 Januari 2018 dengan konsultan desain, aksesoris penutup dada terlalu besar dan ke bawah sehingga harus dirombak lagi untuk mengecilkan ukuran penutup dada agar lebih sesuai dengan desain Kebo Anengah, dan menurut dosen pembimbing untuk jubah ditambah hiasan kain batik pada bagian tepi jubah.

2. Validasi Rancangan Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah dilaksanakan saat *fitting* 1 tanggal 29 Desember 2017 dan *fitting* 2 pada tanggal 04 Januari 2018. Pada saat *fitting*, dosen pembimbing menyarankan untuk bagian alis dibuat lebih tegas dan warna hitam *eyeliner* mata lebih pekat lagi, untuk tambahan bulu pada rahang kanan dan kiri juga perlu penambahan.

3. *Prototype*

Bimbingan desain melalui 2 tahap yaitu *fitting* 1 tanggal 29 Desember 2017 dan *fitting* 2 pada tanggal 04 Januari 2018 mendapatkan kritikan dan saran dari dosen pembimbing, konsultan desain, dan sutradara yang membuat hasil keseluruhan kostum lebih baik dari sebelumnya dan menciptakan karya dengan kesesuaian bentuk keseluruhan.



Gambar 18. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Mailisa Reziqi Putri, 2018)

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap pengembangan *disseminate* hal yang perlu dirancang meliputi rancangan pertunjukan, *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Bentuk pertunjukan pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah menceritakan kerajaan Majapahit dengan dekorasi adanya gapura Majapahit yang berada di tengah panggung. Tema pertunjukan ini bertemakan tentang suasana orang-orang Majapahit yang sedang berperang melawan orang-orang Lumajang demi merebutkan tahta kerajaan. Durasi pertunjukan dimulai pukul 13.00-16.00 WIB. Lokasi pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* bertempat di Gedung Auditorium UNY.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli atau *grand juri* dilaksanakan pada tanggal 06 Januari 2018 yang bertempat di Gedung KPLT FT UNY Lantai 3 dengan tujuan untuk menilai hasil penampilan atau keseluruhan yang melibatkan tiga juri yaitu pemerhati seni oleh Dra. Esti Susilarti M.Pd, seniman pertunjukan oleh Drs. Agus Prasetya, M.Sn, dan dosen tata rias oleh Dra. Yuswati, M.Pd.

