

**RIAS KARAKTER RAKYAN NAMBI DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

PROYEK AKHIR

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



**FATMA YUNITA SUROYO
NIM. 15519134015**



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

RIAS KARAKTER RAKYAN NAMBI DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh:

**FATMA YUNITA SUROYO
NIM. 15519134015**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menciptakan rancangan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Rakyam Nambi; 2) menata kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Rakyam Nambi; 3) menampilkan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Rakyam Nambi.

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

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris, rias karakter dan penataan rambut yang menerapkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, dan *value*. Sedangkan untuk prinsip desain berupa *balance*, harmoni, aksen, karakter yang dimiliki Rakyam Nambi yaitu bertanggung jawab, berkarisma, berwibawa, dan disiplin dalam menjalankan perintah raja sedangkan karakteristiknya yaitu tampan, gagah, berbadan besar dan tinggi, berkulit sawo matang, matanya bulat dan besar, sumber ide yang digunakan menggunakan metode pengembangan *stilisasi*; 2) penataan kostum dan aksesoris diwujudkan dengan baju yang terbuat dari busa hati serta lengkap dengan menggunakan jubah, celana dan jarik serta pelengkap kostum ikat pinggang atau sabuk dengan bentuk simetris sedangkan aksesoris yang digunakan diwujudkan dengan mahkota berlapis warna emas, gelang, dan aksesoris lengan, rias karakter diwujudkan dengan pengaplikasian *make up* dengan *foundation* berwarna kemerahan, menggunakan eyeshadow warna gelap sehingga memberikan kesan mata yang tajam, tatanan rambut diwujudkan dengan menggunakan penataan rambut simetris. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan karakter Rakyam Nambi yang berwibawa serta karakteristik Rakyam Nambi yang gagah; 3) ditampilkannya pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pada hari Kamis, 18 Januari 2018, pukul 13:00, di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 281 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, mentari pagi di bumi wilwatikta, rakyam nambi*

**RIAS CHARACTER OF NAMBI REPRESENTATIONS IN RELATIONSHIP
TEATER TRADITION OF MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:

**FATMA YUNITA SUROYO
NIM. 15519134015**

ABSTRACT

This final project aims to: 1) create costume design, accessories, dressing character, and hair styling Rakyan Nambi; 2) arranging costume, accessories, dressing character, and hair styling of Rakyan Nambi figure; 3) featuring costumes, accessories, dressing characters, and hair styling Rakyan Nambi figure.

The methods used to achieve the objectives of using Research and Development (R & D) with 4D development trends, namely; 1) define a process of analysis of the aspects of the story, character, and characteristics, the source of ideas, and the development of the source of ideas Rakyan Nambi figure; 2) design in the form of costume design process, accessories, dressing character, hair styling Rakyan Nambi; 3) develop a validation process for costume design, accessories design, character dress design, and hair styling, and prototype design of Rakyan Nambi figure; 4) disseminate in the form of expert assessment process, dirty rehearsal, rehearsal, and performance of main theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The results obtained from the final project are 1) the design of costumes and accessories, dressing characters and hairstyling that apply the elements of lines, shapes, colors, textures, and value. As for the principle of design in the form of balance, harmony, accents, character owned by Rakyan Nambi is responsible, charismatic, authoritative, and disciplined in carrying out the king's command while the characteristics are handsome, handsome, big and tall, brown-skinned, round and large eyes, the source of ideas used using the method of stylization development; 2) arrangement of costumes and accessories embodied with clothes made of foam and complete by using a cloak, pants and fingers and auxiliary belt or belt costume with symmetrical shape while the accessories used are embodied with gold-plated crowns, bracelets, and arm accessories, makeup is manifested by applying makeup with reddish foundation, using dark color eyeshadow so as to give a sharp eye impression, hairdo is realized by using symmetrical hair arrangement. It aims to illustrate the character of the Rakyan Nambi who is authoritative and characteristic of the valiant Rakyan Nambi; 3) showing the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta on Thursday, January 18, 2018, at 13:00, at the UNY Auditorium building, attended by more than 281 spectators whose execution went smoothly and successfully.

Keywords: *make up character, mentari pagi di bumi wilwatikta, rakyan nambi*


LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatma Yunita Suroyo
NIM : 15519134015
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Rakyat Nambi dalam pergelaran
Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

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

Yogyakarta, 17 April 2018
Penulis


Fatma Yunita Suroyo
NIM. 15519134015

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

**RIAS KARAKTER RAKYAN NAMBI DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Disusun oleh:
Fatma Yunita Suroyo
NIM. 15519134015


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 20 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji		16 April 18
Asi Tritanti, M.Pd Sekertaris		16 April 18
Afif Ghurub Bestari, M.Pd Penguji		16 April 18

Yogyakarta, 17 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




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

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu. Terimakasih Bapak dan Ibu yang sudah berjuang dan berusaha melakukan apapun demi Pendidikan seorang anak.

MOTTO

“Ilmu itu bukan yang dihafal, tapi yang memberi manfaat”
(Imam Syafi’I)

“Tidakada orang sukses yang yang tidak pernah mengalami kegagalan”
(FatmaYunita Suroyo)

“Keberhasilan seseorang bukan orang lain yang menentukan, tetapi diri kita
sendirilah yang menentukan”
(FatmaYunita Suroyo)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan laporan penulisan Proyek Akhir dengan baik dan tepat waktu.

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. Elok Novita, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses Proyek Akhir dan Pembuatan laporan Proyek Akhir ini.
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Dosen Penguji Proyek Akhir dan selaku Konsultan Kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
3. Asi Tritanti, M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus sekretaris ujian Proyek Akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi 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. KRT Drs. Stefanus Prigel Siswanto M. Hum selaku Penulis Naskah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
8. Gondhol Sumargiyono selaku sutradara Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah berpartisipasi dan membantu dalam melancarkan pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
9. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang mengampu dan memberikan ilmu selama masa studi.
10. Kedua orang tua yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan doa, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta lancar.
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, 17 April 2018

Penulis



Fafma Yunita Suroyo
NIM. 15519134015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Pembahasan masalah.	6
D. Rumusan masalah	6
E. Tujuan penulisan	6
F. Manfaat	7
G.Keaslian gagasan.	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Sinopsis cerita	10
B. Sumber ide	11
1. Pengertian sumber ide.....	11
2. Pengembangan sumber ide	12
C. Desain	13
1. Pengertian desain	13
2. Unsur-unsur desain	14
3. Prinsip desain	20
D. Kostum/busana dan asesoris	22
1. Pengertian Kostum.....	22
2. Fungsi kostum.....	23
3. Pengertian pelengkap kostum	23
4. Penggolongan pelengkap kostum	23
E. Rias wajah	24
1. Pengertian Rias wajah.....	24
2. Tujuan fungsi Tata rias	25
3. Rias karakter	25
4. Rias panggung.....	26

F. Penataan rambut	27
G. Batik	30
H. Pergelaran	31
BAB III KONSEP METODE DAN PENGEMBANGAN	35
A. Define (pendefisian)	35
1. Analisa naskah cerita Mentari pagi di Bumi wilwatikta	35
2. Analisa karakter dan karateristik.....	36
3. Analisis sumber ide	37
4. Analisis pengembangansumber ide	37
B. Design (perencanaan)	38
1. Desain kostum	38
2. Desain assesoris.....	41
3. Desain Rias wajah	45
4. Desain penataan rambut	46
5. Desain pergelaran	47
C. Develop (pengembangan)	49
1. Validasi rancangan atau desain kostum	49
2. Validasi rancangan atau desain aksesoris.....	51
3. Validasi rancangan atau desain rias karakter	52
4. Validasi rancangan atau desain penataan rambut.....	52
5. Validasi rancangan atau desain Prototype.....	52
D. Desseminate (penyebar luasan)	52
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	54
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Define (pendefinisian)	54
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan desain.	55
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Develop (pengembangan)	67
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan Dessiminate (Penyebarluasan)	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
A. SIMPULAN	77
B. SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arya Wiraraja.....	37
Gambar 2. Sketsa Tokoh Rakyat Nambi.....	40
Gambar 3. Desain Sabuk.....	41
Gambar 4. Desain Mahkota Rakyat Nambi	43
Gambar 5. Desain gelang	44
Gambar 6. Desain Aksesoris Lengan.....	45
Gambar 7. Desain Rias Karakter Rakyat Nambi.....	46
Gambar 8. Sketsa Penataan Rambut	47
Gambar 9. Desain Layout <i>Stage</i> , Kursi, dan Penataan Dekorasi.....	48
Gambar 10. Desain Panggung.....	48
Gambar 11. Desain Pintu Masuk	49
Gambar 12. Desain Kostum	57
Gambar 13. Hasil Akhir Kostum	57
Gambar 14. Desain Gelang	58
Gambar 15. Hasil Akhir Gelang	58
Gambar 16. Desain Aksesoris Lengan	58
Gambar 17. Hasil Akhir Aksesoris Lengan	58
Gambar 18. Desain Aksesoris Mahkota	59
Gambar 19. Hasil Akhir Mahkota.....	59
Gambar 20. Membersihkan Wajah	60
Gambar 21. Mengaplikasikan Pelembab	60
Gambar 22. Mengaplikasikan <i>Foundation</i>	60
Gambar 23. Melakukan Teknik Counturing	61
Gambar 24. Mengaplikasikan Bedak Tabur.....	61
Gambar 25. Mengaplikasikan Bedak Padat	61
Gambar 26. Membuat Alis	62
Gambar 27. Mengaplikasikan <i>Blush On</i>	62
Gambar 28. Mengaplikasikan <i>Shading</i> Luar.....	62
Gambar 29. Mengaplikasikan <i>Eyeshadow</i>	63
Gambar 30. Mengaplikasikan <i>Eyeline</i> Bawah.....	63
Gambar 31. Membuat Arsiran Kumis.....	63
Gambar 32. Mengaplikasikan Lipstick Merah Marun	64
Gambar 33. Desain Rias Karakter	64
Gambar 34. Hasil Akhir Rias Karakter.....	64
Gambar 35. Penataan Rambut Sebelum Pemasangan Mahkota.....	65
Gambar 36. Penataan Rambut Sesudah Pemasangan Mahkota	66
Gambar 37. Desain Penataan Rambut	66
Gambar 38. Hasil Akhir Penataan Rambut.....	66
Gambar 39. Desain Awal kostum	67
Gambar 40. Desain Akhir Kostum.....	67
Gambar 41. Desain Awal Rias Wajah Karakter	68
Gambar 42. Desain Akhir Rias Karakter	68
Gambar 43. Uji Coba Rias Karakter Pertama	70
Gambar 44. Hasil Uji Coba Rias Karakter kedua	71

Gambar 45. Hasil Uji Coba Penataan Rambut.....	71
Gambar 46. Prototype Rakyan Nambi	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Suasana Grand Juri	84
Lampiran 2. Foto Bersama Dosen Pembimbing PA	84
Lampiran 3. Srikandi Rias 2015	85
Lampiran 4. Banner Pergelaran.....	85
Lampiran 5. Tiket.....	86
Lampiran 6. Suasana Perform di Atas Panggung	86
Lampiran 7. Suasana Perform di Atas Panggung Tokoh Rakyat Nambi	87

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia tidak terlepas dengan dunia pariwisata, yang ditunjang dengan berbagai seni. Indonesia kaya akan ragam kesenian terutama seni pertunjukkan, sudah semestinya Indonesia berbangga, maka sudah selayaknya bagi bangsa dan masyarakat negeri ini untuk melestarikan dan menjaga ragam kesenian yang ada di Indonesia ini. Jadi tidak mustahil jika banyak hasil cipta rasa dan karya dalam berbagai adat dan ragam kesenian yang dimiliki oleh bangsa Indonesia ini selalu dilirik oleh bangsa lain (Taylor 1897).

