

**MAKE UP KARAKTER TRIBUANA TUNGGGA DEWI
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

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



**PUTRI ANGGITA DEWI
NIM. 15519134011**



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

**MAKE UP KARAKTER TRIBUANA TUNGGGA DEWI
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Oleh:
PUTRI ANGGITA DEWI
NIM. 15519134011

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam cerita kerajaan majapahit pada pegelaran mentari pagi di bumi wilwatikta; 2) menata kostum, aksesoris, mengaplikasikan tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Tribuana Tungga Dewi yang dapat diwujudkan sebagai seorang putri raja dalam cerita kerajaan majapahit pada pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) menampilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan penataan kostum, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut dalam cerita kerajaan majapahit pada pergelaran mentari pagi di bumi wilwatikta.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah metode pengembangan 4D yaitu 1) *define*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *dessiminate*. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tatarias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan yaitu dari bulan Oktober- Desember tahun 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir 1) terciptanya rancangan kostum dan aksesoris yang menerapkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, dan prinsip serta aksesoris, tata rias karakter dengan unsur warna, tekstur serta *value* dan prinsip desain, tatanan rambut menggunakan unsur garis serta warna dan prinsip desain; 2) tertatanya kostum dan aksesoris diwujudkan dengan kostum berupa rok yang berekor terbuat dari bahan katun yang di berikan hiasan menggunakan spon ati serta atasan berupa teratai dada yang terbuat dari karton dan kertas emas serta aksesoris pendukung, dan perlengkapan kostum berupa alas kaki *glitter*, aksesoris mahkota, anting, gelang, kelat bahu, hiasan pinggang, dan tongkat, rias wajah berupa rias karakter diwujudkan dengan penggunaan warna *gold* pada *eye shadow*, serta ketegasan garis pada *eyeliner*, penataan rambut di wujudkan dengan rambut terurai serta penempelan sanggul dengan teknik *top mess* dan penambahan melati pada rambut yang terurai; 3) terselenggaranya pergelaran teater tradisi *mentari pagi di bumi wilwatikta* yang menampilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018, pukul 13.00, bertempat di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 500 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci : *make up karakter, mentari pagi di bumi wilwatikta, tribuana tungga dewi.*

**MAKE UP CHARACTER TRIBUANA TUNGGA DEWI
IN THE PERFORMANCE TRADITIONAL TEATHER
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

By:
PUTRI ANGGITA DEWI
NIM. 15519134011

ABSTRACT

This last project aims to 1) produce the design of costumes, accessories, dressing characters, as well as hairstyling Tribuana Tungga Dewi in performace mentari pagi di bumi wilwatikta; 2) arrangement of costume and accessories as well as hair styling and character dressing application to Tribuana Tungga Dewi figure in performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. 3) displaying costumes, accessories, dressing characters and hairstyling at a Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

The methods used to achieve R & D are 4D development methods, are 1) define, 2) design, 3) develop, 4) dessiminate. The place and time of development is done in the laboratory of Study Program of Tatarias and Beauty of Culinary and Fashion Education of Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months, from October to December 2017.

Results obtained from final project 1) costume and accessories design that apply line, shape, color, texture and principle elements and accents, character makeup with color, texture and velue elements and design, hairdo using line and color elements and design principles; 2) costumes and accessories embodied in costumes in the form of a cotton skirt made of cotton that is decorated with spon ati and tops of a lotus chest made of cardboard and gold paper and accent supporting accessories, and costume fittings in the form of glitter footwear, crown accessories , earrings, bracelets, shoulder straps, waist ornaments, and sticks, makeup in the form of makeup character embodied dengang use of gold warana on eye shadow, as well as the firmness of the line on eyeliner, hair styling in manifest with decomposed hair and bun clamping with top mess techniques and additions jasmine on decomposed hair; 3) the performance of theatrical performance of mentari pagi di bumi wilwtikta was held on Thursday, January 18, 2018, at 13.00, at Auditorium UNY building, attended by more than 500 spectators whose implementation went smoothly and successfully.

Keywords: make up character, mentari pagi di bumi wilwatikta, tribuana tungga dewi.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Anggita Dewi
NIM : 15519134011
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : *Make Up* Karakter Tribuana Tungga Dewi 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, 25 Maret 2018
Penulis



(Putri Anggita Dewi)
NIM.15519134011

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

MAKE UP KARAKTER TRIBUANA TUNGGU DEWI DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:
PUTRI ANGGITA DEWI
NIM. 15519134011

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

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		9 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekertaris Penguji		9 April 2018
Dra. Yuswati M.Pd Penguji		9 April 2018

Yogyakarta, 10 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

MOTTO

“Genggamlah dunia sebelum Dunia menggenggammu”

(Putri Anggita Dewi)

“Hari ini berjuang, Besok raih Kemenangan”

(Putri Anggita Dewi)

“Stay focus and complete the journey, to achieves success”

(Putri Anggita Dewi)

“Ilmu itu bukan yang dihafal, tapi yang memberi manfaat”

(Imam Syafi’i)

“so let not this present life deceive you.”

(Q.S Fatir: 5)

“So verily with the hardship there is relief”

(Q.S Al- Insyirah: 5)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan sang Maha pemberi hidup. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

Saya. Terimakasih sudah berusaha sangat keras untuk selalu menjadi yang terbaik.

Untuk Mamah. Terimakasih Sudah selalu mensuport dan memfasilitasi saya dalam segala urusan yang berhubungan dengan karya ini.

Untuk Papah yang sudah tenang di Surga. Terimakasih sudah menjadikan saya lebih semangat untuk menyelesaikan karya ini.

Untuk segenap Keluarga saya. Terimakasih selalu memotivasi saya untuk terus berjuang.

Untuk sahabat saya. Terimakasih selalu saling mengingatkan betapa pentingnya fokus dalam mengerjakan karya ini untuk menjadi karya yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan sang Maha pemberi hidup atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan laporan penulisan Proyek Akhir dengan baik dan tepat waktu.

Selesainya laporan penulisan Proyek Akhir ini tentu saja tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Tatarias dan Kecantikan yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses laporan penulisan Proyek Akhir.
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen pembimbing kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
3. Orang Tua khususnya Mamah dan papah yang selalu meridhoi, mendoakan, serta membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi dan menjadi sumber semangat selama proses penyusunan laporan ini.
4. Teman berjuang yang selalu memberi semangat dan secara nyata selalu menemani berjuang.
5. Seluruh keluarga HIMAGANA yang selalu memberikan dorongan dan dukungan selama proses penyusunan Laporan ini.
6. Teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.

7. Teman-teman panitia pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas membantu mensukseskan acara.
8. Tim Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah bekerjasama dengan mahasiswi prodi Tata rias dan kecantikan.
9. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
12. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dorongan dalam laporan penulisan Proyek Akhir.

Penulisan laporan Proyek Akhir ini menyadari tentunya masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk memperbaiki laporan tersebut. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi semua.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Penulis



(Putri Anggita Dewi)
NIM.15519134011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
G. Keaslian Gagasan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Sinopsis Cerita.....	10
1. Pengertian Sinopsis Cerita	10
B. Sumber Ide	10
1. Pengertian Sumber Ide	10
2. Pengembangan Sumber Ide	11
C. Desain	12
1. Pengertian Desain.....	12
2. Unsur – Unsur Desain	13
3. Prinsip Desain	16
D. Kostum dan Aksesoris Pendukung	18
1. Pengertian Kostum	18
2. Pengertian Batik	19
3. Pengertian Aksesoris	19
E. Tata Rias Wajah	20
1. Pengertian Rias Wajah	20
2. Pengertian Rias Pangung.....	20
3. Pengertian Rias Karakter.....	21
F. Penataan Rambut	22
G. Pergelaran.....	24
1. Pengertian Pergelaran	24
2. Pengertian Pangung.....	24
3. Tata Cahaya.....	25

4. Tata Suara atau Musik.....	26
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	27
A. <i>Define</i> (pendefinisian)	27
1. Analisis naskah cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta	27
2. Analisis Karakter	28
a. Analisis Karakter	28
b. Analisis Karakteristik	29
3. Analisis Sumber Ide	29
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	30
B. <i>Design</i> (Perencanaan)	31
1. Desain Kostum	31
2. Desain Aksesoris	32
3. Desain Tata Rias	45
4. Desain Penataan Rambut	47
5. Desain Pergelaran.....	48
C. <i>Develop</i> (pengembangan).....	49
1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum	50
2. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah	51
D. <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	52
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian).....	54
B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (Perencanaan)	55
1. Kostum	55
2. Aksesoris	58
3. Rias Wajah	66
4. Penataan Rambut	70
C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	71
1. Validasi Desain Oleh Ahli I	71
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	72
3. Pembuatan Kostum Dan <i>Assesoris</i>	73
4. Uji Coba Rias Wajah	74
5. Uji Coba Penataan Rambut	74
6. <i>Prototype</i> Tokoh.....	75
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	77
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>).....	78
2. Gladi Kotor	80
3. Gladi Bersih	80
4. Pergelaran Utama	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan	83
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Arca Tribuana Tungga Dewi	29
Gambar 2. Desain Kostum Secara Keseluruhan	31
Gambar 3. Desain Kostum	32
Gambar 4. Desain Hiasan Kepala Tampak Depan.....	34
Gambar 5. Desain Hiasan Kepala Tampak Belakang	34
Gambar 6. Desain Anting-Anting	35
Gambar 7. Desain Teratai Dada	36
Gambar 8. Desain Kelat Bahu.....	37
Gambar 9. Desain Gelang Tangan	38
Gambar 10. Desain Hiasan Pinggang.....	39
Gambar 11. Desain Selendang	40
Gambar 12. Desain Alas Kaki.....	40
Gambar 13. Desain Tongkat	41
Gambar 14. Desain Hiasan Rok 1	43
Gambar 15. Desain Hiasan Rok 2.....	43
Gambar 16. Desain Hiasan Rok 3	43
Gambar 17. Desain Hiasan Rok 4	43
Gambar 18. Desain <i>Make Up</i>	46
Gambar 19. Desain Penataan Rambut.....	48
Gambar 20. Desain Panggung.....	48
Gambar 21. Desain Pintu Masuk	49
Gambar 22. Bagan	50
Gambar 23. Alur Pergelaran	53
Gambar 24. Desain Kostum Awal	57
Gambar 25. Desain Kostum Akhir	57
Gambar 26. Hasil Akhir Kostum	57
Gambar 27. Desain Hiasan Kepala	59
Gambar 28. Hasil Hiasan Kepala	59
Gambar 29. Desain Anting.....	60
Gambar 30. Hasil Anting	60
Gambar 31. Desain Teratai Dada	61
Gambar 32. Hasil Teratai Dada.....	61
Gambar 33. Desain Kelat Bahu.....	61
Gambar 34. Hasil Kelat Bahu	61
Gambar 35. Desain Gelang Tangan	62
Gambar 36. Hasil Gelang Tangan.....	62
Gambar 37. Desain Hiasan Pinggang	63
Gambar 38. Hasil Hiasan Pinggang	63
Gambar 39. Desain Selendang	64
Gambar 40. Hasil Selendang.....	64
Gambar 41. Desain Sepatu.....	64
Gambar 42. Hasil Sepatu.....	64