3. Gladi Kotor

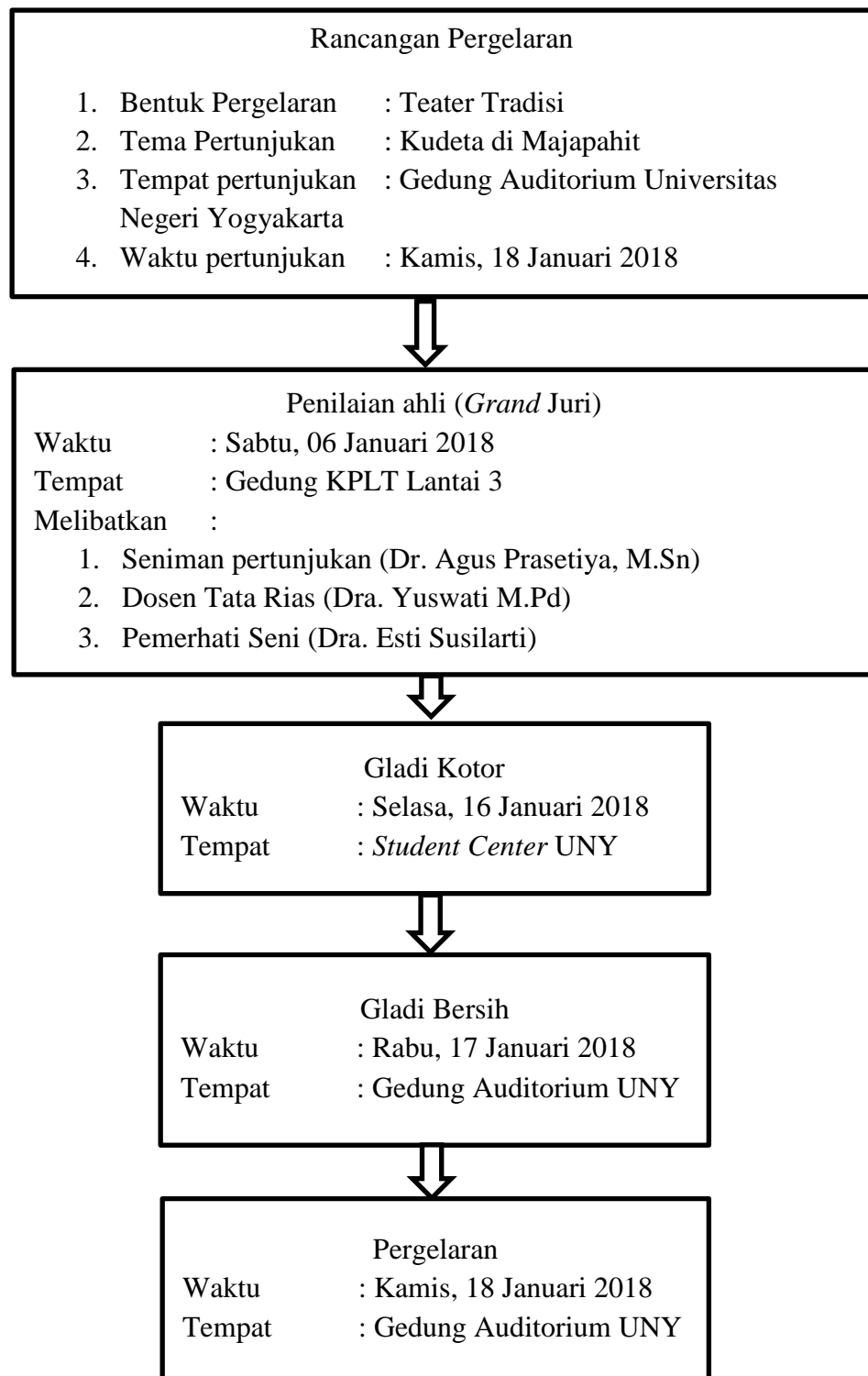
Gladi kotor pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY, yang dihadiri oleh mahasiswa tata rias angkatan 2015, panitia acara, tim dekor, dan tim *lighting*.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium UNY, yang dihadiri oleh mahasiswa tata rias angkatan 2015, panitia acara, *talent*, tim dekor, *lighting*, *sound*, pengrawit, keroncong, dosen tata rias dan kecantikan UNY, konsultan desain dan semua *crew* yang terlibat pada acara pertunjukan untuk mempersiapkan acara pada tanggal 18 Januari 2018.

5. Pertunjukan

Pertunjukan berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 dengan durasi pertunjukan selama 3 jam mulai pukul 13.00 sampai dengan 16.00 yang bertempat di Gedung Auditorium UNY.



Gambar 19. *Disseminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Mailisa Reziqi Putri, 2018)

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Setelah memahami, mempelajari dan mengkaji analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide maka hasil dan pembahasan yang dapat diperoleh untuk tokoh Kebo Anengah adalah terciptanya tokoh Kebo Anengah yang memiliki karakter antagonis yang diwujudkan dalam kostum berwarna hitam dan merah dengan penambahan jubah berwarna hitam beserta bentuk atau motif memiliki bentuk runcing guna memperlihatkan karakter Kebo Anengah yang memiliki sifat murka.

Sesuai dengan sumber ide Rahwana yang di kembangkan melalui pengembangan *stilisasi* dimana kostum yang digunakan Kebo Anengah mewakili kostum Rahwana pada bagian aksesoris kepala, *simbar dodo*, aksesoris pergelangan tangan dan lengan. Pencapaian bentuk keindahan saat berada di atas panggung adalah penambahan aksesoris penutup dada dan jubah yang digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan agar menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan sehingga mewujudkan tokoh antagonis.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum terlebih dahulu dilakukan melalui tahap pertama yaitu mengukur tubuh *tallent* yang akan menampilkan tokoh Kebo Anengah. Tahap kedua yaitu memilih kain dengan kesesuaian ukuran hasil dari proses pengukuran. Kostum didesain oleh Mailisa Reziqi Putri dan Fakhrudin dengan hasil validasi kostum oleh dosen pembimbing dan konsultan desain kemudian berlanjut pada proses pembuatan, bahan dasar kain celana yang digunakan adalah menggunakan bahan bludru berwarna hitam, bahan bludru sangat nyaman digunakan pada saat bergerak karena bahan tersebut memiliki tekstur kain yang lentur. Kain jubah yang digunakan berbahan dasar kain verona satin yang memiliki tampilan kilau namun tetap lembut dan tidak kaku saat digunakan untuk bergerak.