Seni pertunjukkan bukan suatu hal yang baru di Indonesia. Seni pertunjukkan didefinisikan sebagai seni yang dipertunjukkan kepada penonton baik itu seni teater, musik, ataupun tari. Sebagai Negara bekas jajahan, Indonesia mengamali berbagai macam pergantian ideology, kebudayaan, dan kebijakan selama pergantian kekuasaan. Hal ini mempengaruhi lapisan masyarakat termasuk dalam perkembangan kebudayaannya, seperti teater tradisi karena seni pertunjukkan Indonesia memiliki ciri istimewa. Seni pertunjukkan merupakan seni yang sangat lentur dan “cair” sifatnya (Simatupang L, 2013).

Teater tradisi merupakan seni drama yang merupakan penampilan perilaku manusia dengan gerak, tari, dan nyanyian yang ada pada bagian tertentu yang diiringi musik. Di dalamnya terdapat dialog serta *acting*

pemain. Kini umumnya pengertian teater dan seni drama sudah berbaur dan keduanya merajuk pada seni berperan diatas pentas. Hakikatnya teater menggunakan bahasa yang tidaklah menekan pada pembicaraan tentang analitik, karena dapat ditulis dalam bentuk puisi atau dalam bentuk prosa. Bahkan bisa dikatakan drama bisa saja terjadi tanpa bahasa, namun tidak mungkin tanpa adanya gerak dan aksi (Simatupang L, 2013).

Teater tradisi merupakan kesenian yang dimiliki Indonesia, namun dengan adanya perkembangan zaman teater tradisi kurang diminati oleh masyarakat terutama remaja. Berdasarkan hasil survei angket minat remaja terhadap kesenian teater tradisi sangat memprihatinkan, bahkan remaja usia 19-23 tahun tidak mengetahui teater tradisi, hal ini perlu diperhatikan. Alasan remaja tidak menyukai teater tradisi karena teater masih terkesan kuno dan dalam teater tradisi masih menggunakan bahasa daerah yang tidak semua orang dapat memahami bahasa tersebut karena yang menonton tidak hanya dari masyarakat daerah itu sendiri melainkan dari daerah lain.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan sosialisasi atau mengedukasi kembali kepada masyarakat terutama remaja tentang pentingnya menjaga kesenian Indonesia yaitu teater tradisi. Hal ini menjadi penting untuk remaja karena remajalah yang akan mewarisi kesenian Indonesia. Berdasarkan keprihatinan akan permasalahan yang telah dipaparkan itulah yang menjadi dasar alasan mengapa mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mengadakan pertunjukan dengan mengangkat tema teater tradisi “Kudeta di Majapahit” yang berjudul

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan harapan bisa membangkitkan semangat anak muda untuk terus berkarya dibidang seni. Kesenian rakyat yang menceritakan tentang kisah-kisah kehidupan yang merupakan kisah legenda yang ada di dalam masyarakat dengan latar belakang kehidupan kerajaan majapahit.

Pada pertunjukan yang akan dibuat ini mahasiswa akan bekerjasama dengan pihak Kamasetra yang terkait dengan pemilihan *talent*, perencanaan tata panggung, tata lampu, musik, hingga skenario cerita. Berkaitan dengan pengangkatan cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* maka mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan tertantang untuk membuat tampilan Kerajaan Majapahit menjadi tampilan menarik bagi masyarakat umum. Pada kesempatan ini akan ditampilkan tokoh Rakyat Nambi. Rakyat Nambi adalah salah satu orang hebat di Majapahit karena kemampuannya, banyak orang iri dan ingin menumpasnya. Kisah dari Nambi yang sangat miris ini membuktikan bahwa orang yang pandai selalu dikalahkan oleh mereka yang berkepentingan dan memiliki kekuasaan.

Agar dapat mewujudkan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang menarik bagi remaja dan masyarakat umum, mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan akan menampilkan tokoh Rakyat Nambi yang ada dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan wajah yang tampan serta berjiwa kesatria dan penuh tanggung jawab.

Penampilan tokoh Rakyat Nambi di atas panggung akan lebih maksimal dengan faktor pendukung berupa kostum dan aksesoris yang dapat

memperindah penampilan serta menunjang dan menonjolkan karakter Rakyan Nambi namun harus tetap memperhatikan kenyamanan *talent* yang akan berperan sebagai Rakyan Nambi.

Berdasarkan pengamatan dalam pertunjukan seni teater tradisi yang sudah ditampilkan sebelumnya, penampilan tokoh Rakyan Nambi masih menggunakan kostum dan aksesoris yang terkesan monoton untuk kalangan masyarakat khususnya remaja, sedangkan kosmetik yang digunakan masih menggunakan kualitas yang belum sebaik seperti sekarang, penggunaan kosmetik tidak bersifat *waterproof*, sehingga riasan tidak tahan lama dan luntur. Oleh sebab itu penampilan tokoh Rakyan Nambi perlu pengembangan kostum, aksesoris, dan rias karakter yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan jaman di era modern seperti sekarang ini untuk menarik minat generasi muda agar pertunjukan tidak terkesan monoton. Kostum dan aksesoris Rakyan Nambi disesuaikan dengan gerak yang akan dimainkan agar tidak mengganggu gerak Rakyan Nambi saat di atas panggung. Pada rias karakter, kosmetik yang digunakan memiliki kualitas yang bersifat *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur. Kostum, aksesoris, dan rias karakter disesuaikan dengan karakter dan karakteristik Rakyan Nambi yang memiliki sifat tegas, berwibawa, berjiwa kesatria, dan bertanggung jawab.

Rias karakter tokoh Rakyan Nambi dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan menonjolkan rias wajah karakter yang akan diterapkan pada seorang pria yang memiliki sifat tegas, berwibawa, berjiwa kesatria, dan tanggung jawab. Tujuan utama rias karakter

Rakyan Nambi dalam pertunjukan teater *Mentari Pagi Dibumi Wilwatikta* dapat mewujudkan karakter tokoh sesuai tuntutan yang ada dalam naskah. Menciptakan tokoh Rakyan Nambi sedikit sulit karena harus menciptakan tokoh Rakyan Nambi dengan umur 50 tahun, sedangkan *talent* yang memerankan Rakyan Nambi berumur 26 tahun. Pemilihan kosmetik yang digunakan untuk melakukan rias wajah pada tokoh Rakyan Nambi adalah kosmetik yang *waterproof* karena *talent* yang akan berperan sebagai Rakyan Nambi akan mengeluarkan keringat pada saat tampil di atas panggung yang akan menyebabkan riasan mudah luntur dan pudar akibat pengaruh dari gerakan yang dilakukan oleh *talent* di atas panggung. Sebuah pertunjukan dapat dikatakan sukses apabila dalam penampilannya penonton dapat memahami sifat dan karakter tokoh yang diperankan dan pesan moral yang akan disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan. Diantaranya:

1. Teater tradisi di Indonesia kurang diminati oleh masyarakat terutama remaja.
2. Kondisi teater tradisi yang memprihatinkan karena remaja banyak yang tidak mengetahui teater tradisi.
3. Sulitnya merancang kostum dan aksesoris yang dapat menunjang penampilan tokoh Rakyan Nambi.

4. Menciptakan tokoh Rakyan Nambi tidak mudah karena perlu menggambarkan karakter dan karakteristik dari tokoh agar penonton dapat memahami secara langsung tokoh Rakyan Nambi.

C. Pembatasan masalah

Pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, dengan segala keterbatasannya maka dibatasi masalah tentang merancang kostum, aksesoris, rias karakter dan diwujudkan pada tokoh Rakyan Nambi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

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

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan batasan masalah diatas maka tujuan dalam pembuatan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*:

1. Mampu merancang kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dalam *pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Mampu menata kostum, aksesoris, rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dalam *pergelarann Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Mampu menampilkan kostum, aksesoris, rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dalam *pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

F. Manfaat Penulisan

Pergelaran Proyek Akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat. Adapun Manfaat dari diselenggarakannya *pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dalam *pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
 - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam proses merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dalam *pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

- c. Melatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan serta mengatasi masalah yang timbul pada proses merancang pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- d. Meningkatkan kerjasama dalam tim untuk mencapai kesuksesan pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki *softskill* yang baik dan mampu menerapkan dalam dunia kerja.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkompetensi, dan siap menghadapi persaingan global.
- c. Ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat untuk selalu menjaga ragam kebudayaan indonesia melalui pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
- b. Menambah wawasan tentang kehidupan bahwa kebudayaan perlu dilestarikan di berbagai wilayah di Indonesia.
- c. Memperoleh informasi kompetensi mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang di pergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “ tradisi “ yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan tokoh Rakyam Nambi merupakan hasil karya penulis sendiri dari tahap merancang, mengaplikasikan, dan menampilkan tata rias karakter, serta penataan rambut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis cerita

1. Pengertian sinopsis cerita

Sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik (tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat) novel tersebut (Nurhadi, Dawud dan Pratiwi: 2007). Sedangkan menurut Ahira (2006) mengatakan “setiap peristiwa atau rekaan yang dikisahkan dalam bentuk cerita pendek, novel, dan film dapat disimpulkan ke dalam bentuk ringkas yang padat dan jelas. Pengertian lain disampaikan oleh Santoso (2016) sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film, dan teater panggung.

Berdasarkan jabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sinopsis cerita adalah sebuah ringkasan yang padat dan jelas pada sebuah naskah, baik naskah panjang maupun naskah pendek untuk sebuah pementasan drama, film, atau teater panggung tanpa menghilangkan unsur-unsur penting naskah tersebut.

2. Tujuan pembuatan sinopsis

Sinopsis cerita menurut Ahira (2016) adalah untuk memberi informasi terpenting dari sebuah karya kepada pembaca atau penikmat karya tersebut secara lebih singkat sehingga dapat dengan mudah mengetahui intisari cerita. Sedangkan menurut Susanto (2016) fungsi pembuatan sinopsis cerita, adalah:

- a. Memberikan sebuah gambaran ringkas dan singkat tentang isi cerita atau naskah.
- b. Memberikan gambaran yang jelas secara sederhana mengenai urutan atau kronologi ceritanya.
- c. Sebagai prolog atau epilog dari suatu naskah yang akan dipentaskan.
- d. Sebagai draft pedoman bagi pemain atau pemeran untuk melakukan improvisasi.