Gambar 43. Desain Tongkat	65
Gambar 44. Hasil Tongkat	65
Gambar 45. Pembersihan Wajah	66
Gambar 46. Pengaplikasian <i>Fondetion</i>	67
Gambar 47. Pengaplikasian Bedak	67
Gambar 48. Pengaplikasian <i>Eye Shadow</i>	68
Gambar 49. Pengaplikasian Alis	69
Gambar 50. Pengaplikasian <i>Shading</i> Hidung.....	69
Gambar 51. Pengaplikasian <i>Lipstik</i>	70
Gambar 52. Penataan Rambut.....	71
Gambar 53. Hasil Penataan Rambut	71
Gambar 54. Desain Awal Kostum	72
Gambar 55. Desain Akhir Kostum	72
Gambar 56. Desain <i>Make Up</i> Dan Sanggul	73
Gambar 57. Hasil Uji Coba 1	76
Gambar 58. Hasil Uji Coba 2.....	76
Gambar 59. Hasil Uji Coba 3.....	76
Gambar 60. Hasil Uji Coba 4.....	76
Gambar 61. Hasil Akhir Tokoh Tribuana Tungga Dewi	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Pamflet Open Recruitment, Leaflet, Logo Srikandi, Sticker Snack, Pamflet, Tiket</i>	90
Lampiran 2. Foto Mahasiswa dengan Dosen.....	92
Lampiran 3. Pemberian <i>Awards Best Narapraja, Best Favorite, dan Best Of The Best</i>	93
Lampiran 4. <i>Talent dan Beautycian</i>	94
Lampiran 5. <i>Talent</i>	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan serta memiliki kerajaan-kerajaan di setiap provinsinya seperti: Kerajaan Kutai di Kalimantan Timur, Kerajaan Sriwijaya di Sumatera, Kerajaan Tarumanegara di Jawa Barat, Kerajaan Mataram Hindu di Jawa Tengah, Kerajaan Demak di Jawa Tengah, Kerajaan Mataram Islam di Yogyakarta, Kerajaan Majapahit di Jawa Timur, dan masih banyak lagi kerajaan-kerajaan yang terkenal di Indonesia, salah satunya yang paling terkenal yaitu kerajaan Majapahit, kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan Hindu terbesar di Jawa, Kerajaan ini terletak di Jawa Timur yang didirikan oleh Raden Wijaya (1293M), kerajaan kuno di Indonesia ini berdiri pada tahun 1293-1500 Masehi, (Balubu.com, 2017).

Berdasarkan sejarah, beberapa raja Majapahit yaitu: Kertajasa Jawardhana atau Raden Wijaya (1293–1309), Raja Jayanegara (1309-1328), Tribuana Tungga Dewi (1328–1350), Hayam Wuruk (1350-1389), dan masih banyak lagi raja-raja dari Majapahit. Dalam sejarah cerita serta asal mula dari kerajaan Majapahit yang sudah dijabarkan di atas maka dapat di ketahui bahwa Indonesia memiliki cerita tersendiri tentang sejarah, serta kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya adalah cerita tentang kerajaan, dengan adanya sejarah itu munculah sebuah kesenian hiburan berupa cerita tentang

sejarah yang ditampilkan kembali agar generasi muda dapat mengetahui sejarah yang pernah ada di Indonesia, kesenian tersebut dapat ditampilkan dengan kemasan berbeda salah satunya dengan teater tradisi yang dimulai sejak sebelum zaman Hindu, pada zaman itu teater tradisi di gunakan untuk upacara ritual, seiring perkembangan zaman teater tradisi di gunakan sebagai media pertunjukan untuk menampilkan sebuah karya baik berupa sejarah yang di ceritakan kembali maupun berupa cerita yang ada, seperti wayang, wayang wong, ketoprak, ludruk, dan kesenian lain yang menggunakan unsur Bahasa Jawa sebagai media komunikasi untuk pengantar cerita.

Berdasarkan hasil survei di beberapa tempat pertunjukan yang menggunakan pengaplikasian tata rias wajah yang kurang mencapai prinsip rias panggung yaitu warna alas bedak kurang kemerahan sehingga terlihat sedikit pucat di bawah sorotan cahaya karena penerapan tata rias wajah yang digunakan yaitu tata rias wajah cantik sehingga belum merujuk pada tata rias karakter dan tata rias panggung, serta penggunaan kostum yang masih biasa saja atau terlalu tradisional, dan penonton yang tidak terlalu banyak, maka dari itu muncul pertanyaan di kalangan masyarakat, seperti mahasiswa, ternyata mereka lebih memilih menonton tayangan seperti sinetron, drama korea, dan film layar lebar lewat media sosial. Hal itu di karenakan dapat di akses lebih praktis daripada harus menonton seni pertunjukan yang menggunakan Bahasa Jawa dalam penyampaiannya, yang tidak semua orang bisa memahaminya sehingga tidak dapat dinikmati secara sempurna. Hal ini dapat di perkuat dengan pernyataan salah satu kalangan masyarakat “Suatu

kebudayaan diciptakan berdasarkan pertimbangan konsumen, jika konsumen semakin tertarik maka muncul budaya inovasi yaitu untuk lebih menarik kembali perhatian konsumen” (Dida Anggraeni mahasiswa ISI), tidak hanya menurut Dida tetapi hal ini semakin di perkuat dengan adanya berita tertulis pada kompas. com yang menyatakan anak muda tidak mau melirik seni tradisional.

Berdasarkan masalah yang ada di kalangan masyarakat saat ini menjadi salah satu alasan mengapa Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 mengadakan sebuah pertunjukan teater tradisi yang mengangkat salah satu Kerajaan yang ada di Indonesia yaitu Kerajaan Majapahit. Pertunjukan yang bertema “Kudeta di Majapahit’ dengan judul “ *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*” diselenggarakan dengan tujuan salah satunya untuk menarik kembali minat masyarakat khususnya remaja, generasi muda terhadap kesenian tradisional teater tradisi. Teater tradisi ini menceritakan tentang Kerajaan Majapahit yang didirikan serta dipimpin oleh Raden Wijaya yang merupakan raja pertama di Kerajaan Majapahit. Setelah Raden Wijaya meninggal, tahta kerajaan di serahkan kepada putranya yaitu Prabu Jayanegara, di dalam cerita ini terdapat berbagai tokoh salah satunya adalah Tribuana Tungga Dewi yang merupakan kakak tiri dari Prabu Jayanegara, yang mempunyai karakter tegas, bijaksana dan karakteristik cantik serta anggun. Hasil karya ini diharapkan mampu mewujudkan tokoh dengan *makeup* karakter, desain kostum, aksesoris yang mampu mewujudkan

karakter dan karakteristik tokoh tersebut sesuai dengan tema dan judul pertunjukan.

Dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* penampilan tokoh Tribuana Tungga Dewi harus dapat terlihat maksimal dengan adanya kostum, aksesoris dan penataan rambut yang harus memperhatikan kenyamanan serta gerak *talent* sesuai naskah yang ada. Konsep pembuatan kostum, aksesoris, dan penataan rambut juga harus diperhatikan supaya dapat memunculkan karakter yang bijaksana, bertanggung jawab dan berani serta karakteristik yang cantik, anggun dan baik hati dari tokoh Tribuana Tungga Dewi.

Dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* penampilan tokoh Tribuana Tungga Dewi harus memperhatikan tata rias wajah yang digunakan, sehingga karakter dan karakteristik dari tokoh Tribuana Tungga Dewi dapat terlihat dengan baik, serta harus memperhatikan kosmetik yang digunakan dengan pertimbangan gerak dari tokoh sehingga tokoh akan mudah berkeringat dan juga waktu yang digunakan lumayan lama. Selain tata rias wajah, harus diperhatikan juga dengan tatanan rambut tokoh Tribuana Tungga Dewi tetap harus memperhatikan karakter dan karakteristik dari tokoh, tatanan rambut harus terlihat lebih modern dan juga mampu memberi kesan lebih dewasa sehingga dapat menampilkan penampilan tokoh yang sempurna serta tetap memperhatikan gerak tokoh di atas panggung.

Tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan pertunjukan ini yaitu *Indoor* dengan adanya panggung didalamnya, untuk dapat menciptakan keindahan dan keselarasan di panggung harus memperhatikan kebutuhan

panggung yang di perlukan sehingga dapat menciptakan suatu karya yang indah saat mementaskan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pergelaran ini seharusnya dapat dikemas berbeda, menggunakan bahasa yang dapat di nikmati oleh semua kalangan masyarakat, dan tentunya memiliki harapan sangat besar untuk dapat menjadi sebuah pertunjukan yang indah, serta menarik sebagai bentuk hiburan dan dan menjadi salah satu bentuk karya yang dapat melestarikan kesenian serta kebudayaan yang ada di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya :

1. Tampilan seni pertunjukan yang menggunakan bahasa daerah
2. Sosialisasi dan edukasi yang kurang menarik dalam penyampaian mengenai teater tradisi.
3. Kesenian tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena adanya hal yang lebih menarik melalui media sosial.
4. Diperlukan perencanaan kostum dan aksesoris yang inovatif untuk mengembangkan karakteristik tokoh Tribuana Tungga Dewi agar disukai generasi muda
5. Sulitnya membuat tata rias karakter dan tatanan rambut untuk tokoh Tribuana Tungga Dewi

C. Pembatasan Masalah

Dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* terdapat beberapa tokoh dengan karakter dan karakteristik yang berbeda, serta berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas dan segala keterbatasannya maka kami membatasi masalah tentang merancang, mengaplikasikan kostum, aksesoris, tata rias karakter, penataan rambut pada *talent* yang akan berperan sebagai tokoh Tribuana Tungga Dewi serta memperlakukannya pada teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat di rumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang kostum dan tata rias karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi sebagai seorang putri Kerajaan dalam cerita kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter pada tokoh Tribuana Tungga Dewi yang dapat diwujudkan sebagai seorang Putri Raja dalam cerita Kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi yang dapat diwujudkan sebagai seorang Putri Raja sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah karakter dalam cerita Kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ?

E. TUJUAN

1. Dapat merancang kostum dan tata rias karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam cerita Kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Dapat menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi yang dapat diwujudkan sebagai seorang putri raja dalam cerita Kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Dapat menampilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan penataan kostum, rias wajah karakter dan penataan rambut dalam cerita Kerajaan Majapahit pada pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

F. MANFAAT

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan Proyek Akhir ini diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengukur tingkat kemampuan dan kompetensi dalam bidang tata rias.
 - b. Tugas Akhir merupakan kesempatan untuk berkreasi, dapat mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya.
 - c. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat suatu rias wajah karakter yang dipertunjukkan dalam suatu pagelaran.