Kostum yang dibuat harus senyaman mungkin saat digunakan untuk bergerak, karena pada saat pertunjukan tokoh Kebo Anengah melakukan banyak adegan bergerak seperti mengikuti adegan peperangan dengan melawan orang-orang Lumajang dan membunuh Rakyat Nambi. Pada saat *fitting* kostum dengan konsultan desain ada perubahan yang harus dirubah yaitu pada bagian pelindung dada dikarenakan terlalu panjang dan ukuran terlalu lebar, sehingga harus dikurangi kurang lebih 15 cm dari ukuran sebelumnya. Sebelum *fitting* 1 pelindung dada tersebut harus sudah diperbaiki sesuai desain yang dibuat agar *fitting* 1 berjalan dengan lancar.



Gambar 20. Desain dan Hasil Kostum 1
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Pada saat *fitting* 1 dengan konsultan desain dan dosen pembimbing, unsur proporsi tokoh Kebo Anengah tidak sesuai dengan hasil akhir, karena postur tubuh *tallent* pendek, maka sebaiknya ukuran aksesoris pinggang lebih dkecilkan dan diperpendek agar sesuai dengan postur tubuh dan tidak menambah kesan tubuh yang pendek serta aksesoris bahu diperkecil sampai di atas dada agar sesuai dengan postur tubuh *tallent*, pada bagian pinggang terlihat terlalu besar sehingga badan *tallent* tidak ada ruang sisa untuk *simbar dodo*, maka sebaiknya sabuk dibagi menjadi dua bagian sehingga terlihat seperti sabuk yang sesuai dengan postur tubuh *tallent* dan ada sebagian yang harus dirubah dan ditambah, untuk tali pengikat pada bagian ketiak yang mengaitkan pelindung dada diganti dengan tali kenur yang sebelumnya menggunakan kain perca berwarna hitam, dikarenakan kain perca tersebut terlihat jelas pada saat bergerak, dan adanya penambahan pada kain jubah di bagian tepi dengan motif

seperti batik kontemporer yang digunakan agar lebih menyatu dengan motif yang digunakan.



Gambar 21. Desain dan Hasil Kostum 2
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

Pada *fitting* 2 kostum dan keseluruhan sudah disetujui dengan dosen pembimbing dan konsultan desain, namun setelah hasil desain sudah disetujui unsur proporsi tidak sesuai dengan hasil akhir karena postur tubuh *tallent* memiliki bentuk tubuh yang pendek maka sebaiknya pada bagian asesoris bahu tidak dibuat melebihi panjang bahu *tallent* dan tidak perlu menggunakan jubah karena jubah menambah tubuh seseorang yang pendek menjadi semakin pendek.

2. Aksesoris

Aksesoris yang digunakan semua terbuat dari bahan dasar sponati berwarna putih, melalui proses pengukuran pada model dan proses pemotongan memerlukan 3 hari, kemudian dicat pada lapisan pertama menggunakan bubuk emas yang sudah dicampur dengan air dengan

perbandingan 1:2 untuk lapisan kedua menggunakan campuran bubuk emas dan air dengan perbandingan 2:1 agar warna emas terlihat lebih pekat dan kental, untuk pewarnaan yang lain berada pada lapisan ketiga yang menggunakan campuran lem fox berwarna putih yang telah dicampur dengan cat berwarna, lapisan keempat menggunakan campuran lem fox putih yang dicampur dengan gliter berwarna senada seperti pada lapisan ketiga. Proses pembuatan aksesoris adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan alat dan bahan yang akan digunakan seperti *cutter*, gunting, alat pengering, kuas, sponati, lem fox putih, lem fox coklat, catrainbow, bubuk emas, bubuk gliter, dan manik-manik.



Gambar 22. Bahan cat, lem, dan manik-manik
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

- b. Proses pembuatan pola dengan sponati putih yang dipotong menggunakan *cutter*.



Gambar 23. Pola pada Sponati
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

- c. Selesai pembuatan pola, sponati digabungkan dengan pola lain selanjutnya tahap penyatuan dengan lem fox dan proses pengeringan.



Gambar 24. Proses Penyatuan Pola dan Pengeringan
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

- d. Proses pencampuran warna yang akan diaplikasikan ke sponati untuk menghasilkan warna yang dikehendaki, pencampuran warna menggunakan lem fox putih dan cat *rainbow* berwarna merah.



Gambar 25. Proses Pencampuran Warna
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

- e. Proses pengolesan cat yang sudah dicampur pada sponati dengan menggunakan kuas lukis. Pengolesan cat dilakukan 3x pengolesan hingga warna yang diinginkan muncul.