Tujuan pembuatan sinopsis berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan adalah untuk menunjukkan gambaran yang jelas mengenai urutan cerita pada naskah secara ringkas, singkat dan jelas.

B. Sumber ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati (2000: 58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. dalam menciptakan suatu desain yang baru, dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan sekitar dan peristiwa-peristiwa

yang terjadi. Sebelum membuat desain, terlebih dahulu membuat suatu sketsa. Idealnya pada saat pembuatan sketsa, tidak asal mencoret namun berdasarkan dengan sumber ide. Sedangkan sumber ide menurut Sri Ardiati Kamil (Permatasari, 2012: 14) yaitu segala sesuatu yang dapat digali untuk dijadikan ide-ide dalam mewujudkan ciptaan.

Berdasarkan kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan sebuah desain ide baru apa saja yang berada disekitar manusia.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide atau disebut juga perubahan wujud adalah pengolahan objek untuk mencapai objek yang sesuai dengan keinginan yang ingin ditampilkan. Menurut Kartika (2004: 42-43) perubahan wujud dapat dibedakan menjadi 4, yaitu:

a) Stilisasi

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

b) Distorsi

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

c) Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan memindahkan (trans) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambar.

d) Disformasi

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

Berdasarkan jabaran teori yang telah dipaparkan diatas pengembangan sumber ide merupakan perubahan wujud dari pengolahan objek untuk mencapai tingkat pencapaian objek sesuai dengan objek yang akan di buat dan ditampilkan. Pengembangan sumber ide terdapat 4 macam yaitu stilisasi, distorsi, transportasi, disformasi.

C. Desain

1. Pengertian desain

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195) menjelaskan bahwa definisi desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Menurut Widjiningsih (1982: 1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan

dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Wibowo (2013:10) desain berarti merancang .

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu rancangan pada suatu benda atau objek yang telah dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur yang sebelumnya melalui proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan.

2. Unsur- unsur desain

Pernyataan Ernawati, Izweni, dan Nelmira (2008: 201-203) mengenai unsur desain merupakan unsur- unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain ini terdiri dari garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna. Berikut pembahasan unsur desain:

a. Garis

Merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

1) Garis lurus

Adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan member kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah, sifat garis, dapat berubah seperti: a) Garis lurus tegak member kesan keluhuran; b) Garis lurus mendatar memberi kesan tenang; c) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical dan horizontal yang membunyai sifat lebih hidup (dinamis).

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang, dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi: a) Membatasi bentuk struktur atau siluet; b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian; c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh.

b. Arah

Menurut Ernawati, Izweni dan Nelmira (2008: 203) Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar,

tegak lurus, miring, dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebar. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk menurut Ernawati, Izweni, dan Nelmira (2008: 203-204) adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya menurut Ernawati, Izweni, dan Nelmira (2008: 203-204) bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

1) Bentuk Naturalis

Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

2) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran, dan lain sebagainya.

3) Bentuk Dekoratif

Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.

4) Bentuk Absrtak

Bentuk Abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204) ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang

dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesories yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar dan menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 204) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk. Tekstur bahan yang tembus terang seperti sifon, brokat dan lain-lain kurang cocok dipakai oleh orang yang berbadan gemuk karena memberi kesan bertambah gemuk.

f. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 204-205) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian

permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Menurut Ernawati, Izwernidan Nelmira (2008: 205) dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat ditunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, hijau, *orange*, dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira, dan sebagainya maka disebut watak warna.

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 205-211) menyebutkan dalam unsur desain warna terdapat pengelompokkan warna. Berikut adalah pengelompokkan warna, yaitu: 1) warna primer; 2) warna sekunder; 3) warna intermedier; 4) warna tertier; 5) warna kwarter.

Jenis-jenis kombinasi warna Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 205-211) dikelompokkan menjadi tujuh jenis kombinasi, yaitu: 1) kombinasi monokromatis; 2) kombinasi *analogus*; 3) kombinasi warna

komplementer; 4) kombinasi warna split komplementer; 5) kombinasi *double* komplementer; 6) kombinasi warna segitiga; 7) kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus.

Berdasarkan jabaran teori di atas unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga desain dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Unsur-unsur desain meliputi garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *Value*, dan warna.

3. Prinsip Desain

Untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 211-213) adapun prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek, ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam satu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain di padukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. Proporsi

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

jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan Simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan Asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

d. *Irama*

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama akan diciptakan melalui: 1) pengulangan bentuk secara teratur; 2) perubahan atau peralihan ukuran; 3) melalui pancaran atau radiasi.

e. *Aksen/ Center of Interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen: 1) apa yang akan dijadikan aksen; 2) bagaimana menciptakan aksen; 3) berapa banyak aksen yang dibutuhkan; 4) dimana aksen ditempatkan.

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan jabaran teori di atas prinsip desain merupakan pedoman yang sangat penting dalam menciptakan desain yang lebih baik dan menarik sehingga dapat tercapai suatu konsep desain yang baik dan tepat sesuai yang diinginkan. Prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, *unity*.

D. Kostum Dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian kostum

Kostum menurut Susanto (2008: 310) merupakan seni pakaian beserta segala kelengkapannya yang dapat menggambarkan dan

mewujudkan suatu tokoh. Kostum meliputi aksesoris, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki banyak peranan penting untuk penggambaran tokoh. Sedangkan menurut Prihantina (2015: 43) kostum merupakan pakaian dan segala kelengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dipaparkan diatas kostum merupakan suatu hasil seni pakaian beserta kelengkapannya yang digunakan oleh pemeran untuk mewujudkan suatu karakter tokoh sesuai peran yang dijalani.

2. Fungsi Kostum

Menurut Prihantina (2015: 43-44) fungsi kostum dalam seni pertunjukan ada lima, yaitu: a) mencitrakan keindahan penampilan; b) membedakan satu pemain dengan pemain lainnya; c) menggambarkan karakter tokoh; d) memberikan efek gerak pemain; e) memberi efek dramatik.

3. Pengertian Pelengkap Kostum

Karomah (1990: 15) menjelaskan pelengkap kostum atau busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menambah keindahan saja.

4. Penggolongan Pelengkap Kostum.

Dalam pemakaian pelengkap kostum dibagi menjadi dua golongan, berikut penggolongan pelengkap kostum menurut Karomah (1990: 15):

- a. Pelengkap busana hanya berfungsi untuk menambah keindahan saja, yang sering disebut aksesoris.
- b. Pelengkap busana selain sebagai pelengkap juga mempunyai fungsi lain, yang sering disebut *millineries* seperti tas, sepatu, arloji dan lain sebagainya.

Kostum berdasarkan jabaran teori diatas adalah pakaian atau busana yang dikenakan oleh aktor untuk menunjang penampilan visual sesuai dengan peranan yang diperankan tanpa mempengaruhi kenyamanan gerak aktor tersebut. Salah satu fungsi kostum adalah untuk membantu mendefinisikan tempat dan waktu yang menjadi latar pertunjukkan tersebut. Sedangkan pelengkap kostum atau busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja. Pelengkap kostum digolongkan menjadi dua yaitu aksesoris dan *millineries*.

E. Rias wajah

1. Pengertian Rias Wajah

Menurut Santosa (2013: 149), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Menurut Kusantati (2008: 452) rias wajah merupakan suatu seni menghias wajah untuk memperindah atau mempercantik penampilan wajah.

Berdasarkan teori diatas rias wajah merupakan seni melukis wajah yang bertujuan untuk mengubah penampilan seseorang menjadi terlihat lebih sempurna agar menjadi lebih indah dan lebih cantik.

2. Tujuan Fungsi Tata Rias

Menurut Santosa (2013: 149-154), tata rias secara umum memiliki fungsi, yaitu: a) menyempurnakan penampilan wajah; b) menggambarkan karakter tokoh; c) member efek gerak pada ekspresi pemain; d) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh.

3. Rias Karakter

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

Sedangkan rias karakter menurut Riantiarno, N., (2011: 166) rias karakter bertujuan untuk memperjelas karakter pemain yang dapat mengubah wajah seseorang menjadi buruk dengan cara dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang. Ciri-ciri rias wajah karakter yaitu garis-garis pada riasan wajah harus tajam, warna yang digunakan adalah warna yang mencolok, dan alas bedak yang dipakai lebih tebal. Gambaran karakter yang akan diperankan dalam suatu pertunjukan dapat diwujudkan dengan memperhatikan faktor yang menentukan, yaitu: 1) Ras dan suku bangsa, karena setiap ras dan suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda-beda; 2) Umur talent harus disesuaikan dengan umur yang akan diperankan; 3) Watak dan kepribadian pada tokoh.

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

4. Rias Panggung

Rias panggung menurut Hardiman, I., (2009: 72) adalah teknik riasan yang dipakai untuk tujuan *makeup* panggung, *makeup* film, dan *makeup* sinetron. Rias panggung menurut Thowok, N, D., (2012) adalah rias yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung.

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

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa rias panggung adalah rias yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran, dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu: 1) jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasnya; 2) *lighting* yang digunakan untuk penerangan panggung; 3) cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukkan; 4) media yang digunakan untuk pertunjukkan. Media

pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup . Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian; 5) penekanan dengan efek tertentu seperti mata, alis, hidung, dan bibir, agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Pengertian penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Yanita (2008: 178-179):

a. Pengertian Rambut dalam Arti Luas

Penataan rambut dalam arti luas meliputi semua tahapan dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan tersebut melibatkan penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Walaupun masing-masing proses tersebut diatas dapat dibedakan, namun dalam pelaksanaanya jarang dijumpai adanya satu proses yang tunggal dan berdiri sendiri, selain proses penataan dalam arti sempit.

b. Pengertian dalam Arti Sempit

Dalam arti sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan, dan penempatan

berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

2. Faktor Penataan Rambut

Pola penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Merita Yanita (2008: 181-185), adalah:

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman mesir purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap segala sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias dan mahluk lain isi bumi ini, oleh Tuhan Yang Maha Pencipta diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya.

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Apabila penataan simetris menimbulkan kesan seimbang atau statis, maka penataan asimetris menimbulkan kesan ketidakseimbangan lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung kepada capaiannya suatu keseimbangan. Hal ini akan menimbulkan efek dinamis bagi tata rambut yang bersangkutan.