- d. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “Karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi ” dalam kisah kerajaan Majapahit. Dengan menggunakan rias yang modern dan tidak meninggalkan bentuk aslinya.
 - e. Menambah pengetahuan tentang penyelenggaraan pertunjukan dengan menampilkan dan menyatukan beberapa cerita menjadi satu cerita dalam tema *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
2. Bagi Program Studi
 - a. Mewujudkan perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.
 - b. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan pagelaran Tugas Akhir.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Sosialisasi adanya Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.
 - b. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide-ide kreatifitas dibidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.
 - c. Sebagai salah satu informasi dari cerita yang dapat dinikmati masyarakat.
 - d. Menjadikan warna baru tentang rias karakter.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang di pergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” yang berjudul “*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*” dengan tokoh Tribuana Tungga Dewi, merupakan hasil asli karya dari penulis mulai dari tahap merancang, mengaplikasikan dan menampilkan *makeup* karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi serta penataan rambutnya yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan karangan yang berupa karangan asli yang menjadi karangan yang ringkas Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1072), sedangkan pendapat Eneste (2005: 123) sinopsis merupakan ringkasan isi sebuah buku dan biasanya di letakan pada kulit belakang buku, sinopsis dimaksudkan untuk membantu calon pembaca atau pembeli mengetahui garis besar atau kandungan dari buku tersebut.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pentingnya sinopsis dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan gambaran serta ringkasan dari isi sebuah cerita.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide sebagai sarana terwujudnya bentuk desain aksesoris, melalui sumber ide bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah di realisasikan Triyanto (2012: 33). Sedangkan sumber ide menurut Widarwati (1996: 58) merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Sumber ide dapat digolongkan menjadi empat, antara lain: sumber

ide dari sejarah kebudayaan dan pakaian penduduk dunia, sumber ide dari benda-benda alam (natural), sumber dari peristiwa, sumber ide dari pertimbangan mode dan kecenderungan pasar Yuliarma (2016: 136).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sesuatu objek yang berwujud ataupun tidak berwujud yang mampu membantu seseorang dalam menemukan ide baru. Dengan adanya penjelasan mengenai sumber ide tersebut dapat di ambil sumber ide dari sejarah yaitu arca dari Tribuana Tungga Dewi yang di kembangkan dengan penyesuaian tokoh dan era modern.

2. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, teknik yang digunakan untuk penegmbangan sumber ide adalah sebagai berikut :

- a. Teori *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit tanpa meninggalkan sumber ide awal.
- b. Teori *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

- c. Teori *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Pengembangan teknik *transformasi* dapat mencapai jika menguasai dua *figure* objek.
- d. Teori *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide sebaiknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya pada dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur Widarwati (2000: 5), sedangkan pendapat Ernawati, Izweri, Nelmira (2008: 195), desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa, dari kata *design* munculah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan, atau merancang, dilihat dari kata benda, desain dapat di artikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari

garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut Widarwati (2000: 7), sedangkan pendapat Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 201), unsur desain merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain berikut, adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut

- a. Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi, yang dimaksud dengan unsur garis yaitu 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 macam-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.
 - 2) Garis Lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.
- b. Arah pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.
- c. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang 2 dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk 3 dimensi atau *form*. Jadi bentuk 2 dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan 3 dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.
- d. Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.
- e. Tekstur merupakan keadaan pada permukaan benda. Tekstur ini tidak 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.

- f. *Value* (nada gelap dan terang) 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 merupakan unsur desain yang paling menonjol, dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat, selain itu warna juga dapat mengungkapkan perasaan atau watak benda yang di rancang. Warna dapat menunjukkan sifat yang beda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna gelap, warna terang, warna redup, warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih warna gembira, dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 201).

Berdasarkan pemaparan di atas dari beberapa sumber dapat di simpulkan bahwa unsur desain merupakan unsur dari garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang dan warna yang di kombinasikan untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam pembuatan desain sehingga mudah di pahami semua orang.

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain berdasarkan pendapat Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 213) yaitu unsur-unsur yang di ciptakan dari beberapa pertimbangan sehingga menghasilkan penciptaan yang lebih indah dan sempurna. Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Widarwati (2000: 15-21), sedangkan pendapat Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 211), untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip desain yaitu:

- a. Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam satu benda, atau benda yang satu dengan yang lain dipadukan, dalam satu bentuk harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.
- b. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya yang dipadukan, untuk mendapatkan 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* atau keseimbangan merupakan hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam satu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik, ada 2 keseimbangan yaitu keseimbangan asimetris atau formal maksudnya yaitu di antara bagian kanan dan kiri memiliki daya tarik yang sama, dan keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tetapi memiliki jumlah perhatian yang sama.
- d. 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 satu bagian ke bagian lainnya, irama dapat diciptakan melalui: pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, melalui pancaran atau radiasi.
- e. Aksen atau *center of interest* merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan, yang perlu diperhatikan dalam menentukan aksen yaitu: apa yang akan dijadikan aksen, bagaimana menciptakan aksen, berapa banyak aksen yang dibutuhkan, dan dimana aksen ditempatkan.
- f. *Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya kepaduan tiap unsurnya, hal ini tergantung pada bagaimana

suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Desain harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bross, *syal*, warna, dll. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.

Berdasarkan pengertian dari ketiga sumber di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan atau gambaran yang disusun berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh.

D. Kostum dan aksesoris pendukung

1. Pengertian Kostum

Kostum merupakan segala sandangan dan perlengkapan yang dikenakan pada saat pentas Harymawan (1988: 127), sedangkan pendapat tentang kostum oleh Suroso (2015: 135) merupakan pakaian yang melekat pada tokoh dan berfungsi untuk memperkuat karakter tokoh. Kostum merupakan unsur penunjang untuk mendapatkan suatu perpaduan yang serasi dalam rancangan rias Prihantina (2015: 43).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang dapat digunakan serta mampu di padukan dengan riasan untuk memperkuat karakter dari penggunanya.

2. Pengertian Batik

Batik merupakan pengembangan ekspresi kesenian tradisi yang dari hari ke hari mempunyai makna dalam kebudayaan untuk Indonesia pendapat Hamidin (2010: 3), berdasarkan pendapat Wulandari (2011: 4), batik merupakan rangkaian titik yang membentuk sebuah gambar, sedangkan pendapat Prasetyo (2012: 1), batik merupakan salah satu cara pembuatan pakaian, dan berdasarkan pendapat para ahli (2018) kontemporer merupakan suatu hal yang kekinian dan bebas, motif yang digunakan oleh pengantin Solo biasanya menggunakan motif hewan dan alas-alasan yang biasanya digunakan oleh bangsawan yang memiliki arti simbol kehidupan yang gemah ripah loh jinawi atau makmur sentosa Wijaya (2014).

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer merupakan ekspresi kesenian tradisi yang merupakan karya yang di bentuk dari titik menjadi sebuah gambar yang indah, kekinian dan bebas tidak terikat dari bentuknya.

3. Pengertian Aksesoris

Aksesoris merupakan tambahan dari sebuah penampilan atau busana yang mempunyai fungsi sebagai hiasan serta menambah keindahan Triyanto (2000: 7), sedangkan pendapat Mintardja (2013), Aksesoris merupakan perhiasan yg tidak sekedar digunakan sebagai hiasan untuk menghiasi penampilan saja tapi juga merupakan pelengkap sebuah

upacara, dan pendapat Santosa (2008: 51), aksesoris adalah barang yang memiliki fungsi sebagai pemanis busana atau barang tambahan.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan perhiasan tambahan yang dapat digunakan untuk menunjang penampilan lebih indah dan dapat digunakan pada kesempatan-kesempatan tertentu.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias adalah terwujudnya wajah peranan dengan menggunakan bahan-bahan kosmetik Harymawan (1986: 134), sedangkan pendapat Santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Sedangkan pendapat Nursantara (2007: 53), tata rias adalah cara merias wajah pemain untuk memperoleh peran antara satu dengan yang lainnya.

2. Pengertian Rias Panggung

Tata rias wajah panggung atau *stage make-up* menurut Thowok (2018) adalah make-up untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung. sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make-up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, *fantasy*, horor, komedi, teater, ras dan lainnya, sedangkan pendapat Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 493) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk sebuah

pertunjukan di atas panggung dengan tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung menekankan kepada efek-efek tertentu yaitu mata, hidung, bibir dan alis supaya mampu menjadi perhatian khusus pada wajah serta penggunaan alas bedak yang kemerahan supaya tidak terlihat pucat pada saat tersorot cahaya. Rias wajah ini dilihat dari jarak jauh dan dibawah sinar lampu tebal, maka kosmetik yang digunakan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata dan menimbulkan kontras dan menarik perhatian.

Berdasarkan penjabaran teori di atas mengenai rias wajah panggung dapat disimpulkan bahwa rias wajah panggung merupakan riasan wajah yang diaplikasikan sesuai dengan peran yang akan ditampilkan di atas panggung dan penggunaan kosmetik sesuai kebutuhan dengan memperhatikan jarak lihat penonton dan sorotan cahaya.

3. Pengertian Rias Karakter

Rias karakter yaitu mengubah wajah dan penampilan seseorang untuk mencapai hal yang dituju sesuai dengan karakter, watak, bentuk wajah sesuai dengan tokoh, Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 277), sedangkan pendapat Paningkiran (2018), tata rias karakter atau *character make-up* adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya.

Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:
Menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh,

memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambah aspek dramatik, prinsip rias karakter berdasarkan pendapat Widati (2011) yaitu memberikan gambaran yang nyata kepada penonton, rias karakter yaitu merias wajah untuk merubah penampilan seseorang sesuai dengan peran yang dimainkan, memberikan riasan yang sesuai dengan proporsi wajah seseorang, jangan sampai riasan tersebut mengganggu wajah pemain itu sendiri, rias karakter diperuntukan bagi penonton, sehingga harus memperhatikan jarak dan sorotan cahaya sorotan lampu, permainan warna merupakan salah satu faktor yang utama untuk menentukan keberhasilan suatu rias karakter, karena setiap warna memiliki masing-masing tujuan untuk menciptakan hasil yang dikehendaki dalam menonjolkan suatu karakter yang akan diciptakan.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa rias karakter merupakan riasan yang mampu menyerupai tokoh-tokoh yang diinginkan sesuai dengan karakter dari masing-masing tokoh Santoso (2008: 273).