Gambar 26. Proses Pengolesan Cat
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

- f. Setelah pengolesan cat selesai, cat dibiarkan mengering dengan alami dibutuhkan waktu satu malam dan proses terakhir adalah pemasangan aksesoris/hiasan agar kostum lebih hidup dan menarik.



Gambar 27. Proses Pemasangan Hiasan
(Dokumentasi: Mailisa Reziqi Putri, 2017)

3. Rias Wajah Karakter

Rias wajah karakter yang digunakan adalah *make up* dasar karakter dua dimensi efek kumis dan jenggot dengan potongan rambut yang ditujukan untuk merubah wajah dan terlihat umur yang lebih tua dari umur yang sebenarnya. Dalam pembuatan potongan kumis dan jenggot hanya membutuhkan waktu sekitar 15 menit saja karena hanya memotong sisa

rambut atau harnet kemudian menempelkan pada bagian kumis, rahang, dan jenggot yang sudah diberi lem bulumata pada bagian yang akan ditempel. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan efek kumis dan jenggot ini adalah : gunting, kuas, harnet rambut, dan lem bulu mata.

Pembuatan efek kumis dan jenggot dimulai dari pemilihan potongan rambut yang digunakan, rambut yang dipilih adalah harnet rambut karena harnet rambut memiliki tekstur rambut yang lembut sehingga cocok digunakan untuk pemasangan efek kumis dan jenggot. Gambar pola yang akan ditempelkan potongan rambut tersebut, kemudian gunting rambut secara halus dengan ukuran yang sama dan ditempatkan dalam wadah agar tidak tercecer, aplikasikan lem bulu mata pada pola yang sudah dibuat, terakhir tempelkan potongan rambut pada lem tersebut dengan cara sedikit demi sedikit dan tingkat ketebalan yang rata. Proses rias wajah dan pemasangan efek kumis beserta jenggot adalah sebagai berikut :

- a. Proses merapikan rambut *tallent* dengan cara disisir kebagian belakang dan menyemprotkan *hair spray* pada rambut yang sudah disisir rapi kebelakang agar rambut tetap bertahan pada posisi yang sudah dibentuk.



Gambar 28. Merapikan Rambut *Tallent*
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- b. Proses pemberian *foundation* pada *tallent* dengan keadaan wajah *tallent* sudah bersih, pemberian *foundation* merata pada bagian wajah, leher, dan tengkuk dengan menggunakan spons basah.



Gambar 29. Aplikasi *Foundation* pada Bagian Wajah
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- c. Proses aplikasi *contour* pada *tallent* untuk mempertegas bentuk wajah *tallent* saat berada di atas panggung.



Gambar 30. Aplikasi *Contour* pada Bagian Wajah
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- d. Proses aplikasi bedak tabur dengan spons berguna untuk mengurangi minyak yang terkandung pada *foundation* dan *contour*



Gambar 31. Aplikasi Bedak Tabur
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- e. Proses aplikasi bedak padat beserta *blush on* berwarna *orange* kemerahan guna untuk memberi kesan bentuk wajah lebih tajam saat di panggung.



Gambar 32. Aplikasi Bedak Padat dan *Blush On*
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- f. Aplikasi *shading* luar pada bagian hidung guna lebih mempertajam *contour*.



Gambar 33. Aplikasi *Shading* Luar pada Bagian Hidung
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- g. Membentuk alis berkarakter antagonis guna mendapatkan karakter yang sesuai dengan peran.



Gambar 34. Membentuk Alis Berkarakter Antagonis
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- h. Aplikasi *eye shadow* berwarna coklat kehitaman agar mata terlihat lebih tajam.



Gambar 35. Aplikasi *Eye Shadow* Berwarna Coklat Kehitaman
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- i. Aplikasi *eyeliner* pensil berwarna hitam pada bagian atas dan bawah mata untuk mempertegas bentuk mata.



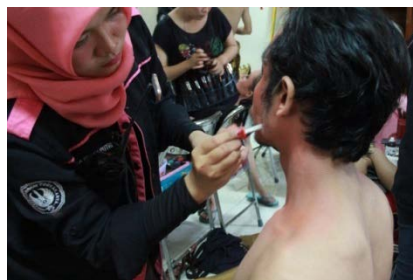
Gambar 36. Aplikasi *Eye Liner* Berwarna Hitam
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- j. Proses pemotongan harnet rambut berwarna hitam sebelum mengaplikasikan pada *tallent*.