Selain efek dinamis penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendamatisir ekspresi wajah model. Juga banyak digunakan

untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris.

c. Penataan Puncak

Penataan puncak menitikberatkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai penataan *korektif* bagi bentuk wajah, kepala, leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. Alangkah sayangnya, jika seorang model ingin membanggakan kalung maupun anting-antingnya kemudian harus menjadi kecewa karena penataan rambutnya tidak menyadari adanya pola penataan puncak sebagai jalan keluarnya.

d. Penataan Belakang

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala. Pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminim dan anggun.

e. Penataan Depan

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literature tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980, banyak mengetengahkan penataan di daerah dahi dengan hasil yang tidak kalah indahnya.

Karena itu sekarang sudah pada waktunya untuk menjadikan pola penataan depan ini sebagai satu kategori penataan tersendiri. Pola penataan depan memberikan kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. Kecuali itu juga dapat digunakan sebagai penataan *korektif* bagi bentuk dahi yang terlampau menonjol.

Berdasarkan jabaran teori diatas dimaksud penataan rambut adalah proses atau tahapan pengaturan pada rambut untuk memperindah penampilan dirinya. Penataan rambut dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Pola penataan rambut dibagi menjadi lima, yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, dan penataan depan.

G. Batik

Prasetyo (2012: 1) mengatakan batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literature internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resistdyein*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Menurut Wulandari (2011: 2) mengatakan istilah batik yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori.

Batik kontemporer menurut Wulandari (2011: 98) batik ini terlihat tidak lazim untuk disebut batik, tetapi proses pembuatannya sama seperti membuat batik. Warna dan coraknya cenderung seperti kain pantai khas Bali. Batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan-terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang didesain.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dipaparkan oleh ahli, batik merupakan seni pembuatan bahan pakaian dengan teknik menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas dan lebar. Batik memiliki bermacam-macam jenis salah satunya yaitu batik kontemporer.

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas sebuah karya seni berupa pentas di atas panggung biasanya berupa drama dan teater. Kegiatan ini melibatkan pemain dan penonton (Simatupang, 2013: 65). Pergelaran menurut Pramozaya (2013: 65), pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang menyajikan peristiwa-peristiwa yang tidak biasa.

Berdasarkan kajian teori di atas pertunjukan merupakan sebuah tontonan dengan berbagai peristiwa yang menarik dengan melibatkan pemain dan penonton.

2. Teater

Teater menurut Riantiarno (2011: 1) merupakan suatu kegiatan manusia secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya mewujudkan dalam suatu karya seni karya seni. Menurut Trisno (2010: 22), teater merupakan hasil kreatifitas dan kebersamaan suatu kelompok sosial yang berakar dari budaya setempat. Sedangkan menurut Santoso (2008: 1) teater merupakan segala hal yang dipertunjukkan di depan banyak orang, dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah pertunjukkan.

Berdasarkan jabaran teori diatas teater merupakan suatu wujud dari kreatifitas seseorang yang di pertunjukkan dan di perlihatkan oleh banyak orang.

3. Pengertian Panggung

Panggung menurut Soetedja, Gustina dan Milasari (2014: 408) merupakan *setting* dan dekorasi panggung pertunjukan yang mengungkapkan tempat, waktu, dan kejadian peristiwa pertunjukan, biasanya dilakukan perubahan tata panggung setiap pergantian babak dalam cerita. Menurut Santosa (2008: 387) panggung adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Bentuk pentas di indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

a. Panggung Arena

Panggung arena merupakan panggung yang penontonnya dapat duduk atau mengelilingi panggung.

b. Panggung *Proscenium*

Proscenium juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukkan melalui sebuah bingkai atau lengkung *Proscenium (Proscenium art)*.

c. Panggung *Trust*

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

Berdasarkan jabaran teori diatas pengertian panggung merupakan tempat interaksi sebuah pertunjukkan dimana didalamnya terdapat aktor, penulis lakon, sutradara yang akan ditampilkan terhadap penonton. Bentuk panggung dibagi menjadi 3 jenis yaitu panggung arena, panggung *proscenium*, panggung *trust*.

4. *Lighting*

Santosa (2008: 167) *lighting* atau cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukkan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukkan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari,, bulan, api, untuk menerangi. Menurut Fauzi (2007: 78) *lighting*

merupakan sesuatu yang memiliki fungsi untuk membentuk situasi, menyinari gerak pemain serta mempertajam ekspresi untuk penciptaan karakter lakon dan pelaku.

Berdasarkan jabaran teori diatas *lighting* merupakan unsur artistik yang terpenting dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang bertujuan untuk menerangi gerak pemain dan ekspresi pemain dalam suatu pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan untuk membahas pada bagian ini menggunakan metode, 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Sammel. Metode 4D terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek. Aspek yang akan dianalisis terhadap beberapa aspek. Aspek yang akan dianalisis pada tahap *define* yaitu:

1. Analisis Cerita

Dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* terdapat seorang raja yaitu Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di kerajaan Majapahit, Prabu Jayanegara merupakan putra dari seorang pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya Kerajaan Majapahit, sepeninggal Prabu Kertajasa pada tahun 1309 masehi sering terjadi pembontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora. Pada saat itu Prabu Jayanegara masih berusia 15 tahun sudah dinobatkan menjadi Raja Majapahit. Sejak prabu Jayanegara menduduki tahtanya para Dharmaputra, Ra kuti, Ra semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati yang

berusaha ingin merebut tahta untuk menjadi patih Hamangkubumi yang saat itu gelar patih Hamangkubumi diduduki oleh Rakyan Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini terdapat taktik dan politik hitam yang dilakukan oleh sekelompok Mahapati untuk menjatuhkan Rakyan Nambi atas kepercayaan dari Sang Prabu Jayanegara. Sang Prabu Jayanegara memiliki sifat yang sangat buruk, raja yang kurang bijaksana, senang bermain wanita, berperilaku seenaknya, dan tidak punya pendirian. Karena sikap itulah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Saat itu Majapahit telah diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam lingkaran musuh sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

2. Analisis karakter dan karakteristik tokoh

Analisis tokoh Rakyan Nambi dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/ watak dari tokoh Rakyan Nambi sedangkan analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus dari tokoh Rakyan Nambi dalam cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

a. Analisis Karakter tokoh

Tokoh rakyan nambi dalam cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki watak bertanggung jawab, berkharisma, berwibawa dan disiplin dalam menjalankan perintah raja.

b. Analisis Karakteristik tokoh

Tokoh rakyau nambi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* berwajah tampan, gagah dengan badan yang besar dan tinggi, berkulit sawo matang, matanya bulat dan besar.

3. Analisis sumber Ide

Sumber ide pada tokoh Rakyau Nambi adalah Arya Wiraraja yaitu adalah nama seorang tokoh pemimpin pada abad ke-13 M di Jawa dan Madura. Dalam sejarah, ia dikenal sebagai pengatur siasat kejatuhan kerajaan Singhasari, pemilihan sumber ide tersebut karena terdapat kesamaan dan kesesuaian dengan karakter tokoh Rakyau Nambi.



Gambar 1. Arya Wiraraja
(Sumber: Rahmat Ardiansyah, 2016)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan tokoh Rakyau Nambi sesuai dengan tuntutan tokoh dalam cerita teater tradisi *Mentari*

Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sosok tokoh bersejarah Arya Wiraraja. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan dengan tetap masih dalam koridor sumber ide.

Pengembangan sumber ide berupa *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan mengornamenkan objek dan suatu benda yang digambar. Sumber ide tersebut mengacu ke sumber ide berupa stilisasi karena pada sumber ide terlalu sederhana sehingga perlu penambahan-penambahan di bagian mahkota, baju, dan aksesoris. Dengan cara menambahkan ornamen-ornamen pada kostum bagian baju dan jubah yang dikenakan tokoh, pencapaian rias karakter, aksesoris yang menarik dan sesuai demi pencapaian suatu tokoh karakter yang menarik dan sesempurna mungkin agar tokoh yang dibawakan sesuai yang diharapkan.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain Kostum

a. Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Rakyam Nambi. Kostum yang akan dibuat berupa pakaian yang mencerminkan tokoh Rakyam Nambi yang Gagah, berwibawa, berjiwa kesatria yaitu berupa baju. *Stilisasi* dilakukan dengan penambahan ornamen seperti payet, dan renda serta menggunakan jubah berwarna emas dengan

menggunakan kain berbahan satin. Kostum yang terbuat dari busa hati yang dibuat simetris dengan menerapkan unsur desain berupa garis, warna, dan tekstur. Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain berupa *balance*.

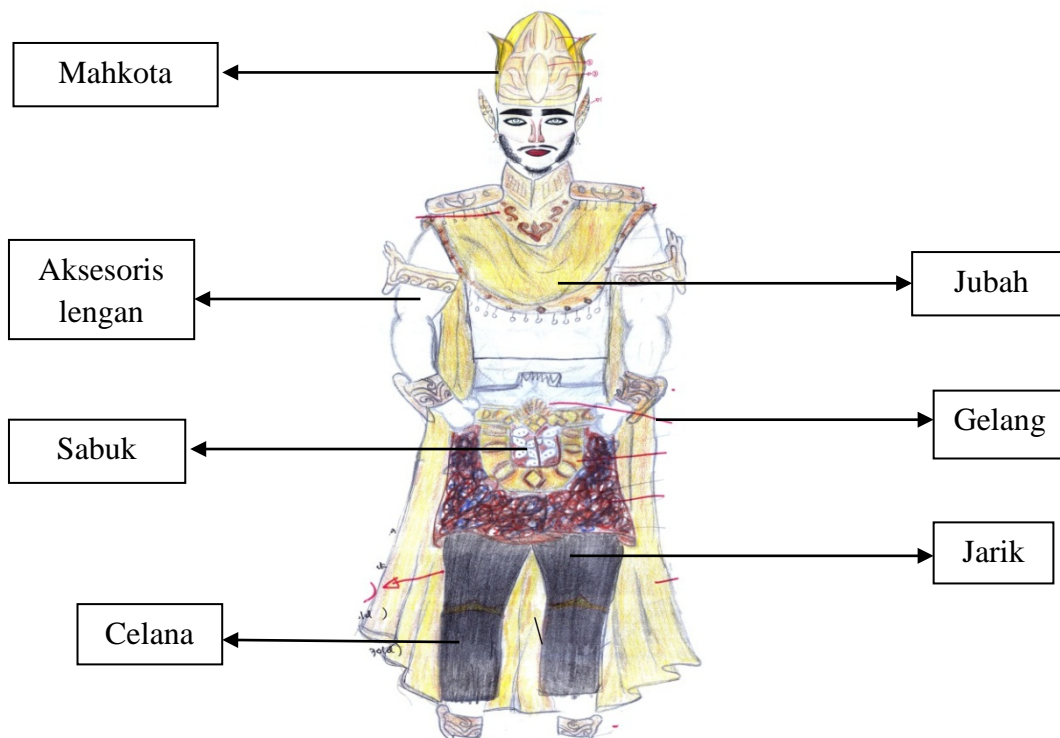
Unsur garis pada desain kostum diterapkan adalah berupa garis diagonal. Garis diagonal merupakan perpaduan dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup dinamis. Garis diagonal di terapkan untuk menunjang karakter Rakyan Nambi.