F. Penataan Rambut

Penataan rambut merupakan hal terakhir dari serangkaian tindakan dari dalam proses penataan rambut. Hal ini berfungsi untuk keindahan, kerapihan, penampilan, serta keserasian bagi penggunaannya Bariqina dan Ideawati (1999: 105), sedangkan pendapat Notoadhisuryo (2009), penataan rambut adalah tahap akhir dari proses mempercantik tampilan rambut,

penataan rambut dapat memberi nilai tambah pada penampilan seseorang, dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan, ada lima pola penataan rambut yaitu :

- a. Penataan simetris akan memberikan kesan anggun dan statis
- b. Penataan asimetris akan memberikan kesan dinamis dan modis
- c. Penataan puncak atau *up style* akan memberikan kesan feminim, statis, anggun, dan tegas.
- d. Penataan belakang akan memberikan kesan feminim, anggun dan statis
- e. Penataan depan akan memberi kesan tegas, anggun dan dinamis.

Penataan rambut ada lima pola dasar berdasarkan pendapat Rostamalis (2008: 181-184), yaitu :

- a. 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.
- b. Penataan asimetris merupakan penataan yang menciptakan kesan ketidakseimbangan.
- c. Penataan puncak menitikberatkan pada pembuatan kreasi rambut pada daerah ubun-ubun.
- d. Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut di bagian belakang kepala
- e. Penataan depan menitikberatkan penataan rambut pada bagian depan yaitu di daerah dahi.

Dari penjabaran beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan penataan yang digunakan untuk mempercantik dan memperindah tampilan rambut dengan menggunakan pola yang ada.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan tempat pertunjukan dimana pemain dan penonton bertemu secara langsung seperti pada panggung dan arena atau secara tidak langsung seperti di televisi Nursantara (2006: 54), sedangkan pendapat Guru (2018), pertunjukan merupakan pertunjukan suatu hasil karya kepada masyarakat umum untuk mendapatkan tanggapan atau penilaian.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan wadah untuk menampilkan karya yang dapat ditonton oleh penonton.

2. Pengertian Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataannya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik, sutradara, dan panggung merupakan tempat pementasan dilaksanakan Santosa, Subagiyo, Mardianto (2008: 387), panggung yang sering digunakan dalam sebuah pementasan biasanya hanya menggunakan tiga jenis yaitu:

- a. Panggung arena adalah panggung yang penontonnya duduk secara melingkar atau mengelilingi panggung, panggung arena biasanya dibuat terbuka atau tertutup dengan tujuan untuk mendekatkan penonton dan pemain
 - b. Panggung *proscenium* bisa juga disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Bingkai yang dipasangi layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah.
 - c. Panggung *trust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. *Proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan pemain dengan penonton.
3. Tata Cahaya (*lighting*)

Tata cahaya merupakan pengaturan cahaya dipanggung untuk mengambil adegan dalam film, cahaya digunakan sesuai dengan keadaan yang dikehendaki Nursantara (2006: 54), sedangkan pendapat Martono (2010: 11) tata cahaya sangat penting perannya dalam pertunjukan yang mana harus menciptakan suatu nuansa luar biasa, serta mampu mencuri perhatian penonton terhadap tontonannya. Tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan perhatian, menentukan emosi atau *mood*, memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi. Konon kekuatan cahaya bisa digunakan melukis untuk pelukis, menciptakan akting bagi aktor, dan berkarya bagi sutradara dan penulis naskah.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah pertunjukan, dengan adanya cahaya akan mampu mencuri perhatian penonton dan menciptakan *mood*.

4. Tata Suara atau Musik

Tata suara yaitu meliputi berbagai pengaturan yang terdiri dari penguat suara, music pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan Nursantara (2006: 54), sedangkan pendapat Santosa, mardianto (2008: 316) tata suara merupakan suatu usaha yang berfungsi untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika, dan pendapat Fauzi (2006: 79) tata suara adalah cara untuk mengatur musik, efek bunyi, maupun berbagai bunyi yang mendukung terciptanya suasana yang memunculkan nuansa emosional yang tepat.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara merupakan cara untuk mengatur terciptanya bunyi untuk dapat membantu peran.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah pengembangan 4D berikut penjelasannya :

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Tribuana Tungga Dewi versi asli maupun sesuai cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

1. Analisis naskah cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

Kerajaan Majapahit adalah salah satu kerajaan agama hindu terbesar yang berada di pulau jawa. Kerajaan ini didirikan dan dipimpin oleh Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana, sepeninggalan Prabu Kertarajasa pada tahun 1309 M, Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara. Sejak berdirinya kerajaan Majapahit terjadi banyak pergolakan dan pemberontakan, terutama ketika di bawah pimpinan Prabu Jayanegara yang masih berumur 15 tahun, sejak saat itu para dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk

menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyas Nambi dari Lumajang. Dalam hal itu terjadilah politik hitam sehingga kondisi itu dapat dimanfaatkan oleh Mahapati Halayudha. Hingga pada suatu hari Sang Prabu Jayanegara bertemu dengan Tribuana Tungga Dewi yang merupakan kakak tiri dari sang Prabu tetapi berbeda ibu, karna Jayanegara adalah Raja yang *playboy* kakaknya pun ingin di peristri, tetapi Tribuana menolaknya dengan keras dan tegas hingga sang prabu marah akhirnya memerintahkan prajurit untuk memasukan Tribuana kedalam penjara kerajaan. Tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, merupakan tokoh yang Cantik, Bijaksana, dan teguh pendirian. Dari hasil analisis cerita tersebut dapat diperoleh gambaran tokoh Tribuana Tungga Dewi lengkap dengan adanya watak Tribuana Tungga Dewi.

2. Analisis Karakter

Analisis tokoh Tribuana Tungga Dewi dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Tribuana Tungga Dewi dan karakteristik Tribuana Tungga Dewi sesuai cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

a. Analisis karakter Tribuana Tungga Dewi

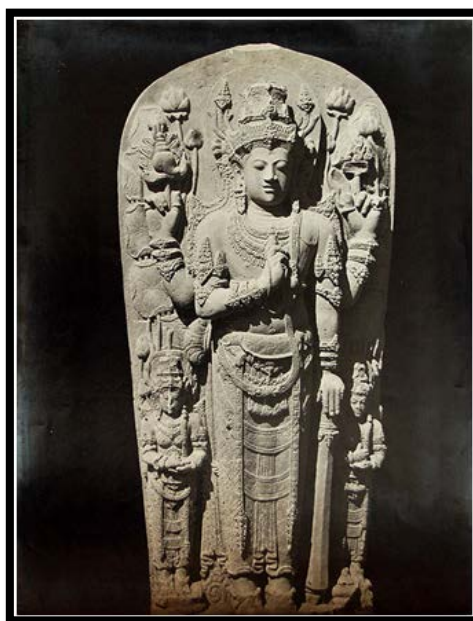
Tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, yang memiliki sifat bijaksana, bertanggung jawab, dan berani.

b. Analisis karakteristik Tribuana Tungga Dewi

Tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* digambarkan Cantik, anggun, baik hati .

3. Analisis Sumber Ide

Dari sekian banyak sumber ide, tokoh yang diambil sebagai sumber ide untuk Tribuana Tungga Dewi adalah arca Tribuana Tungga Dewi, karena arca ini memiliki beberapa ornamen yang mampu mewakili karakter dan karakteristik seorang ratu, yang di ambil yaitu ornamen teratai yang di yakini merupakan bunga suci, serta aksmla atau tasbih yang selalu digunakan oleh seorang raja serta mahkota yang merupakan sebuah tahta. Arca Tribuana Tungga Dewi merupakan arca yang dibuat untuk mengenang adanya Tribuana Tungga Dewi yang terletak di Mojokerto Jawa Timur.



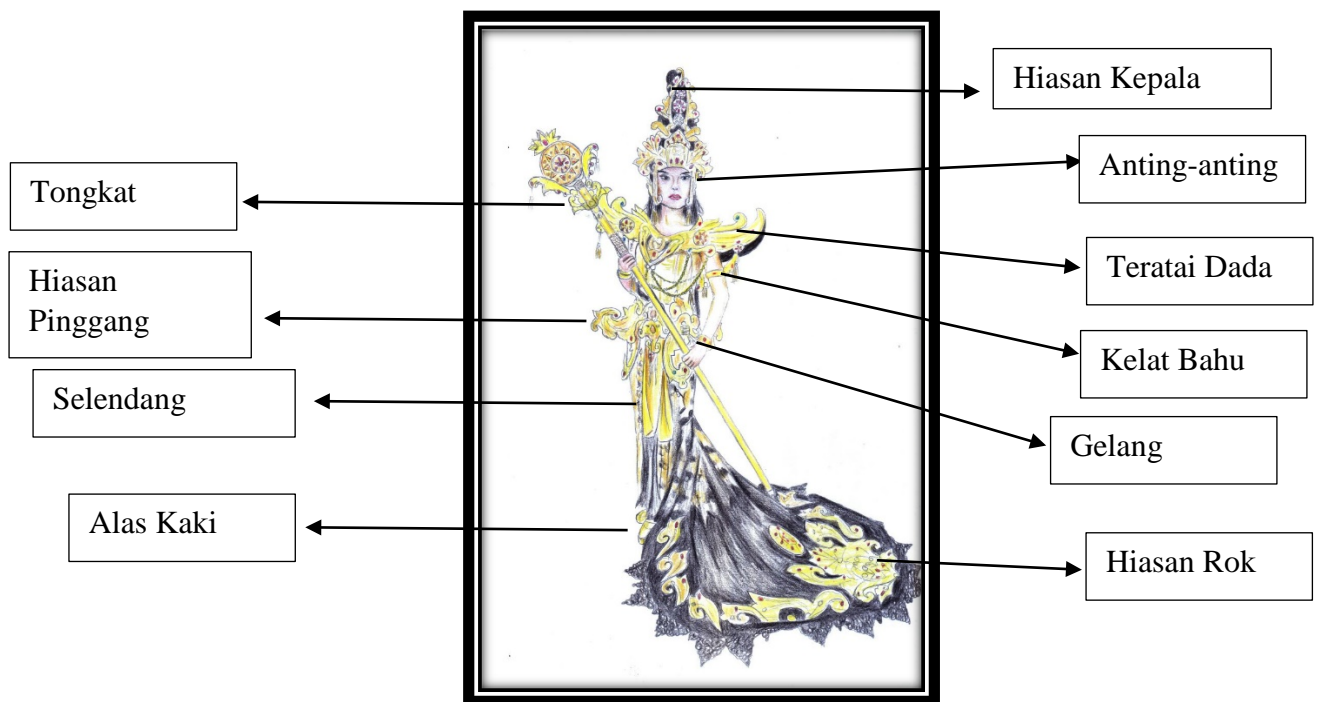
Gambar 1. Sumber Ide Arca Tribuana Tungga Dewi
(<https://www.google.co.id/search?q=arca+tribhuwana+tunggadewi>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian dari dada di tambah dengan teratai dada dengan berbagai ornamen yang terdapat pada teratai dada yang dipakai dan bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh. Berdasarkan jabaran sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pagelaran “*Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*” tokoh Tribuana Tungga Dewi yaitu *stilisasi*. Pengembangan sumber ide *stilisasi* yang digunakan dalam pengembangan tokoh Tribuana Tungga Dewi ini karena *stilisasi* merupakan penggambaran bentuk yang menambahkan bentuk satu demi satu ke bentuk yang lebih rumit. Cara yang dilakukan dalam menambahkan objek tersebut dengan menambahkan ukiran pada bagian hiasan rambut serta penambahan mahkota, penambahan di bagian dada yaitu teratai dada dengan warna emas agar terlihat lebih modern dan perubahan warna aksmala atau tasbih, penambahan hiasan pinggang yang dibuat lebih modern, serta pembuatan rok yang dibuat berekor untuk menyesuaikan perkembangan jaman yang sudah lebih modern, dan penambahan tongkat berlambangkan Majapahit. serta pengurangan beberapa aksen seperti sangkha atau terompet yang terbuat dari kerang laksana vishu, camara laksana siwa, gadha atau pemukul laksana vishnu, serta peletakan teratai di sebelah kiri arca.