Gambar 37. Proses Memotong Harnet Rambut Berwarna Hitam
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- k. Aplikasi lem pada bagian rahang yang sudah dibentuk pola.



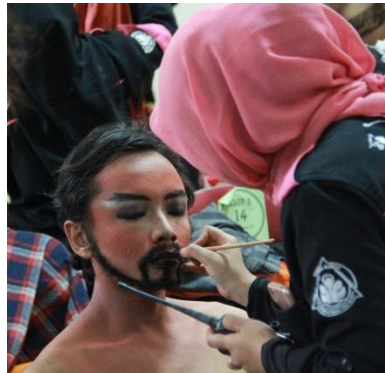
Gambar 38. Proses Aplikasi Lem pada Bagian Rahang
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- l. Pemasangan harnet rambut yang sudah dipotong dengan cara menggunakan kuas agar tertata dengan rapi dan teratur tebal tipisnya.



Gambar 39. Proses Aplikasi Lem pada Bagian Rahang dan Kumis
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- m. Aplikasi lipstick berwarna merah marun dan menggunakan teknik gradasi dengan *eye shadow* warna hitam pada bagian tepi bibir.



Gambar 40. Aplikasi Lipstik Dengan Teknik Gradasi
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

- n. Aplikasi *foundation* pada bagian tangan dan kaki yang tidak tertutup oleh kostum



Gambar 41. Aplikasi *Foundation* pada Tangan
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

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

1. Validasi Desain oleh Ahli I

a. Validasi Desain Kostum Pertama

Validasi desain tokoh Kebo Anengah yang pertama dilakukan pada tanggal 05 Desember 2017 dengan menggunakan tombak berbentuk lambang Majapahit, mengenakan sepatu kerajaan, pelindung lutut dan adanya keris atau senjata yang disimpan di bagian samping perut, namun pada rancangan ini belum mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan konsultan desain dikarenakan beberapa aksesoris seperti keris, tombak, dan sepatu kerajaan saat tampil di atas panggung tidak digunakan dengan maksimal, maka untuk rancangan desain yang pertama masih belum disetujui dan perlu perbaikan dengan pengurangan beberapa aksesoris.



Gambar 42. Rancangan Kostum I
(Sumber : Mailisa R.P, 2018)

b. Validasi Desain Kostum II

Pada rancangan tokoh Kebo Anengah yang kedua dilakukan pada tanggal 12 Desember 2017 rancangan kedua sudah ada perbaikan dari pada rancangan yang pertama, bagian aksesoris yang tidak diperlukan sudah tidak digunakan lagi, dan adanya perbaikan dan saran dari dosen untuk jubah tidak hanya kain hitam polos saja, namun bisa ditambahkan dengan kain batik kontemporer yang sesuai dengan batik yang digunakan.



Gambar 43. Rancangan Kostum II
(Sumber : Mailisa R.P, 2018)

2. Validasi desain oleh ahli II

a. Validasi desain rias wajah I

Validasi desain rias wajah yang pertama menggunakan teknik *makeup* karakter teknik dua dimensi yaitu penempelan kumis dengan potongan rambut, namun dosen pembimbing menyarankan untuk penambahan jenggot agar lebih terlihat karakter yang lebih dewasa, dan untuk *foundation* disarankan lebih berwarna kemerahan, warna lipstik yang belum menunjukkan kesan antagonis yaitu warna coklat diganti menjadi marun kehitaman dan bentuk alis masih belum menunjukkan kesan antagonis sehingga pada rancangan rias wajah yang pertama masih belum disetujui oleh dosen pembimbing.



Gambar 44. Desain Rias Wajah I
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

b. Validasi desain rias wajah II

Validasi rias wajah yang kedua masih tetap menggunakan teknik *make up* karakter dua dimensi dengan penambahan jenggot, warna *foundation* kemerahan, dan bentuk alis yang tajam serta tidak melengkung. Dengan perbaikan ini dosen pembimbing telah menyetujui dan berlanjut pada proses selanjutnya.