Unsur desain berupa warna diterapkan pada desain kostum Rakyan Nambi menggunakan warna emas, coklat. Warna ini dipilih untuk karakter Rakyan Nambi yang gagah.

Selain menerapkan unsur garis dan warna, kostum Rakyan Nambi menerapkan unsur desain berupa tekstur. Unsur tekstur yang akan di terapkan adalah tekstur berkilau pada kain. Kostum Rakyan Nambi menerapkan juga prinsip desain yaitu *balance*. *Balance* adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga dihasilkan susunan yang menarik. Prinsip *balance* yang di gunakan adalah keseimbangan simetris.

Dalam pemilihan kain batik untuk tokoh Rakyan Nambi memilih jenis batik kontemporer dengan warna *background* pada batik warna coklat tua yang bermakna kepercayaan, karena dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Rakyan Nambi merupakan orang kepercayaan Prabu Jayanegara sehingga Nambi dipercaya untuk

menjadi patih Hamangkubumi di Majapahit. Selain itu, dalam pemilihan corak batik kontemporer menggunakan unsur garis corak lengkung yang bermakna luwes dan dinamis karena sifat Rakyan Nambi pada cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* memiliki sifat penuh semangat dan bertenaga sehingga mampu bergerak cepat dalam situasi dan kondisi yang tidak diinginkan serta mampu menyesuaikan diri dengan keadaan. Warna corak batik kontemporer yang ditampilkan dalam kostum Rakyan Nambi menggunakan warna *orange* yang bermakna energy, keseimbangan, dan kehangatan dan juga menggunakan warna biru yang bermakna keamanan karena Rakyan Nambi adalah seorang patih yang bertanggung jawab atas kenyamanan dan keamanan di Kerajaan Majapahit.



Gambar 2. Sketsa tokoh Rakyan Nambi
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

b. Pelengkap Kostum

Pelengkap kostum yang akan dikenakan untuk melengkapi kostum Rakyan Nambi berupa sabuk. Stilisasi dilakukan pada bagian sabuk dengan menambahkan ornamen yaitu renda dan payet-payet serta manik-manik. Sabuk menerapkan unsur berupa garis, bentuk dan warna serta menerapkan prinsip desain berupa aksen.

Garis yang diterapkan pada sabuk berupa garis lengkung. Unsur warna yang diterapkan pada desain sabuk adalah warna emas atau *gold*. Desain sabuk juga menerapkan prinsip desain pada pembuatannya yaitu berupa prinsip aksen. Aksen yang diterapkan pada desain sabuk adalah aksen gemerlap.



Gambar 3. Desain Sabuk
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

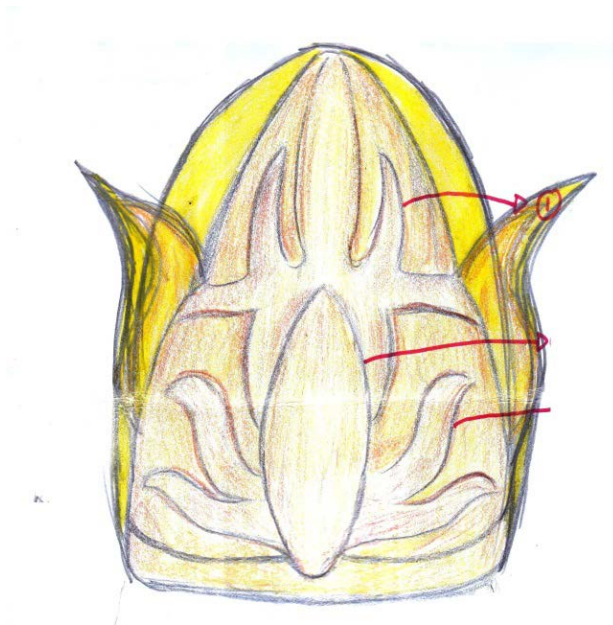
2. Desain Aksesoris

Aksesoris yang akan dikenakan oleh Rakyan Nambi berupa mahkota, gelang, aksesoris lengan.

a. Mahkota

Desain mahkota yang akan dikenakan Rakyen Nambi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, Untuk prinsip desain, aksesoris mahkota menerapkan prinsip *balance*. Stilisasi dilakukan dengan penambahan ornamen pada mahkota dengan menambahkan bentuk runcing pada sisi kanan dan sisi kiri mahkota.

Unsur bentuk pada desain mahkota menggunakan unsur bentuk dekoratif karena bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dan melalui proses stilasi atau stilir. Unsur warna pada desain menerapkan warna *gold* yang melambangkan sebuah Warna dari kostum yang akan di tampilkan menonjolkan warna emas. Warna emas kerap dikaitkan dengan energi maskulin dan terangnya matahari. Oleh karena itu, tidak salah jika warna emas memiliki kesan optimis yang menuntun seseorang untuk berpikir positif. Layaknya matahari, warna emas memiliki daya untuk manambah kehangatan yang dapat memengaruhi segala yang ada di sekitarnya. Warna emas, kerap dijadikan sebagai warna kerajaan hampir di seluruh penjuru dunia. Hal itu disebabkan karena kesan kemuliaan yang dimiliki oleh warna emas. Prinsip *balance* yang diterapkan pada desain mahkota tokoh Rakyen Nambi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

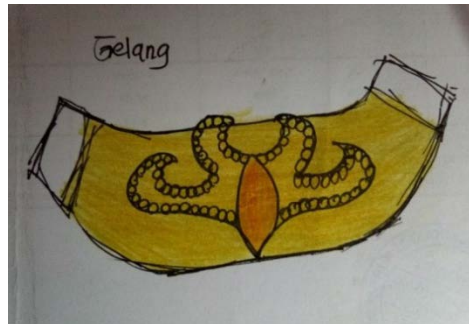


Gambar 4. Desain mahkota Rakyan Nambi
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

b. Gelang

Aksesoris gelang yang dikenakan oleh Rakyan Nambi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna. Prinsip desain, aksesoris gelang menerapkan prinsip *balance*. Unsur bentuk pada desain gelang menggunakan unsur bentuk dekoratif karena sudah diubah dari bentuk aslinya. Unsur warna pada desain gelang menerapkan warna *gold* karena warna *gold* melambangkan sebuah pencapaian besar dan memiliki makna kejayaan. Prinsip *balance* yang diterapkan pada desain gelang Rakyan Nambi menggunakan prinsip keseimbangan simetris. *Stilisasi* dilakukan dengan

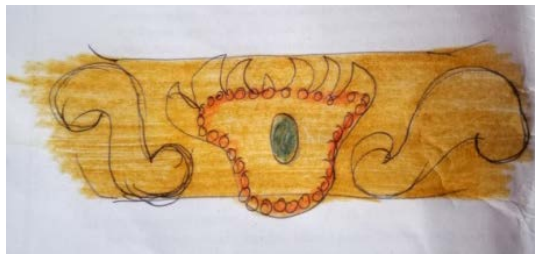
penambahan pada bagian aksesoris gelang dengan ditambahkan ornamen-ornamen manik-manik pada gelang.



Gambar 5. Desain gelang
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

c. Aksesoris lengan

Aksesoris lengan menerapkan unsur berupa garis, bentuk, dan warna serta menerapkan prinsip desain berupa aksent. Garis yang diterapkan pada aksesoris lengan berupa garis lengkung. Unsur warna yang diterapkan pada desain aksesoris lengan adalah warna emas atau *gold*. Desain aksesoris lengan juga menerapkan prinsip desain pada pembuatannya yaitu berupa prinsip aksent. Aksent yang diterapkan pada desain aksesoris lengan adalah aksent gemerlap. *Stilisasi* dilakukan dengan penambahan bagian aksesoris lengan dengan ditambahkan ornamen-ornamen manik-manik pada aksesoris lengan.



Gambar 6. Desain Aksesoris Lengan
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

3. Desain rias karakter

Tahap desain rias karakter menampilkan rancangan tatanan rias karakter yang akan dimunculkan pada tokoh Rakyat Nambi. *Stilisasi* dilakukan dengan penambahan rias karakter dengan penambahan rambut kumis dan jenggot pada wajah. Unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah unsur warna, tekstur, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah prinsip kesatuan dan keseimbangan. Unsur warna yang diterapkan pada desain menggunakan warna yang tajam dan pekat pada bagian mata yaitu menggunakan *eyeshadow* warna hitam, nama produk kosmetik yang digunakan yaitu *eyeshadow* Inez, sedangkan *foundation* yang digunakan dalam rias karakter tokoh Rakyat Nambi yaitu percampuran 2 jenis *foundation* yaitu *foundation liquid* yaitu produk *make over* nomor 3 dan *foundation creamy* Inez (*dark*) dan sedikit mencampurkan warna merah *bodypainting*, agar *foundation* berwarna sedikit kemerahan.



Gambar 7. Desain rias karakter Rakyan Nambi
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

4. Desain penataan rambut

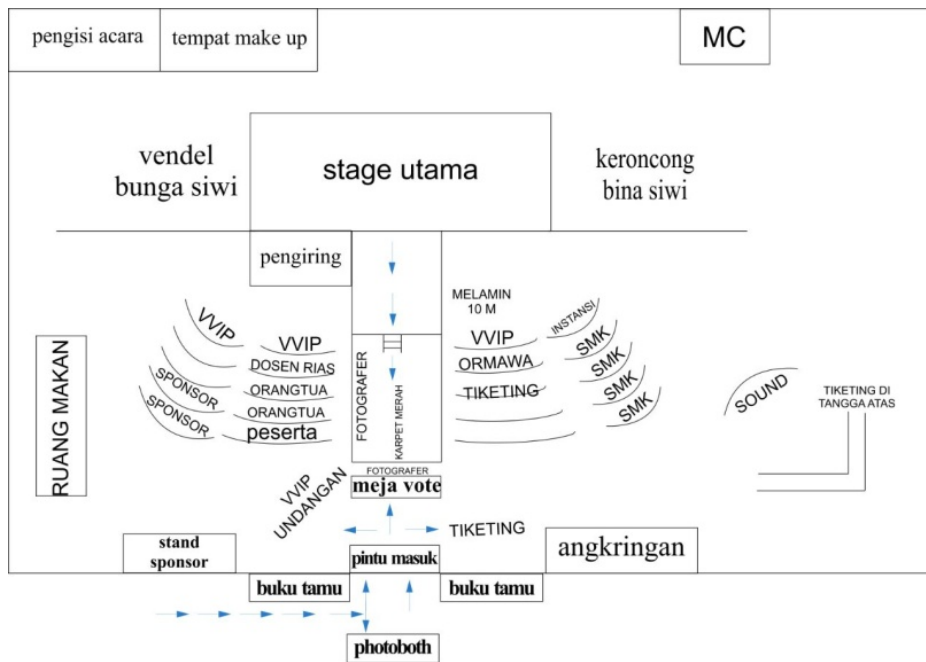
Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan desain penataan rambut yang akan diterapkan pada tokoh Rakyan Nambi. Desain penataan rambut dibuat untuk menunjang karakter tokoh Rakyan Nambi. Desain penataan rambut untuk tokoh Rakyan Nambi menggunakan unsur desain berupa garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa garis lurus. Unsur warna yang digunakan dalam penataan rambut tokoh Rakyan Nambi menggunakan unsur warna hitam. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan rambut menggunakan prinsip desain keseimbangan atau *balance*. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris.