B. *Design* (Perencanaan)

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



Gambar 2, Desain Kostum Secara Keseluruhan
(Sumber : Bangun, 2017)

1. Desain Kostum

Kostum tokoh Tribuana Tungga Dewi terdiri dari kemben torso, selendang, dan rok, di dalam rok yang digunakan oleh Tribuana Tungga Dewi menggunakan batik kontemporer yang mengambil tema gambar tumbuhan yang menyulur dengan prada warna emas dengan harapan tokoh

Tribuana Tungga Dewi dapat menjadi ratu yang dermawan dan mampu memberikan kehidupan yang layak kepada rakyat Majapahit dan memberikan perubahan agar sampai pada kejayaan dan juga dapat diartikan sebagai motif alas-alasan yang mengandung arti simbol tentang kehidupan yang gemah ripah loh jinawi yaitu makmur sentosa. Sedangkan aksesoris terdiri dari hiasan kepala, hiasan pada baju. Desain kostum dan aksesoris tokoh Tribuana Tungga Dewi dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Tribuana Tungga Dewi yang bijaksana, tanggung jawab dan berani dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide. Sehingga dalam perancangan kostum ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Tribuana Tungga Dewi.



Gambar 3, Desain Kostum
(Sumber: Bahrudin, 2017)

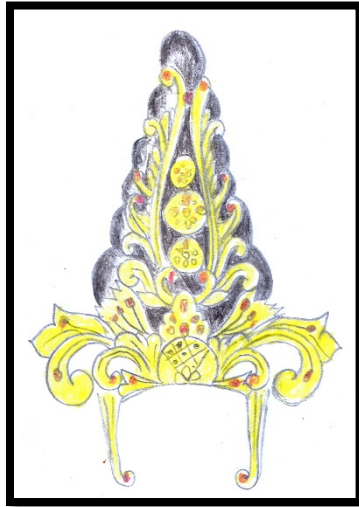
2. Desain Aksesoris

Aksesoris tokoh Tribuana Tungga Dewi terdiri dari hiasan kepala, anting, teratai dada, kelat bahu, gelang, hiasan pinggang, alas kaki serta tongkat. Desain aksesoris tokoh Tribuana Tungga Dewi dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Tribuana Tungga Dewi yang bijaksana, bertanggungjawab, berani, dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide. Sehingga dalam perancangan aksesoris ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Tribuana Tungga Dewi.

a. Hiasan Kepala

Desain aksesoris hiasan kepala yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan kepala menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain mahkota menggunakan unsur bentuk menyerupai segitiga. Unsur warna pada desain menerapkan warna emas atau *gold* yang melambangkan kemegahan serta kemakmuran. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan kepala Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 4, Desain Hiasan Kepala Tampak Depan
(Sumber: Bahrudin, 2017)



Gambar 5, Desain Hiasan Kepala Tampak Belakang
(Sumber: Bahrudin, 2017)

b. Anting-anting

Desain aksesoris anting-anting yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris anting menerapkan prinsip keseimbangan. Unsur bentuk pada desain anting menggunakan unsur bentuk naturalis karena menggunakan bentuk alami dari telinga. Unsur warna pada desain kalung menerapkan warna emas atau *gold* yang melambangkan kemakmuran dan kemewahan, perak atau *silver* yang melambangkan kegelamoran, merah melambangkan keberanian dan hijau melambangkan ketenangan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain anting yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

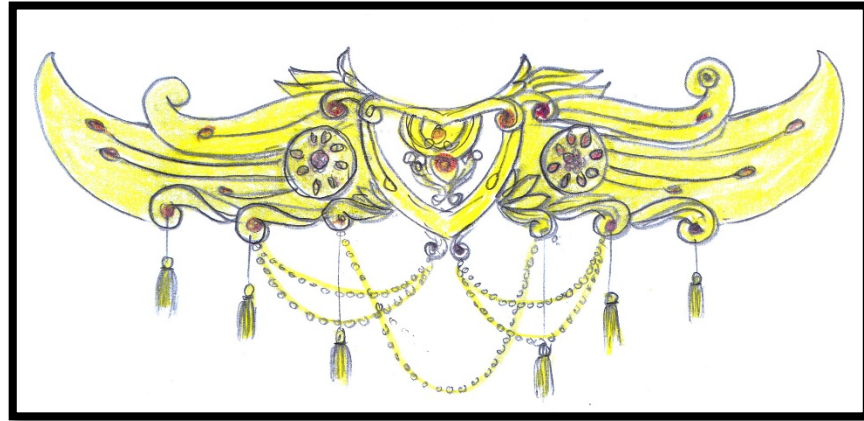


Gambar 6, Desain Anting-Anting
(Sumber: Bahrudin, 2017)

c. Teratai dada

Desain aksesoris Teratai dada yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris teratai dada menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain teratai dada menggunakan unsur bentuk dekoratif. Unsur warna pada desain teratai dada menerapkan warna emas atau *gold* melambangkan kemakmuran, perak atau *silver* melambangkan kegelamoran, merah melambangkan keberanian dan warna abu-abu melambangkan keteduhan serta elegan. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain teratai dada yang digunakan oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

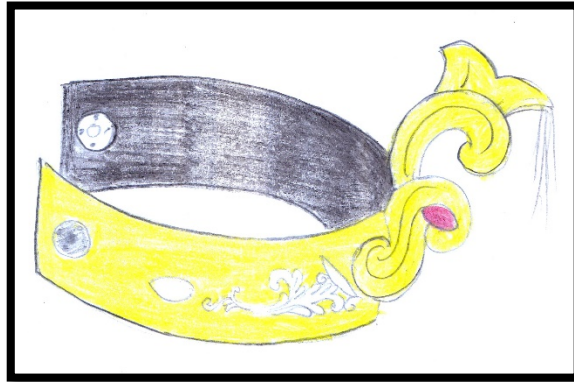


Gambar 7, Desain Teratai Dada
(Sumber: Bahrudin, 2017)

d. Kelat bahu

Desain aksesoris kelat bahu yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris kelat bahu menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain kelat bahu menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain kelat bahu menerapkan warna emas atau *gold* melambangkan kemakmuran dan kemewahan, perak atau *silver* melambangkan kegelamoran, dan merah melambangkan keberanian. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain kelat bahu yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

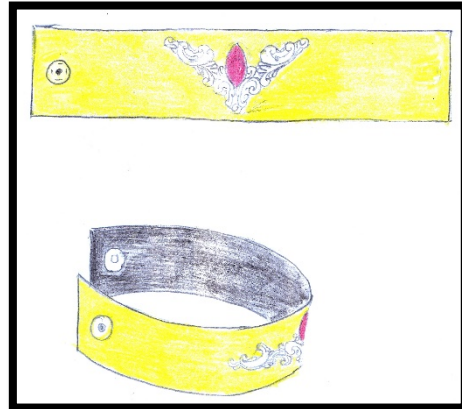


Gambar 8, Desain Kelat Bahu
(Sumber: Bahrudin, 2017)

e. Gelang tangan

Desain aksesoris gelang tangan yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris gelang tangan menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain gelang tangan menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain kelat bahu menerapkan warna emas atau *gold* melambangkan kemewahan serta kemakmuran, perak atau *silver* melambangkan kegelamoran, dan merah melambangkan keberanian. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain gelang tangan yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 9, Desain Gelang Tangan
(Sumber: Bahrudin, 2017)

f. Hiasan Pinggang

Desain aksesoris hiasan pinggang yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris hiasan pinggang menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain hiasan pinggang menggunakan unsur bentuk dekoratif. Unsur warna pada desain hiasan pinggang menerapkan warna emas atau *gold* melambangkan kemewahan serta kemakmuran, perak atau *silver* melambangkan kegelamoran serta kuning melambangkan keoptimisan, abu-abu melambangkan elegan dan merah melambangkan keberanian. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan pinggang yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

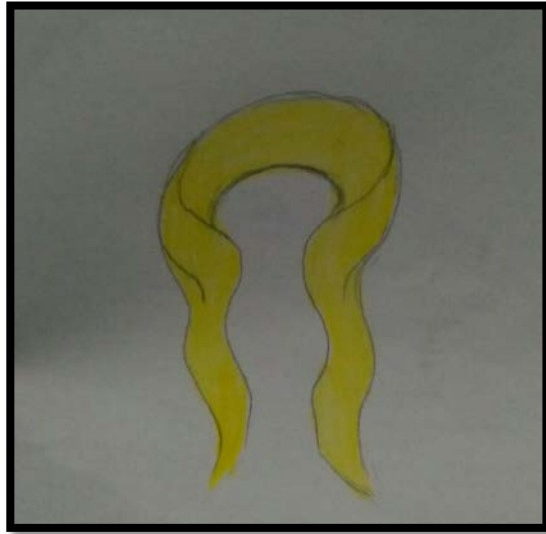


Gambar 10, Desain Hiasan Pinggang
(Sumber: Bahrudin, 2017)

g. Selendang

Desain aksesoris selendang yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain, aksesoris selendang menerapkan prinsip keseimbangan.