Gambar 45. Desain Rias Wajah II
(Sumber : Mailisa Reziqi Putri, 2018)

3. *Prototype* Tokoh Kebo Anengah

Hasil *fitting* kostum dan validasi rias menentukan hasil yang telah diterima oleh dosen pembimbing dan konsultan. Kostum pada bagian jubah sudah ditambah dengan sentuhan batik kontemporer pada bagian tepi jubah dan sudut kanan, kiri, atas, bawah, dan tengah. Aksesoris bagian dada sudah sesuai dengan bentuk tubuh tokoh Kebo Anengah, bagian aksesoris pinggang sudah tidak terlihat lebar, sehingga ada ruang untuk *simbar dodo*. Aksesoris pinggang sudah sesuai dengan tubuh *tallent* dan tidak terlihat besar, dan ukuran aksesoris pelindung dada sudah sesuai dengan desain. Rias wajah yang digunakan sudah terlihat karakteristik yang diinginkan dengan penambahan jenggot serta merubah bentuk alis lebih naik ke atas dan warna lipstik yang lebih gelap sehingga tampilan tokoh Kebo Anengah sudah sesuai dengan apa yang diinginkan.

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Pertunjukan yang mengusung tema Kudeta di Majapahit dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang ditujukan pada semua kalangan masyarakat dari anak-anak sampai dewasa yang bertujuan untuk mengenal teater tradisi dengan kostum yang unik dan berbeda dari yang lain.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (*Grand Juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, 4) pertunjukan utama.

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas di masyarakat. Penilaian ahli dilaksanakan hari Sabtu tanggal 06 Januari 2018 pukul 07.30-16.00 yang bertempat di KPLT FT UNY lantai 3. Juri yang menilai adalah Dra. Esti Susilarti. M.Pd, Drs. Agus Prasetya, M.Sn, Dra. Yuswati, M.pd.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian keaslian tokoh itu sendiri sebelum dikembangkan, keselarasan dan keserasian dari keseluruhan penampilan kreatifitas juga mempengaruhi penilaian dari dewan juri karena kreatifitas merupakan hal yang penting untuk menciptakan suatu desain yang belum pernah digunakan sebelumnya dan *total look* adalah keseluruhan penampilan tokoh mulai dari *make up*,

kostum, kesesuaian warna, dan kreatifitas, yang kemudian akan dijumlahkan dan dipilih 12 terbaik dari 26 mahasiswa, 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.

Hasil karya dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* 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.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium UNY yang dihadiri 26 peserta proyek akhir. Pada acara gladi kotor, para *talent* masih tetap berlatih di *Student center* hingga malam hari, sementara di Auditorium para *crew* dekor dan *lighting* sudah mempersiapkan kebutuhan untuk pertunjukan hingga malam hari.

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 agar acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar.

Pada saat melakukan gladi bersih seluruh *talent* menggunakan kostum tanpa rias wajah untuk mengetahui kekurangan tampilan kostum pada saat di atas panggung. Pada gladi bersih tidak ada tata rias karakter dan penataan rambut yang diterapkan sehingga tidak bisa melihat kekurangan secara keseluruhan tampilan dari *talent* saat di atas panggung. Kostum tokoh Kebo Anengah saat gladi bersih sudah siap untuk ditampilkan saat pertunjukan. Tidak ada perbaikan untuk kostum, semua bagian kostum dan aksesoris sudah terpasang dengan aman dan tidak lepas saat *talent* melakukan gerak di atas panggung.

4. Pergelaran

Pergelaran teater tradisi yang bertema Kudeta 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 pergelaran. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna merah karena menyesuaikan dengan *background* dengan menambah efek asap untuk menambah kesan dramatis di setiap peran yang ditampilkan sehingga kostum dan aksesoris yang digunakan tokoh Kebo Anengah sesuai dengan tema acara. Tokoh Kebo Anengah memiliki bentuk tubuh yang berbeda di antara tokoh yang lain, saat pergelaran di atas panggung tokoh Kebo Anengah terlihat pendek dikarenakan aksesoris bahu yang melebihi bahu dan jubah yang terlalu lebar, namun aksesoris kepala dibuat lebih tinggi sehingga tokoh Kebo Anengah tidak terlihat pendek, aksesoris yang digunakan saat berada di atas panggung terlihat menyala karena adanya *glitter*, payet dan berwarna merah, emas, dan hitam.