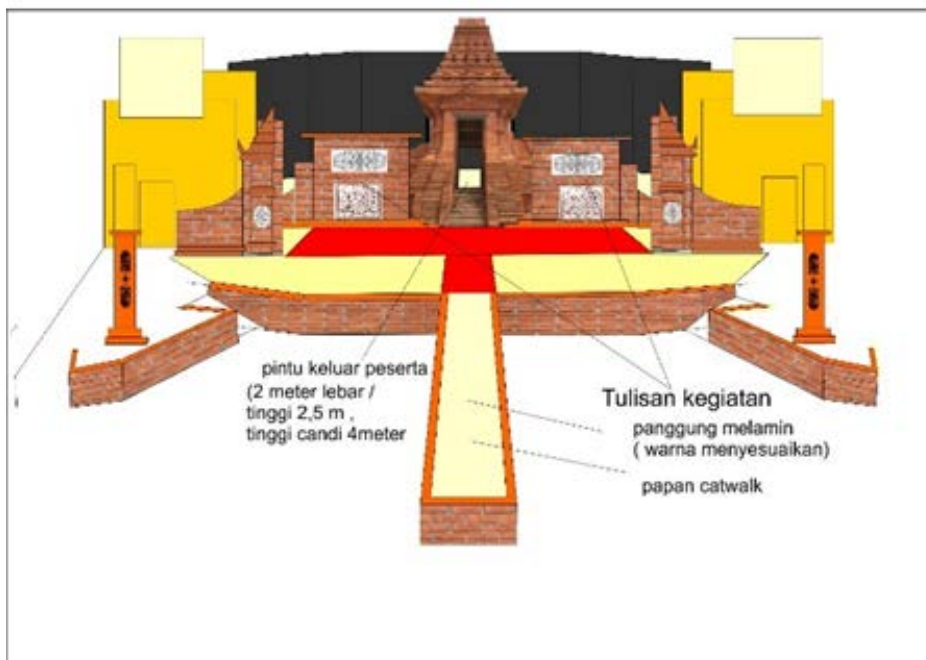
Gambar 8. Sketsa Penataan Rambut
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

5. Desain Pergelaran

Pada tahap pergelaran menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*. Layout penataan kursi, dan layout penataan dekorasi ruang. Dengan kapasitas auditorium Universitas Negeri Yogyakarta memuat sebanyak 1500 orang. Berdasarkan jumlah tamu yang hadir hanya 281 penonton dan 200 undangan.



Gambar 9. Desain Layout *Stage*, Kursi, dan Penataan Dekorasi
(Sumber: Amanah Dwi Septiana , 2018)



Gambar 10. Desain Panggung
(Sumber, Amanah Dwi Septiana , 2018)



Gambar 11. Desain Pintu Masuk.
(Sumber: Amanah Dwi Septiana, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

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

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan aksesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Rakyau Nambi divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari pada tahap validasi pertama ahli

memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan tahap revisi desain kostum dan aksesoris. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada saat proses pembuatan kostum ini dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah melalui tahap validasi oleh ahli dan dibuat sesuai dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Rakyant Nambi.

Setelah kostum selesai dibuat selanjutnya tahap *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah kostum dan aksesoris yang telah dibuat sudah sesuai atau belum sesuai dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Rakyant Nambi. Kesesuaian sangat diperlukan dalam hal ini karena berkaitan dengan performa dan kenyamanan *talent* saat berada diatas panggung serta berkaitan dengan hasil tampilah akhir yang ingin ditampilkan pada tokoh Rakyant Nambi.

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

2. Validasi Rancangan atau Desain aksesoris

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

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan aksesoris. Pada proses pembuatan aksesoris ini dibuat dengan mengacu pada desain yang sudah dibuat dengan ukuran *talent* yang akan memerankan tokoh Rakyan Nambi. Setelah kostum selesai dibuat selanjutnya adalah tahapan *fitting* kostum. *Fitting* dilakukan untuk mengetahui apakah aksesoris yang dibuat sudah sesuai atau belum dengan kondisi fisik *talent* yang akan memerankan tokoh Rakyan Nambi. Setelah melalui tahap *fitting* maka akan mendapatkan hasil dari observasi pada saat *fitting*. Hasil observasi nantinya akan digunakan sebagai acuan apabila terdapat kekurangan pada aksesoris yang telah dibuat. Apabila terjadi penambahan atau pengurangan pada aksesoris kemudian dilakukan proses perbaikan fungsinya untuk memperbaiki apabila ada kesalahan dalam pembuatan kostum atau menambahkan apabila ada kekurangan dalam pembuatan kostum.

3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Karakter

Pada tahap validasi terkait rancangan desain rias karakter dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita. Pada tahap ini dilakukan validasi terkait desain rias karakter yang sudah dibuat, tahap uji coba dilakukan setelah mendapat validasi oleh ahli. Uji coba terkait rias karakter dilakukan beberapa kali hingga tercapai riasan fantasi yang sesuai dengan karakter yang ingin dimunculkan pada tokoh Rakyan Nambi.

4. Validasi Rancangan atau Desain Penataan Rambut

Validasi pada tahap ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang juga merangkap sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain penataan rambut dilakukan beberapa kali hingga tercapai penataan rambut yang sesuai dengan karakter tokoh yang ingin dimunculkan pada tokoh Rakyan Nambi.

5. Validasi Rancangan atau Desain *Prototype*

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

D. Disseminate (penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi*

Wilwatikta. Bentuk pertunjukan yang akan di pagelarkan adalah teater tradisi. Tema pertunjukkan yang diangkat adalah kudeta di Majapahit.

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Sebelum dilaksanakan acara pagelaran yang sesungguhnya, akan dilaksanakan proses penilaian oleh ahli atau *grand juri* pada tanggal 6 Januari 2018 bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses *grand juri* ini melibatkan tiga juri yaitu Esti Susilarti, Agus Prasetya, Yuswati.

2. Gladi Kotor

Pada tanggal 16 Januari 2018 setelah pelaksanaan *grand juri* akan dilaksanakan gladi kotor pagelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Gladi Bersih

Gladi Bersih akan dilaksanakan sehari sebelum pagelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Pagelaran Utama.

Pagelaran Utama bertema “tradisi” yang dikemas dalam pertunjukkan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide dituliskan secara lengkap, dan menyeluruh.

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

Setelah memahami, mempelajari, dan mengkaji analisis cerita, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, maka hasil dan pembahasan yang dapat diperoleh untuk tokoh Rakyan Nambi adalah terciptanya tokoh Rakyan Nambi yang memiliki karakter bertanggung jawab, berkharisma, berwibawa dan disiplin dalam menjalankan perintah raja yang diwujudkan dalam kostum berwarna emas yang lengkap dengan menggunakan jubah dan mahkota berwarna emas yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan karakter Rakyan Nambi yang berwibawa.

Sesuai dengan sumber ide Arya Wiraraja yang dikembangkan melalui pengembangan *stilisasi* dimana kostum yang digunakan oleh Rakyan Nambi mewakili busana Arya Wiraraja dengan mengornamenkan pada bagian baju, mahkota, jubah, dan sabuk serta aksesoris lengan dan aksesoris gelang. Untuk mencapai bentuk keindahan saat berada di atas panggung adalah penambahan aksesoris berupa payet dan renda pada bagian baju, penambahan motif pada bagian mahkota yang digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan agar menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan

diperankan sehingga mewujudkan tokoh Rakyan Nambi yang berkarisma dan berjiwa kesatria.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan desain.

1. Desain Kostum

Pada tahap pembuatan desain kostum telah melalui beberapa tahap, yaitu tahapan menganalisis cerita, menganalisis karakter dan karakteristik, menganalisis sumber ide, menganalisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahapan selanjutnya adalah tahapan validasi desain kostum oleh ahli revisi. Selanjutnya adalah tahapan mengukur *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kostum, mencari penjahit yang akan membuat kostum, melakukan *fitting* kostum pada *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Desain kostum yang digunakan pada tokoh Rakyan Nambi berupa baju yang terbuat dari busa hati serta lengkap dengan menggunakan jubah yang berbahan satin, celana, dan jarik serta aksesoris ikat pinggang atau sabuk dengan bentuk simetris dengan menerapkan unsur desain berupa garis diagonal, warna yang digunakan warna emas, coklat, dan hitam pada bagian kostum, dan tekstur berkilau pada kain jubah. Kostum dibuat menggunakan busa hati dengan aksen berupa payet, kuningan, pernak-pernik. Pelengkap desain kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Rakyan Nambi berupa sabuk dengan bentuk simetris dengan menggunakan unsur warna emas, merah, dan coklat, tekstur kasar dan

berkilau pada sabuk dan garis diagonal perpaduan antara garis vertikal dan garis horizontal.

Proses pembuatan kostum meliputi pembuatan pola baju, sabuk, kemudian membuat baju dan sabuk dari busa hati yang sudah dibuat pola diberi warna keemasan dengan lem putih yang dicampur dengan bubuk glitter warna emas, kemudian dikeringkan menggunakan *hotgan*. Setelah busa hati dikeringkan dengan menggunakan *hotgan* selanjutnya diberi ornamen-ornamen seperti renda, payet-payet, dan hiasan lainnya untuk memperindah tampilan baju dan sabuk.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir perubahan yang terjadi terletak pada tatanan jubah yang seharusnya bagian depan tertata rapi berbentuk U menjadi bentuk V. Penataan bentuk V pada jubah bertujuan agar jubah terlihat lebih rapi dan teratur karena tokoh Rakyan Nambi dalam cerita melakukan adegan banyak gerak dan aktif sedangkan kain jubah kaku sehingga sangat mengganggu gerak *talent*. Desain sabuk awalnya terlihat kecil dan sederhana lalu dirubah dengan ukuran yang diperbesar dengan maksud agar penonton dapat melihat dari jarak jauh, maka pembuatan sabuk diperbesar, setelah dibuat sabuk diberi ornamen yang lebih banyak.