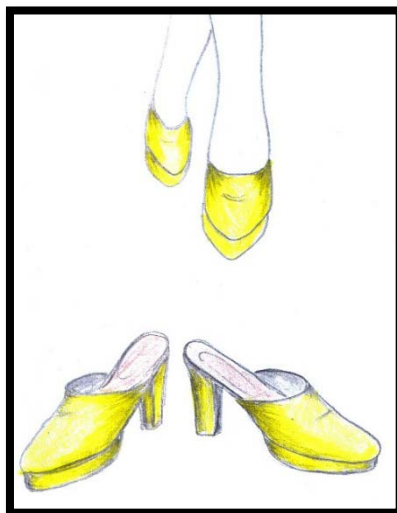
Unsur bentuk pada desain selendang menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain selendang menerapkan kuning yang melambangkan optimis. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain selendang yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 11. Desain Selendang
(Sumber: Bahrudin, 2017)

h. Alas Kaki

Pada desain sepatu menerapkan unsur desain berupa warna. Warna yang akan digunakan untuk menerapkan desain sepatu berupa warna *gold* yang melambangkan kemakmuran dan kemewahan.

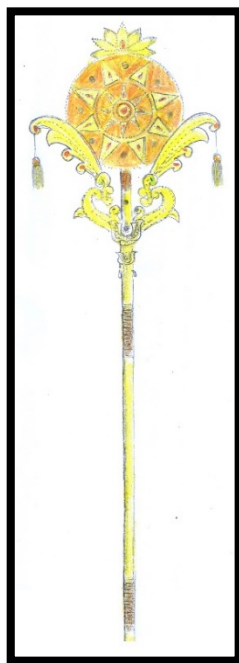


Gambar 12, Desain Alas Kaki
(Sumber: Bahrudin, 2017)

i. Tongkat

Desain tongkat yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain tongkat menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain tongkat menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain tongkat menerapkan warna emas atau *gold* melambangkan kemewahan serta kemakmuran perak atau *silver* melambangkan keglamoran, dan merah melambangkan keberanian. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain tongkat yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan asimetris.



Gambar 13, Desain Tongkat
(Sumber: Bahrudin, 2017)

j. Hiasan Rok

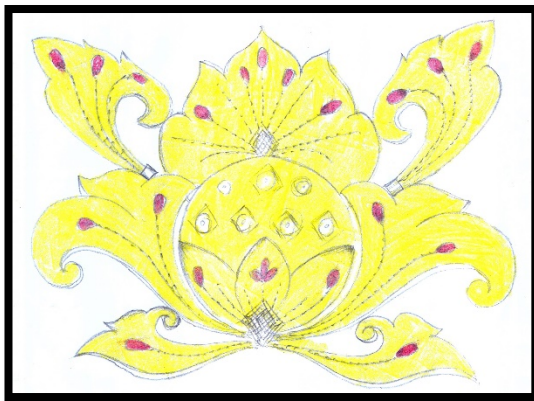
Desain hiasan rok yang akan dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan warna, untuk prinsip desain hiasan rok menerapkan prinsip keseimbangan.

Unsur bentuk pada desain hiasan rok menggunakan unsur bentuk geometris. Unsur warna pada desain tongkat menerapkan warna emas atau *gold* yang melambangkan kemakmuran, perak atau *silver* melambangkan kegelamoran, dan merah melambangkan keberanian. Prinsip keseimbangan yang diterapkan pada desain hiasan rok yang digunakan Tribuana Tungga Dewi menggunakan prinsip keseimbangan asimetris.

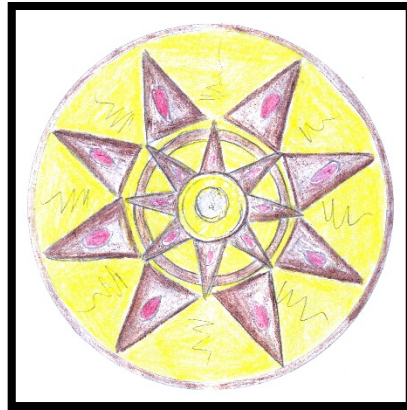
Hiasan ini merupakan hiasan dengan bentuk lambang Majapahit yaitu surya wilwatikta yang berbentuk seperti matahari yang menyinari dan terdapat 8 posisi yang diyakini merupakan arah dari mata angin, di tengah merupakan Dewa Siwa, di timur Dewa Iswara, di barat Dewa Mahadewa, di Utara Dewa Wishnu, di selatan Dewa Brahma, di barat laut dewa Sangkara, di tenggara Dewa Maheswara, di barat daya dewa Rudra.

Hiasan yang ada bukan hanya lambang Majapahit tetapi juga ada lambang bunga padma atau sering disebut teratai, bunga ini diyakini oleh dalam ajaran Hindu Budha sebagai bunga suci yang istimewa karena mampu hidup di 3 alam, yaitu tanah, air dan udara, akar teratai mampu tumbuh menjulur pada media tanah lumpur, daun

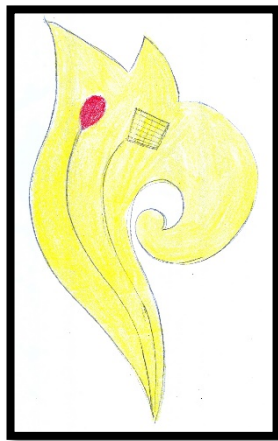
dan batangnya berada di air sedangkan bunganya mekar sempurna di udara. Ukiran-ukiran yang digunakan pada rok tokoh Tribuana Tungga Dewi di ambil dari kombinasi Surya Majapahit dan juga bunga padma atau teratai.



Gambar 14, Desain Rok 1
(Sumber: Bahrudin, 2017)



Gambar 15, Desain Rok 2
(Sumber: Bahrudin, 2017)



Gambar 16, Desain Rok 3
(Sumber: Bahrudin, 2017)



Gambar 17, Desain Rok 4
(Sumber: Bahrudin, 2017)

Pembuatan desain kostum dan aksesoris, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi untuk terwujudnya sebuah kostum dan aksesoris .

1) Prinsip desain Kostum Tribuana Tungga Dewi

a) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan pada kostum Tribuana Tungga Dewi memberikan kesan yang stabil/seimbang dengan karakter tokoh yang anggun, berani, bijaksana, dan bertanggung jawab.

b) Prinsip Kesatuan

Prinsip kesatuan pada kostum Tribuana Tungga Dewi merupakan kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum.

2) Unsur Desain Kostum Tribuana Tungga Dewi

a) Unsur Garis

Kostum Tribuana Tungga Dewi memiliki unsur garis. Garis yang dipilih ialah garis vertikal. Unsur yang akan menggambarkan tokoh yang berani dan bertanggung jawab. Digambarkan pada teratai dada yang terdapat pada dada.

b) Unsur Ukuran

Kostum Tribuana Tungga Dewi memiliki unsur ukuran. Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Tribuana Tungga Dewi.

c) Unsur Warna

Dari desain kostum dan aksesoris terdapat beberapa warna yang di pilih yaitu *gold*, merah, perak atau *silver*, hijau, kuning, abu-abu dan hitam. Filosofi warna hitam pada Tribuana menggambarkan karakter yang Bertanggung jawab dan tegas. Filosofi warna *gold* pada Tribuana Tungga Dewi menggambarkan kejayaan atau kemakmuran seorang ratu, *silver* menggambarkan kegelamoran keluarga bangsawan, warna hijau melambangkan ketenangan, warna kuning melambangkan keoptimisan, warna abu-abu melambangkan elegan dan merah menggambarkan keberanian.

3. Desain Tata Rias

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah tokoh Tribuana Tungga Dewi merupakan tata rias wajah Karakter. Tata rias Karakter dipilih karena menggambarkan salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik tokoh. Tata rias karakter merupakan tata rias yang menjadi satu kesatuan dengan kostum yang dikenakan di kepala *talent*. Tata rias karakter yang diaplikasikan adalah menggambarkan karakter dan karakteristik Tribuana Tungga Dewi.



Gambar 18. Desain *Make up*
(Sumber : Anggita, 2017)

Pembuatan desain tata rias wajah, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias karakter yang mendukung tokoh Tribuana Tungga Dewi.

a. Prinsip desain Tata Rias Karakter Tribuana Tungga Dewi

1) Prinsip Keseimbangan

Tata Rias Karakter Tribuana Tungga Dewi memiliki prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan memberikan kesan yang stabil/seimbang dengan karakter tokoh yang berani dan bertanggung jawab. Digambarkan oleh bagian pola rias berwarna kecoklatan dan penambahan sedikit warna hitam.

2) Prinsip Kesatuan

Tata Rias karakter Tribuana Tungga Dewi memiliki prinsip kesatuan. Prinsip kesatuan diterapkan pada pola riasan yaitu menggambarkan karakter berani dan bertanggung jawab dimana

terjadi kesatuan antara kostum kepala dengan tata rias karakter yang diterapkan.

b. Unsur Desain Tata Rias Karakter Tribuana Tungga Dewi

1) Unsur Garis

Unsur garis yang dipilih adalah garis vertikal, yang menggambarkan tokoh yang tegas dan bertanggung jawab.

2) Unsur Warna

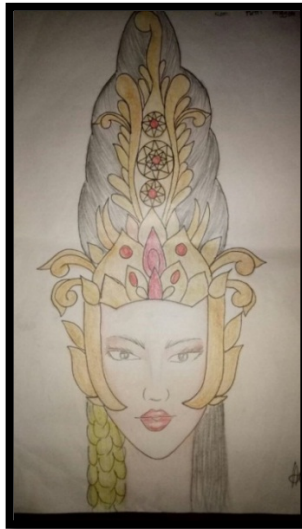
Unsur warna *gold* pada tata rias Tribuana Tungga Dewi sebagai seorang ratu yang menggambarkan kejayaan dan karakteristik yaitu cantik serta penambahan warna hitam melambangkan kebijaksanaan.

4. Desain penataan Rambut

Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan tatanan tatanan yang akan dimunculkan pada tokoh Tribuana Tungga Dewi. Desain tatanan akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Tribuana Tungga Dewi. Desain penataan rambut Tribuana Tungga Dewi menggunakan unsur desain berupa garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan keseimbangan. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa garis lengkung.

Unsur warna yang digunakan adalah unsur hitam dan emas. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris. Penataan rambut pada tokoh Tribuana Tungga Dewi

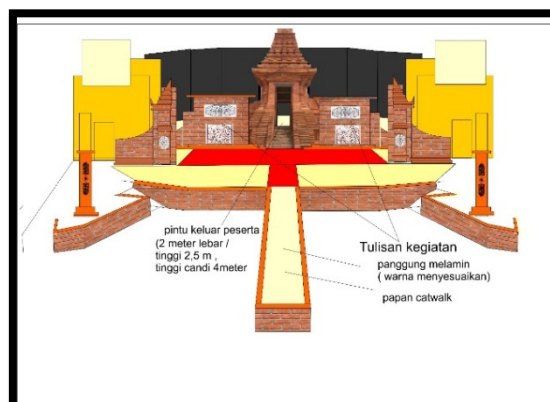
menggunakan pola penataan puncak karena harus menunjukkan keagungan dari seorang ratu sehingga akan memberi kesan tegas dan agung.