Rias karakter dua dimensi seperti penambahan jenggot dan kumis saat terlihat dari jauh memberi kesan alami, tidak seperti jenggot dan kumis pasangan. Teknik *contour* dan *blush on* yang diaplikasikan, dari jauh terlihat tajam saat tokoh Kebo Anengah berada di atas panggung, namun untuk *eyeliner* pada bagian bawah mata, dari kejauhan belum

terlihat tegas. Warna *foundation* dan bedak yang digunakan sudah terlihat kemerahan dan tidak terlalu pucat saat terkena *lighting*. *Make up* yang digunakan tokoh Kebo Anengah sudah memiliki sifat *waterproof* yang terkandung dalam kosmetik. Sebelum *make up* terlebih dahulu menggunakan *base foundation* dalam keadaan wajah sudah dibersihkan dengan sabun wajah khusus *oil control* agar *make up* lebih tahan lama dan meresap ke pori-pori wajah. Menjaga *hygiene* dan sanitasi sangat penting sebelum dan proses *make up* untuk mencegah alergi pada kulit wajah *tallent*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil pembuatan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan D3 2015 dan pelaksanaan Rias karakter tokoh Kebo Anengah dalam Pergelaran *Tata Rias Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan kostum, aksesoris, dan rias wajah karakter pada tokoh Kebo Anengah pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kostum dan aksesoris tokoh Kebo Anengah menggunakan hasil desain akhir ke 2, karena sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Kebo Anengah. Penerapan rancangan kostum dan aksesoris menggunakan prinsip *balance* dan keseimbangan karena menyesuaikan warna pada kostum untuk memberi kesan serasi, untuk bagian celana menggunakan prinsip proporsi, warna, dan tekstur agar memudahkan gerak *tallent*, serta rias wajah yang digunakan pada saat fitting ke 2 karena bentuk alis lebih tajam dan berbentuk lebih naik serta warna lipstik lebih gelap.
 - b. Hasil rancangan tata rias wajah karakter yang diterapkan untuk tokoh Kebo Anengah menggunakan unsur warna, karena menyesuaikan dengan karakter dan karakteristik tokoh Kebo Anengah dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Prinsip desain yang digunakan dalam rias wajah karakter adalah keseimbangan, karena riasan yang

ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, ukuran, dan bentuk yang sama.

2. Hasil penataan kostum, aksesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Kebo Anengah dengan sumber ide Rahwana yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan *stilisasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum dan aksesoris tokoh Kebo Anengah diwujudkan dengan tatanan kostum berupa aksesoris kepala, kostum bagian bahu serta dada, *simbar dodo*, *kelat* lengan, gelang tangan, celana bludru, batik kontemporer, aksesoris pinggang, dan gelang kaki.
 - b. Pengaplikasian rias wajah karakter tokoh Kebo Anengah diwujudkan dengan rias wajah karakter 2 dimensi dan rias wajah panggung yang dibuat lebih tajam di bagian alis dan *foundation* berwarna kemerahan, serta aplikasi *contour* yang tajam.
3. Pertunjukan 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 Kebo Anengah dengan warna kostum merah, hitam, dan emas terlihat jelas dari jarak panggung ke penonton, ukuran kostum sesuai dengan desain yang sudah dirancang dan disesuaikan dengan postur tubuh *tallent*. Pada saat pertunjukan, tokoh Kebo Anengah mengikuti perintah Mahapatih Halayudha untuk melawan Rakan Nambi

yang pada akhirnya membunuh Rakyen Nambi hingga mati. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna merah karena menyesuaikan *background* yang menggambarkan suasana tegang. Tampilan tata rias bagian mata tokoh Kebo Anengah saat dipanggung kurang terlihat jelas dan tajam. Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dihadiri 481 penonton.

B. Saran

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

1. Rancangan

- a. Pada proses membuat rancangan desain sebaiknya dilakukan melalui tahap membaca cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, memahami jalan cerita yang akan ditampilkan, mengidentifikasi tokoh untuk menentukan karakter dan karakteristiknya, menetapkan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, dilanjutkan dengan merancang desain. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diberikan karena hal itu sangat berpengaruh pada hasil *total look*. Saat membuat rancangan menemukan kendala untuk membuat desain karena belum melihat tubuh *tallent* secara langsung karena *tallent* masih dalam tahap pemilihan karakter yang cocok untuk memerankan tokoh Kebo

Anengah. Pembuatan aksesoris sebaiknya diukur dengan ukuran yang benar-benar pas dengan postur tubuh.

2. Proses

- a. Membuat aksesoris bahu sebaiknya dibuat melengkung ke atas agar postur tubuh *tallent* tidak terlihat semakin pendek.
- b. Pada bagian jubah, apabila tubuh *tallent* pendek sebaiknya tidak perlu diberikan penambahan jubah yang terlalu lebar karena hal itu membuat tubuh *tallent* semakin pendek.