Gambar 12. Desain Kostum
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 13. Desain akhir Kostum
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

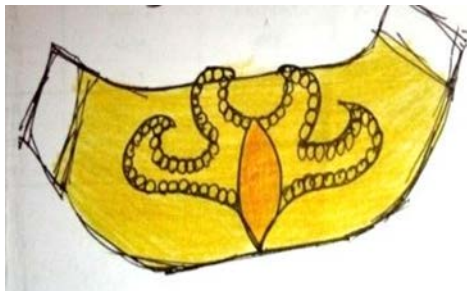
2. Desain Aksesoris

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

Desain aksesoris yang digunakan pada tokoh Rakyan Nambi terdiri dari hiasan aksesoris lengan, gelang, mahkota dan sumping. Aksesoris terbuat dari bahan busa hati yang di cat warna kekuningan serta diberi hiasan dan ornamen berupa manik-manik dan mute. Aksesoris mahkota yang digunakan dibuat dari busa hati yang dicat dengan warna kuning keemasan serta dicampur dengan bubuk glitter dan di tempeli aksesoris atau

ornamen-ornamen berupa ukiran dari lem tembak, payet dan pernik-pernik.

Hasil akhir aksesoris pada desain mahkota serta hasil akhir mahkota berbeda karena ada penambahan ornamen agar mahkota tidak terlihat sederhana. Gelang, dan aksesoris sesuai dengan desain awal hanya diberi tambahan perekat saja agar sesuai dengan lingkaran lengan dan lingkaran tangan *talent*.



Gambar 14. Desain Gelang (Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



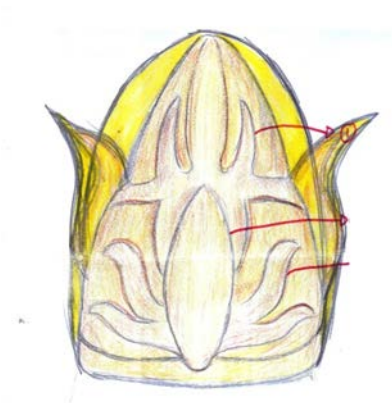
Gambar 15. Hasil Akhir Gelang (Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 16. Desain Aksesoris Lengan (Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 17. Hasil Akhir Aksesoris Lengan (Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 18. Desain Aksesoris Mahkota
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 19. Hasil Akhir Mahkota
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

3. Desain Rias Karakter

Proses yang dilalui pada tahap desain rias karakter pada tokoh Rakyan Nambi melalui beberapa tahap, yaitu tahap analisis cerita, tahap analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya validasi oleh ahli dan revisi. Kemudian pada tahapan selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah karakter.

Desain tata rias karakter menggunakan jenis rias wajah tokoh protagonis. Desain rias karakter Rakyan Nambi menerapkan unsur desain yaitu warna perpaduan warna hitam dan coklat, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah prinsip kesatuan dan keseimbangan simetris. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa potongan rambut-rambut kecil yang akan digunakan untuk membuat kumis yang lebat dengan cara ditempelkan dengan menggunakan lem bulu mata. Potongan rambut ditambahkan pada aplikasi rias wajah karakter dengan tujuan menunjukkan kesan berwibawa dari seorang Rakyan Nambi.

Proses pembuatan efek khusus dalam rias wajah yang ditampilkan pada tokoh Rakyan Nambi, adalah sebagai berikut :

- a. Membersihkan wajah *talent* dengan menggunakan kosmetik pembersih wajah.



Gambar 20. Membersihkan Wajah
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- b. Mengaplikasikan pelembab pada wajah dan leher *talent*.



Gambar 21. Mengaplikasikan Pelembab
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- c. Mengaplikasikan *foundation* pada wajah dan lehertalent dengan menggunakan *sponge*.



Gambar 22. Mengaplikasikan *Foundation*
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- d. Melakukan teknik counturing dengan menggunakan *shading* dan *tint*.



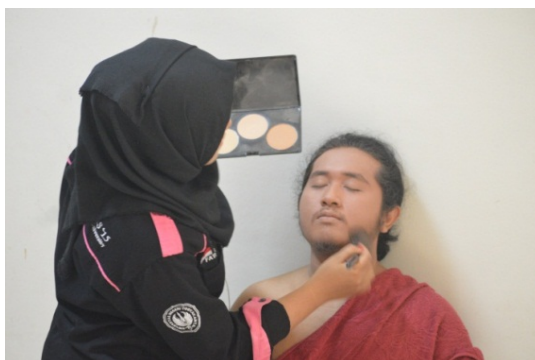
Gambar 23. Melakukan Teknik Counturing
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- e. Mengaplikasikan bedak tabur dengan menggunakan spons dan kuas.



Gambar 24. Mengaplikasikan Bedak Tabur
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- f. Mengaplikasikan bedak padat dengan menggunakan kuas pada wajah *talent*.



Gambar 25. Mengaplikasikan Bedak Padat
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- g. Membuat alis dengan menggunakan pensil alis berwarna hitam pekat.



Gambar 26. Membuat Alis
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- h. Proses pengaplikasian *blush on* pada tulang pipi.



Gambar 27. Mengaplikasikan *Blush On*
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- i. Mengaplikasikan *shading* luar.



Gambar 28. Mengaplikasikan *Shading* Luar
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- j. Mengaplikasikan *eyeshadow* pada kelopak mata kemudian dilanjutkan dengan pengaplikasian *eyeliner* pada bagian bawah mata.



Gambar 29. Mengaplikasikan *Eyeshadow*
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- k. Mengaplikasikan *eyeliner* bawah.



Gambar 30. Mengaplikasikan *Eyeliner* Bawah
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

- l. Membuat arsiran warna kumis menggunakan *eyeshadow* dan potongan rambut.



Gambar 31. Membuat Arsiran Kumis
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

m. Mengaplikasikan lipstick warna merah marun atau merah tua.



Gambar 32. Mengaplikasikan Lipstick Merah Marun
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 33. Desain Rias Karakter
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 34. Hasil Akhir Rias Karakter
(Sumbe: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

Hasil akhir rias wajah karakter yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain yang dibuat. Hal ini terjadi karena warna kekuningan pada desain ternyata kurang tepat jika diaplikasikan terhadap *talent* yang mempunyai warna kulit gelap. Sehingga disarankan untuk menggunakan warna *foundation* yang tepat yaitu warna *foundation* yang warnanya sedikit kemerahan.

4. Desain Penataan Rambut

Pada proses desain penataan rambut tokoh Rakyan Nambi telah melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya tahap uji coba penataan rambut.

Desain penataan rambut pada tokoh rakyan nambi menggunakan tipe penataan rambut simetris. Penataan rambut diikat setengah ke belakang dan sisa rambut disisir rapi dan dibiarkan terurai. Hal ini bertujuan agar penataan rambut pada Rakyan Nambi terlihat gagah sesuai dengan karakteristik Rakyan Nambi yang ada dalam cerita sekaligus bertujuan untuk memberikan kenyamanan pada *talent* saat pemakaian mahkota agar mahkota lebih kuat dan tidak lepas saat dipakai.



Gambar 35. Penataan rambut Sebelum Pemasangan Mahkota
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 36. Penataan Rambut Sesudah Pemasangan Mahkota
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 37. Desain Penataan Rambut
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

Hasil akhir pada penataan rambut yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain yang dibuat. Hal ini terjadi karena ikatan pada puncak kepala membuat *talent* merasa tidak nyaman dan merasa pusing karena tekanan dari mahkota, karena hal itu ikatan rambutnya di turunkan. selain itu ikatan rambut tersebut dapat membuat mahkota kuat dan tidak lepas.

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

1. Validasi Desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari Validasi dilakukan pada tanggal 17 desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:

- a. Penambahan pelengkap kostum berupa jubahyang berbahan satin untuk menunjang penampilan tokoh Rakyam Nambi yang memiliki gelar Patih Hamangkubumi.
- b. Penambahan bentuk pada mahkota yang awalnya bentuknya sederhana seperti kerucut kemudian ditambahkan bentuk agak lancip untuk sisi kanan dan kiri mahkota agar tokoh Rakyam Nambi terlihat gagah dan berwibawa sesuai karakteristik yang ada pada cerita.
- c. Mengganti celana yang semula pendek menjadi celana yang panjang 7/8 karena Rakyam Nambi merupakan pejabat kerajaan yang memiliki gelar Patih Hamangkubumi.



Gambar 39. Desain Awal kostum
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)



Gambar 40. Desain Akhir Kostum
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah, dan penataan rambut, oleh Elok Novita validasi dilakukan pada tanggal 23 desember 2017. Validasi rias wajah karakter sebagai berikut:

- a. Penggantian jenis foundation dari warna kehitaman menjadi kemerahan dikarenakan warna kemerahan pada foundation akan memberikan kesan gagah dan berwibawa apabila diaplikasikan pada wajah yang tersorot oleh *lighting*.
- b. Warna *eyeshadow* coklat dan hitam harus lebih dipertajam lagi warnanya yang semula hanya terlihat tipis menjadi dipertebal dengan warna hitam pekat.
- c. Penambahan bentuk pada alis yang semula alisnya hanya kecil dan warnanya kurang tebal diperjelas kembali dengan bentuk alis yang lebar dan datar kemudian diberi warna kehitaman agar warnanya jelas dan tekstur warnanya lebih pekat.
- d. Penggantian lipstick yang semula warna marun kehitaman dicampurkan dengan warna orange sedikit agar tidak terlihat pucat.



Gambar 41. Desain Awal Rias Wajah Karakter
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)



Gambar 42. Desain Akhir Rias Wajah Karakter
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

Validasi penataan rambut oleh Elok Novita validasi dilakukan pada 23 desember 2017. Hasil validasi sebagai berikut:

- a. Rambut diikat ke belakang untuk memudahkan dan memberikan kenyamanan pada *talent* saat menggunakan mahkota.
 - b. Sebagian rambut dibiarkan terurai, agar memperlihatkan karakteristik Rakyen Nambi yang Gagah dan tampan, karena Rakyen Nambi merupakan pejabat kerajaan
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum dan aksesoris dibuat oleh Fahrudin, sesuai arahan desainer dan Membutuhkan waktu 12 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan aksesoris sebesar Rp. 250.000,00.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 29 desember 2017 dan pada tanggal 4 Januari 2018. Hasil *Fitting* kostum yaitu pembuatan mahkota dengan menambahkan bentuk dan ornamen-ornamennya.

Hasil *fitting* kostum yaitu perlu adanya perbaikan pada bagian mahkota dan baju, pada bagian mahkota terlalu sederhana karena tidak ada ukiran sehingga perlu ditambahkan ukiran-ukiran pada mahkota agar mahkota terlihat bagus dan lebih *elegant*, perbaikan pada baju yaitu perlu adanya pengurangan aksesoris karena aksesoris yg terdapat pada baju terlalu ramai sehingga mengganggu gerak *talent*.

4. Uji Coba Rias Wajah Karakter

Uji coba wajah dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 29 desember 2017, 4 Januari 2017.

a. Hasil Uji Coba Rias Karakter Pertama:

- 1) Warna foundation kurang kemerahan.
- 2) Warna eyeshadownya harus lebih ditegaskan lagi warna hitam pekat.
- 3) Warna lipsticknya terlalu pucat.
- 4) Alisnya kurang tajam dan kurang lebar.