Gambar 19. Desain Penataan Rambut
(Sumber : Anggita, 2017)

5. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di bumi Wiwatikta berbeda dengan rancangan dari pertunjukan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya.



Gambar 20. Desain Panggung
(Sumber : Sie Acara, 2017)

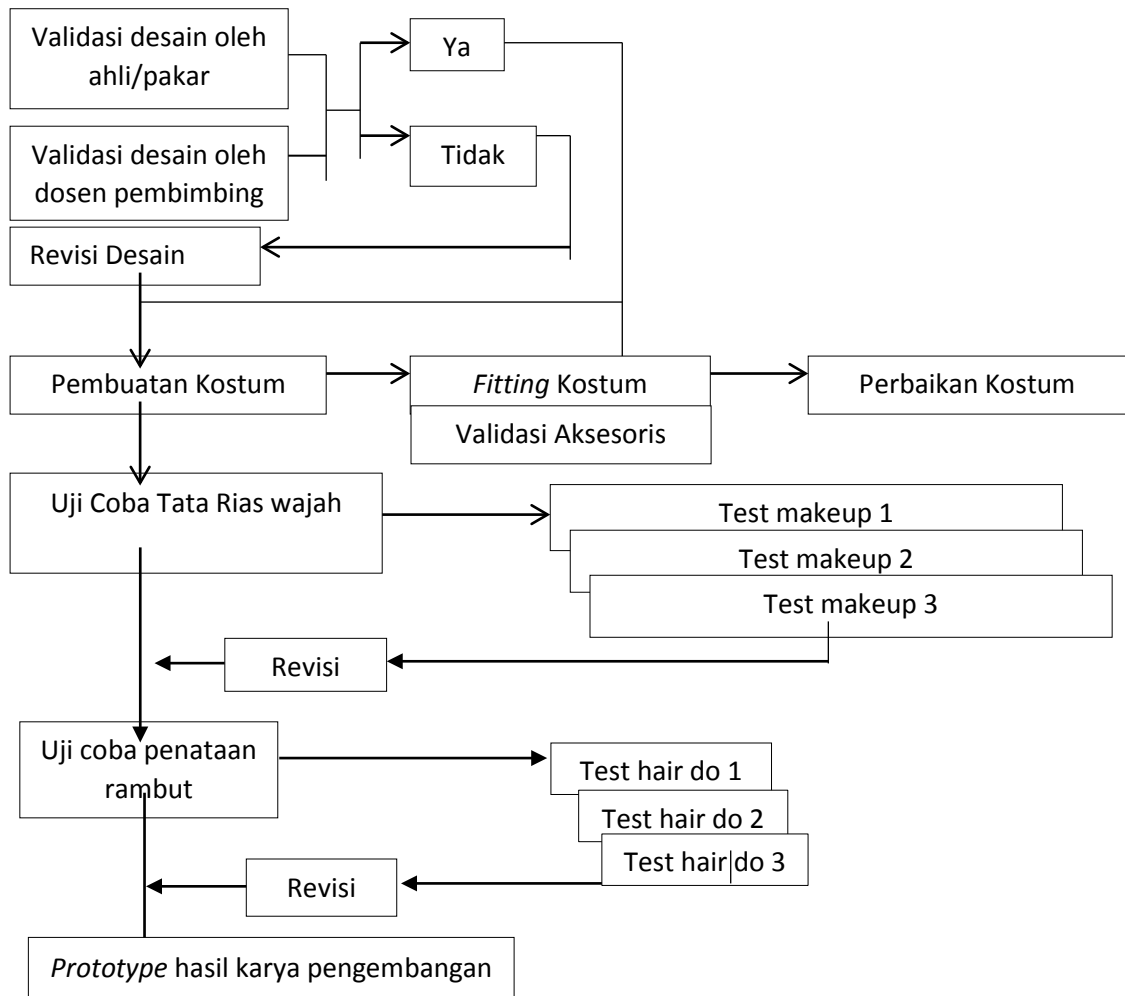


Gambar 21. Desain Pintu Masuk
(Sumber : Sie Acara, 2017)

Konsep rancangan panggung menggunakan *backdrop*, *backdrop* yang digunakan juga menggambarkan suasana kerajaan. Layout penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu generasi muda dan pengamat tradisi tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua *audience* dapat menikmati pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Musik yang digunakan adalah gamelan.

C. *Develop* (pengembangan)

Metode pengembangan dalam tahap *develop* (pengembangan) Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan aksesoris yang diikuti dengan revisi, validasi desain tata rias karakter yang diikuti dengan revisi, validasi tata rias karakter yang merupakan tahap untuk menghasilkan karya tokoh Tribuana Tungga Dewi dalam diikuti dengan revisi.



Gambar 22, Alur *Develop*
(Sumber: Anggita, 2018)

1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Tribuana Tungga Dewi dibuat dalam bentuk yang sesuai bentuk sumber ide yaitu arca Tribuana Tungga Dewi, karena kostum akan digunakan oleh *talent* orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreo dari tokoh Tribuana Tungga Dewi. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan

tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah satu kesatuan utuh antara kostum dan aksesoris serta tata rias karakter yang mendukung tokoh Tribuana Tungga Dewi yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

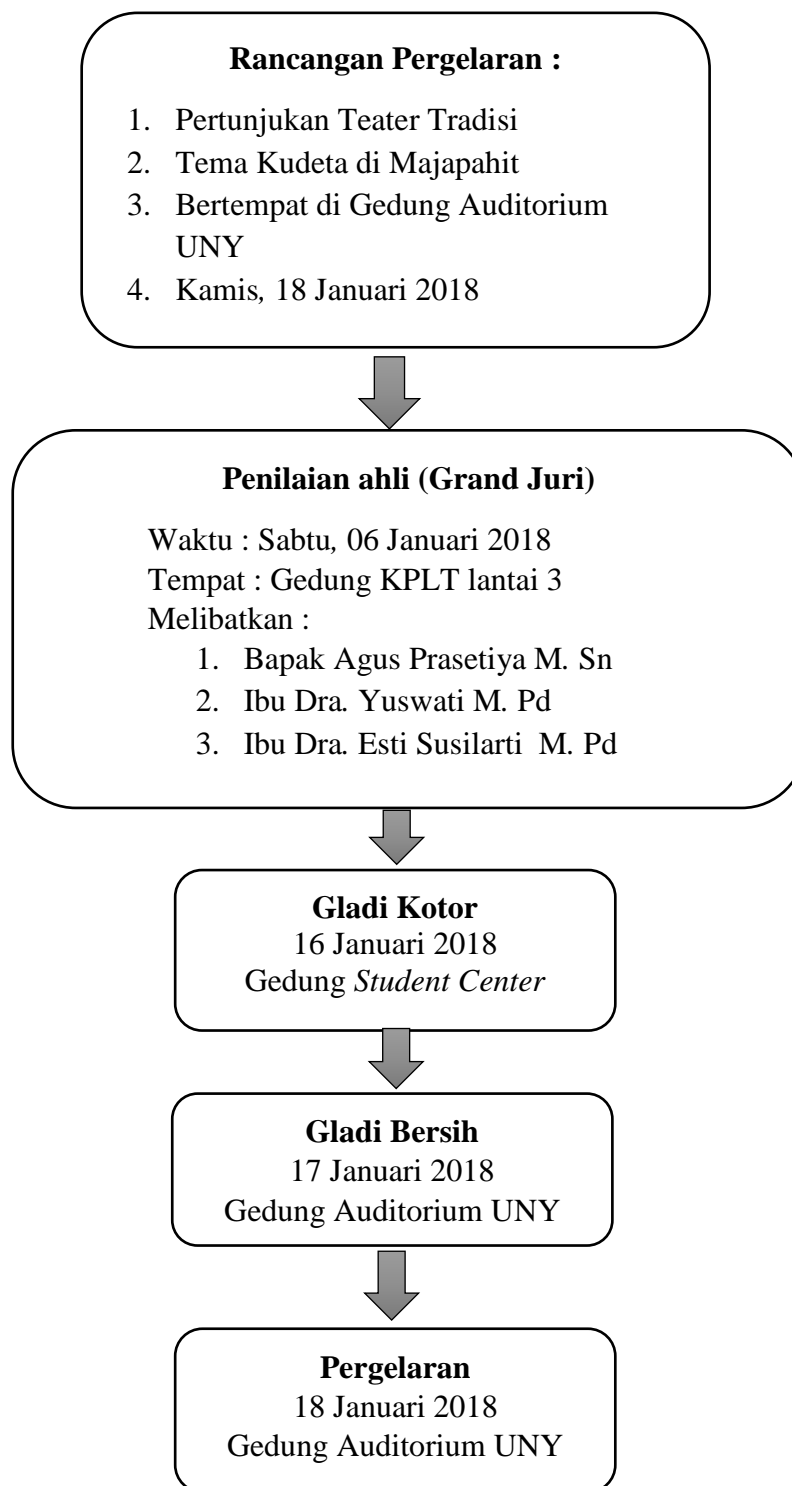
Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing dan ketika desain telah disetujui atau diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum dilakukan dua kali yaitu tanggal 22 Desember 2017 dan *fitting* dua akan dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh *talent*. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki.

2. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah

Tahap berikutnya adalah validasi tata rias wajah. Validasi atau *test make up* dilakukan selama proses pembuatan kostum. Setelah validasi *make up* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *Prototype* tokoh yaitu merupakan hasil dari validasi mulai dari *makeup karakter*, hingga kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi di pertunjukan pada tanggal 18 Januari 2018.

D. *Dessiminate* (penyebarluasan)

Penyebaran dilakukan dengan cara mengadakan pertunjukan teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* . Sebelum pertunjukan, kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu adalah *fitting* kostum satu dan dua, penilaian para ahli (*grand juri*), gladi kotor dan gladi bersih. Kegiatan yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu gladi kotor dan gladi bersih. Gladi kotor dan gladi bersih diselenggarakan pada hari Selasa dan Rabu, 16 dan 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan Teater Tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* akan ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 23, Alur *Disseminate*
(Sumber: Anggita, 2018)

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Mulai dari memahami hingga mengkaji cerita dari *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dapat menghasilkan empat aspek analisis yang sangat penting yaitu analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

Dari hasil aspek yang di hasilkan atau didapatkan maka terciptalah tokoh Tribuana Tungga Dewi yang memiliki karakter tegas, bijaksana, dan pemberani, yang diwujudkan dalam penampilan wajah yang cantik, dengan rambut yang panjang dengan pengambilan sumber ide berupa arca dari Tribuana Tungga Dewi yang kemudian di kembangkan melalui pengembangan *stilisasi* penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat *stilisasi* dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak penambahan, bentuknya semakin rumit.