3. Hasil

- a. Perlu dilakukan pengoreksian kostum, aksesoris, dan tata rias wajah karakter demi terciptanya keserasian dan keseimbangan dengan postur tubuh *tallent* saat penampilan tokoh Kebo Anengah saat pertunjukan berlangsung.
- b. Memperhatikan setiap tampilan kostum dari gerak *tallent* agar leluasa dalam menampilkan tokoh Kebo Anengah berlangsung.
- c. Memperhatikan tampilan rias wajah karakter yang diterapkan sehingga warna yang dihasilkan dapat terlihat dari jarak penonton, terutama pada riasan bagian mata yaitu *eyeliner* yang kurang lebar.

DAFTAR PUSTAKA

- A. G. Bestari. (2011). *Menggambar proporsi busana*. Yogyakarta: Intan Sejati Klaten.
- Anjar. (2015) *Eksistensi seni budaya ketoprak lahir dari rakyat*. Diambil pada tanggal 11-08-2017 pukul 08.45 WIB, dari <http://www.pastvnews.com/seni-dan-budaya/eksistensi-seni-budaya-ketoprak-lahir-dari-rakyat.html>
- Ardi. (2013). *Pengertian sumber ide*. Diambil pada tanggal 17-02-2018 pukul 16.00 WIB, dari <http://www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-sumber-ide.html>
- A.Wulandari. (2011). *Batik nusantara*, Yogyakarta: Andi Offset.
- A. Wiyanto. (2002). *Terampil bermain drama*. Jakarta: Grasindo.
- B. Susanto. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*, diambil pada tanggal 17-09-2017 pukul 18.00 WIB, dari <http://www.spengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html>)
- D. G. Fitryan. (2009). *Bekerja sebagai penulis skenario*. Jakarta: Erlangga Mahameru.
- Diki Umbara. (2012). *Di balik televisi dan hal-hal lainnya*. Diakses pada laman <https://dikiumbara.wordpress.com/2008/05/12/ngomongin-make-up-tata-artistik-part6/> pada tanggal 12 April 2018, pukul 00.04 WIB.
- D. Nurhadiat. (2006). *Kerajinan tangan dan kesenian untuk sekolah dasar kelas VI*. Jakarta: Grasindo.
- D. S. Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- F. Astuti. (2016). *Pengetahuan dan teknik menata tari untuk anak usia dini*, Jakarta: Kencana.
- H. Paningkiran. (2013). *Make-up karakter*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- H. Suhersono. (2004). *Desain bordir motif krancang, tepi, dan lengkung*. Jakarta: Gramedia.
- H. Suhersono. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- H. Sulastianto. (2006). *Seni budaya untuk kelas xii sekolah menengah atas*. Jakarta: Grafindo.

- I. Al Firdaus. (2010). *Inspirasi-inspirasi menakjubkan ragam kreasi busana*. Yogyakarta: Diva Press.
- Idayanti. (2015). *Ilustrasi, desain, pola, dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska.
- I. D. Nugroho, (2009). *Meluruskan sejarah majapahit*. Yogyakarta: Ragam Media.
- I. Hardiman. (2012). *Make-up 101: basic personal make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- I. Paramaditha. (2013). *Goyang penasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- I. Rosidi. (2009). *Menulis siapa takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2018). Diakses pada laman <https:kbbi.web.id/aksesori.html> pada tanggal 09 Maret 2018, pukul 12.00 WIB.
- Librarybinus. (2018). *Pengertian aksesoris*. Diakses pada laman <https://library.binus.ac.id> pada tanggal 10 Maret 2018, pukul 16.00 WIB.
- N Riantiarno. (2011). *Kitab teater tanya jawab seputar seni pertunjukan*. Jakarta: Grasindo.
- P. Padmodarmaya. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyanto. (2005). *Pengertian sumber ide*. Diakses pada laman www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-sumber-ide.html?m=1, pada tanggal 15 Oktober 2017, pukul 13.00 WIB.
- Yoyok Siswandi. (2008). *Pendidikan seni budaya*. Yogyakarta: Yudhistira.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Poster, Pamflet, Logo, dan Flyer



Poster *Open Recruitment*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Pamflet *Pergelaran*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Logo *Proyek Akhir*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Tiket Proyek Akhir
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Flyer Untuk Promosi
(Sumber: Sie PDD, 2018)

Lampiran 2. Foto Bersama



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



Foto Bersama *Tallent*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Bersama Keluarga
(Sumber: Sie PDD, 2018)

Lampiran 3. Foto Pergelaran



Foto Mahasiswa dan Dosen di Atas Panggung
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Saat *Tallent* Membunuh Musuh
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Show Dagelan
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Tim Keroncong
(Sumber: Sie PDD, 2018)



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