Gambar 43. Uji Coba Rias Karakter Pertama
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2017)

b. Hasil Uji Coba Rias Karakter Kedua:

- 1) Warna foundation sudah sesuai.
- 2) Warna eyeshadow harus lebih dipertajam lagi hitam pekatnya.
- 3) Warna lipstick diberi warna sedikit ke orange agar tidak terlalu pucat.



Gambar 44. Hasil Akhir Rias Karakter
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

5. Uji Coba Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan satu kali yaitu pada tanggal 29 desember 2017.

Hasil Uji Coba Penataan Rambut

- a. Rambut diikat ke belakang untuk memudahkan dan memberikan kenyamanan pada *talent* saat menggunakan mahkota.
- b. Sebagian rambut dibiarkan terurai, agar memperlihatkan karakteristik Rakyam Nambi yang Gagah dan tampan, karena Rakyam Nambi merupakan pejabat kerajaan.



Gambar 45. Hasil Uji Coba Penataan Rambut
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

6. Prototype Tokoh Rakyan Nambi

Prototype tokoh Rakyan Nambi merupakan hasil sederhana fitting kostum dan aksesoris, Uji coba rias wajah karakter, dan uji coba penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut.

Rias wajah karakter Rakyan Nambi menggunakan rias 2D dengan penambahan aksesoris berupa potongan rambut yang diaplikasikan pada wajah menyerupai kumis, penataan rambut Rakyan Nambi menggunakan penataan rambut puncak dengan kombinasi penataan simetris.



Gambar 46. Prototype Rakyan Nambi
(Sumber: Fatma Yunita Suroyo, 2018)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengangkat tema “Kudeta di Majapahit” pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan kesenian teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditunjukkan untuk kalangan remaja dan kalangan masyarakat umum dengan tujuan untuk menampilkan karya mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan serta mengajarkan kembali kepada remaja dan masyarakat tentang kesenian daerah.

Tahapan yang dilalui pada proses *Disseminate* ini meliputi: 1) Penilaian Ahli (*grand juri*), 2) Gladi Kotor, 3) Gladi Bersih, dan 4) Pertunjukan Utama. Berikut pembahasan mengenai tahapan yang dilalui pada proses *Dessiminate*:

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli adalah kegiatan penilaian karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara resmi dalam pertunjukan. Penilaian ahli diselenggarakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari bidang seni diwakili oleh Esti Susilarti, Agus Prasetya, Yuswati.

Penilaian dilakukan mencakup 1) tata rias (*makeup* dan *hair do*); 2) kostum (kostum, aksesoris, dan properti kostum; keserasian tata rias

dengan kostum dan karakter yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 11 tampilan terbaik dari 25 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ra Wedhengkarya mahasiswa Asrifa Sakinah, tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teresa Valentina, tokoh Prabu Jayanegara karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana, tokoh Ra Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, tokoh Ra Banyak karya mahasiswa Frida Pratiwi, tokoh Kebo Lawean Karya mahasiswa Zalma Nur Casanah, tokoh Prajurit Majapatih karya mahasiswa Siska Widya, tokoh Prajurit Lumajang karya mahasiswa Nita Apriliana, dan tokoh Prajurit Majapahit karya mahasiswa Popy Romadhoni Larasati.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor di fokuskan pada latihan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* oleh para *talent* dan melihat kesesuaian kostum yang dikenakan dengan gerakan yang akan dilakukan *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tahu kekurangan masing-masing kostum yang dikenakan oleh *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih di fokuskan pada latihan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* oleh para *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menjadi lebih terlatih dan lebih terbiasa pada saat memerankan tokoh dan *talent* bisa memantapkan performnya dengan menyesuaikan stage yang sesungguhnya.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertema “Kudeta di Majapahit” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri lebih dari 281 penonton dan 200 tamu undangan. Jumlah tiket yang terjual sebanyak 281 tiket. Mayoritas Penonton yang menyaksikan acara ini yaitu remaja, orang tua wali, dan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Pertunjukkan dengan durasi 75 menit ini menampilkan kisah tentang perebutan tahta di Majapahit, untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Keadaan inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dan diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta

dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*”.

Pesan moral yang terkandung dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Mengajarkan kita untuk tidak menghalalkan berbagai macam cara untuk meraih kedudukan serta menjadikan kita untuk bisa bersikap lebih bijaksana.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi dengan sumber ide Rakyan Nambi dikembangkan dengan pengembangan *stilisasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:
 - a. Rancangan kostum untuk tokoh Rakyan Nambi mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh pada cerita dengan menerapkan unsur garis diagonal, warna perpaduan warna emas dan coklat. Selain unsur desain diterapkan pula prinsip desain berupa *balance*.
 - b. Rancangan aksesoris untuk Rakyan Nambi mengalami 1 kali perubahan yaitu penambahan ornamen pada mahkota diberi efek timbul dengan menggunakan lem tembak, agar mahkota terlihat mewah. Selain itu aksesoris lengan, dan aksesoris gelang diberi tambahan perekat agar tidak lepas dan sesuai dengan lingkaran lengan *talent*.
 - c. Rancangan rias wajah karakter untuk Rakyan Nambi menggunakan unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah unsur warna, dan *value*. Sedangkan prinsip desain menggunakan prinsip *balance*.

- d. Rancangan penataan rambut tokoh Rakyen Nambi dengan menggunakan unsur garis serta warna dan menerapkan prinsip desain berupa *balance*.
2. Hasil akhir dari penataan kostum, aksesoris, rias karakter serta penataan rambut pada tokoh Rakyen Nambi dengan sumber ide Arya Wiraraja yang dikembangkan dengan pengembangan *stilisasi* dalam pertunjukan teater *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sebagai berikut:
 - a. Hasil akhir kostum untuk Rakyen Nambi diwujudkan dengan tatanan kostum baju yang terbuat dari busa hati dan jubah berbahan satin yang dihias dengan renda dan pernak-pernik pada bagian baju serta sabuk emas yang digunakan sebagai pelengkap kostum untuk memperindah tampilan kostum yang dikenakan oleh pemeran Rakyen Nambi.
 - b. Hasil akhir Aksesoris untuk Rakyen Nambi diwujudkan dengan tatanan aksesoris berupa mahkota, aksesoris lengan, dan gelang. Mahkota, aksesoris lengan, dan gelang merupakan aksesoris yang terbuat dari busa hati dan melewati proses-proses tertentu hingga terbentuk aksesoris tersebut.
 - c. Hasil akhir rias karakter tokoh Rakyen Nambi diwujudkan dengan riasan yang tegas dengan penggunaan *foundation* yang berwarna kemerahan. Pada *eyeshadow* menggunakan warna gelap hitam dan coklat sehingga memberi kesan tajam pada mata, serta penambahan kumis yang terbuat dari rambut yang dipotong menjadi kecil-kecil.

- d. Hasil akhir penataan rambut pada tokoh Rakyan Nambi diwujudkan dengan penataan rambut simetris. Hal ini bertujuan untuk membuat makota lebih nyaman saat dipakai karena terasa kuat dan tidak longgar.
3. Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13:00, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Tampilan kostum dan aksesoris pada tokoh Rakyan Nambi dengan warna kostum yang lebih dominan menggunakan warna *Gold* terlihat jelas dari jarak panggung ke penonton, Cahaya yang ditampilkan dominan menggunakan warna merah karena menyesuaikan *background* karena menggambarkan suasana tegang. Pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dihadiri lebih dari 281 penonton dan 200 tamu undangan yang hadir. Pergelaran teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” ini dikemas dalam pertunjukkan *live* di panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, menata, serta menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, serta penataan rambut :

1. Sebelum membuat rancangan harus dilakukan kegiatan mengkaji kajian pustaka secara mendalam terkait sumber ide yang akan digunakan agar tidak terjadi kebingungan saat akan membuat rancangan.
2. Pembuatan kostum harus dilakukan jauh hari sebelum tanggal pementasan agar persiapan benar-benar matang.

3. Uji coba harus dilakukan berkali-kali dan tidak boleh lupa di dokumentasikan agar saat pengerjaan laporan tidak mengalami kesulitan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah kepanitiaan agar tercapai pergelaran yang sukses, ialah:

1. Komunikasi antar panitia harus baik dan lancar agar tidak terjadi kesalahpahaman.
2. Rapat sebaiknya dilakukan dengan durasi yang tidak terlalu lama namun dilakukan terus menerus.
3. Penggunaan matriks kerja harus dimaksimalkan agar tidak ada jobdescription yang terlambat dalam pengerjaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anne Ahira. (2016). *Sinopsis*. Diambil pada tanggal 18 Maret 2018 pukul 06:14 dari <http://www.anneahira.com/sinopsis.htm>.
- Anindito prasetyo.(2012). *Batik*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Dharsono Sony Kartika.(2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Eko Santosa. (2013). *Pengetahuan teater 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Harry D. Fauzi. (2007). *Memahami seni budaya*. Bandung: ARMICOO Bandung.
- Herni Kusantati. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibnu Teguh Wibowo. (2013). *Belajar desain grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Imawati Zanifah. (2015). *Panduan praktis desain baju dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima
- Ida Prihantina. (2015). *Materi pendidikan dan pelatihan tata rias fantasi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Idayanti (2015). *Panduan dasar- dasar membuat ilustrasi desain, pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska
- Lono Simatupang. (2013). *Pergelaran*. Yogyakarta: Jalasutra
- N. Riantiarno. (2011). *Kitab teater tanya jawab seputar seni Pertunjukkan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurhadi, Dawud, dan Yuni Pratiwi. (2006). *Bahasa indonesia*. Jakarta: Erlangga.

- Pipih Siti Sophia dan Titin Karnasih.(2012). *Rias wajah karakter*. Jawa Barat: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Pramana Padmodarmaya. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rahmida Setiawati, dkk. (2002). *Seni budaya*. Jakarta: Yudhistira
- Rostamailis, dkk.(2008). *Tata kecantikan rambut*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Setyobudi, dkk.(2002). *Seni budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Soediro Satoto. (2012). *Analisis drama dan teater*. Yogyakarta: Ombak
- Sri Widarwati, dkk. (1996). *Disain busana 11*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Teguh Panji. (2015). *Kitab sejarah terlengkap majapahit*. Yogyakarta: Laksana
- Triyanto .(2012). *Aksesoris*. Yogyakarta: KTSP
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharyono. (2014). *Menggambar busana*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Widjiningsih.(1982). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

LAMPIRAN



Lampiran 1. suasana Grand juri



Lampiran 2. foto bersama Dosen Pembimbing PA



Lampiran 3. Srikandi Rias 2015



Lampiran 4. Banner Pergelaran



Lampiran 5. Tiket



Gambar 6. Suasana perform di atas panggung



Lampiran 7. suasana perform diatas panggung tokoh Rakyani Nambi



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