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian dari dada di tambah dengan teratai dada dengan berbagai ornamen yang terdapat pada teratai dada yang dipakai dan bertujuan untuk

memperkuat karakter tokoh. Sehingga tokoh Tribuana Tungga Dewi tersebut sesuai dengan cerita teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Tribuana Tungga Dewi dibuat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter, karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur ukuran *talent*, pencarian bahan yang akan di gunakan untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum menggunakan jenis kain katun untuk bagian rok dan menggunakan long torso untuk bagian atas, dengan menggunakan bahan tambahan spon ati yang digunakan untuk mempercantik dan memperindah rok bagian bawah dengan ukiran-ukiran Majapahit, dan di lengkapi dengan aksesoris pelengkap kostum seperti : (mutiara, manik-manik, dan, renda), Pembuatan kostum Tribuana Tungga Dewi menggunakan teknik menjahit dan menempel, serta *fitting* kostum untuk *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Perlengkapan kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi berupa tongkat kerajaan, yang dibuat menggunakan pralon yang di cat warna emas dan tambahan spon ati yang juga di cat serta di beri hiasan kertas emas dan manik-manik untuk

memperindah bentuk tongkat, dan juga menggunakan alas kaki berupa *heels* 9 cm dengan model selop bergeliter emas.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat, telah terjadi beberapa masalah pada kostum bagian rok yang bahan bagian roknya terlalu tipis dan kurang panjang sehingga kalah berat dengan ornamen yang ada, serta rok mudah tertekuk yang akhirnya di beri tambahan kawat untuk mempertahankan bentuk ornamen pada saat jalan, kemudian perubahan yang terjadi adalah pada pembuatan aksesoris bagian teratai dada yang tadinya menggunakan manik-manik berupa imitasi batu, dan digantikan menggunakan mutiara berwarna emas. Perubahan ini dilakukan agar kostum menjadi lebih mewah ketika di gunakan oleh *talent* karena merupakan seorang ratu, kostum akan terlihat biasa dan tidak seimbang jika yang digunakan seperti pada desain awal.



Gambar 24, Desain Kostum Awal
(Sumber: Maulina, 2017)



Gambar 25, Desain Kostum Akhir
(Sumber: Bangun, 2017)



Gambar 26, Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Anggita, 2018)

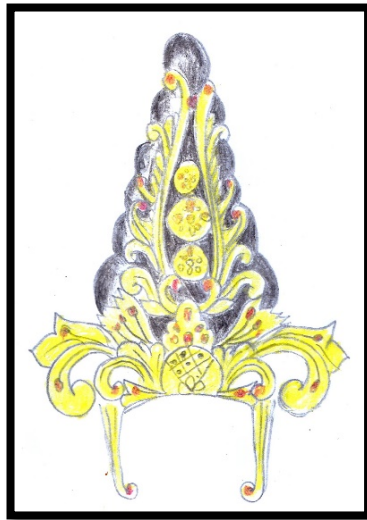
2. Aksesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesoris yang akan dikenakan oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi melalui beberapa tahapan yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis pengembangan sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya yaitu tahap mengukur *talent*, dan melakukan validasi aksesoris.

Aksesoris yang akan dikenakan tokoh Tribuana Tungga Dewi terdiri dari hiasan kepala, kelat bahu, dan anting. Aksesoris dibuat menggunakan bahan spons ati yang di warna dan di lapisi kertas emas serta di beri hiasan berupa manik-manik, dan renda.

a. Hiasan kepala

Hiasan kepala dibuat menggunakan sanggul yang di tumpuk, kemudian ditemplei ukiran yang dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian di gambar, lalu di potong dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, dan bagian belakang ukiran di lapisi kain bludru berwarna hitam supaya ketika ditampilkan mampu memperkuat hasil yang dibuat, pada saat di atas panggung hiasan kepala ini sangat terlihat mengangkat tahta seorang ratu, hiasan ini terlihat mewah ketika terkena sorotan cahaya.



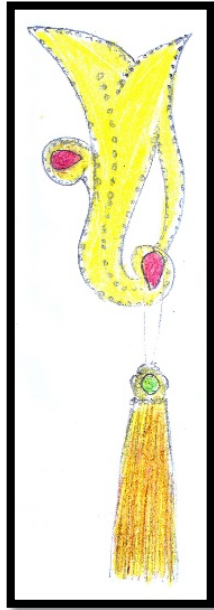
Gambar 27, Desain Hiasan Kepala
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 28, Hasil Hiasan Kepala
(Sumber: Bahrudin, 2018)

b. Anting-anting

Anting-anting dibuat menggunakan spon ati berwarna putih yang kemudian di gambar, lalu di potong sesuai gambar yang ada dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian belakang di tempel dengan kain bludru berwarna hitam, kemudian pasang aksesoris renda dan permata untuk mempercantik bentuk anting, ketika digunakan model merasa nyaman dan ketika terkena sorotan lampu warna emas terlihat lebih mengkilat dan mewah.



Gambar 29, Desain Anting
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 30, Hasil Anting
(Sumber: Anggita, 2018)

c. Teratai Dada

Teratai dada dibuat menggunakan karton yang kemudian digambar dan di bentuk, lalu di potong sesuai gambar yang ada dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian dalam di tempel dengan kain bludru berwarna hitam. Kemudian pasang aksesoris renda, mutiara dan permata untuk mempercantik bentuk teratai dada, saat berada di atas panggung tokoh Tribuana Tungga Dewi terlihat sangat anggun dan mewah menggunakan teratai dada yang tersorot cahaya dan menghasilkan warna emas yang berkilau dan mewah.



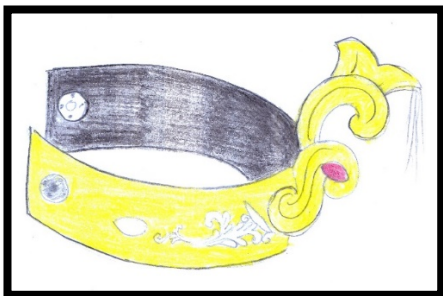
Gambar 31, Desain Teratai dada
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 32, Hasil Teratai dada
(Sumber: Anggita, 2018)

d. Kelat Bahu

Kelat bahu dibuat menggunakan spon ati putih yang kemudian digambar dan di bentuk, lalu di potong sesuai gambar yang ada dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian dalam di tempel dengan kain bludru berwarna hitam. Kemudian pasang aksesoris renda, dan pematam untuk mempercantik bentuk kelat bahu dan pasang kancing untuk mengunci ketika digunakan, dan hasil kelat bahu ketika digunakan nyaman, serta mempercantik lengan tokoh.



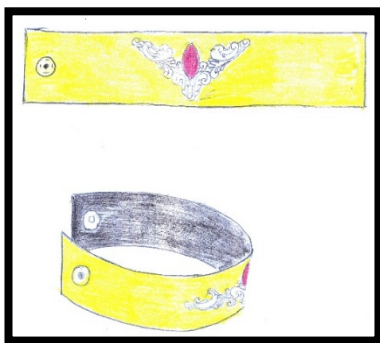
Gambar 33, Desain kelat bahu
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 34, Hasil kelat bahu
(Sumber: Anggita, 2018)

e. Gelang tangan

Gelang tangan dibuat menggunakan spon ati putih yang kemudian di potong memanjang, dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian dalam di tempel dengan kain bludru berwarna hitam. Kemudian pasang aksesoris pemata untuk mempercantik bentuk kelat bahu dan pasang kancing untuk mengunci ketika digunakan, pada saat digunakan diatas panggung gelang ini memberi kesan feminim pada tokoh Tribuana Tungga Dewi.



Gambar 35, Desain gelang
(Sumber: Bahrudin, 2018)

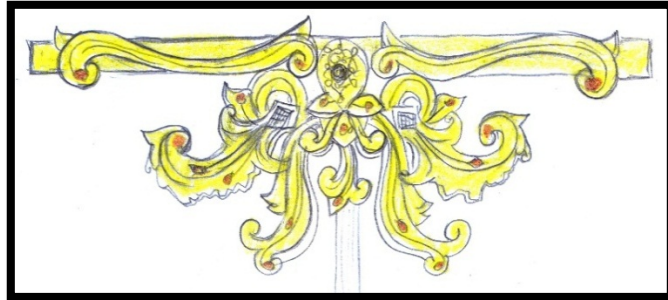


Gambar 36, Hasil gelang
(Sumber: Anggita, 2018)

f. Hiasan pinggang

Hiasan pinggang dibuat menggunakan karton dan spon ati putih lalu digambar sesuai ukiran yang kemudian di potong menyesuaikan ukiran, dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian dalam di tempel dengan kain bludru berwarna hitam. Kemudian pasang aksesoris pemata untuk mempercantik bentuk hiasan pinggang, bentuk dan warna hiasan

pinggang ini membuat tokoh Tribuana Tungga Dewi terlihat lebih proporsional.



Gambar 37, Desain hiasan pinggang
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 38, Hasil hiasan pinggang
(Sumber: Anggita, 2018)

g. Selendang

Selendang yang digunakan berwarna *gold* membuat perpaduan warna yang lebih sempurna dengan keserasian letak dan warna.



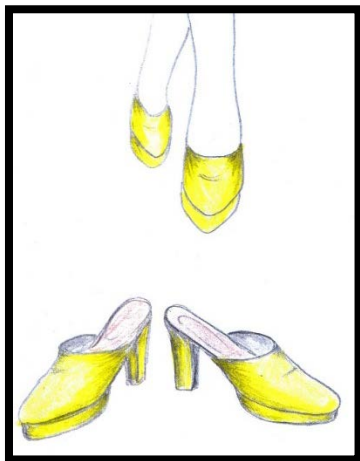
Gambar 39, Desain Selendang
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 40, Hasil Selendang
(Sumber: Anggita, 2018)

h. Alas kaki

Sepatu yang digunakan berupa warna *gold* dan bergeliter agar terlihat lebih mewah, ketika di atas panggung sangat mengangkat penampilan tokoh menjadi lebih cantik dan anggun.



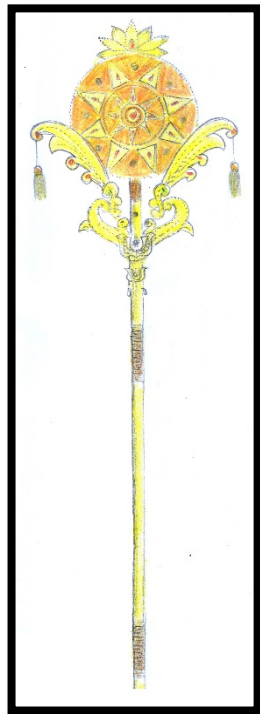
Gambar 41, Desain Sepatu
(Sumber: Bahrudin, 2018)



Gambar 42, Hasil Sepatu
(Sumber: Anggita, 2018)

i. Tongkat

Tongkat dibuat menggunakan pralon agar ringan, kemudian di semprot pilok berwarna emas, tunggu hingga kering lalu gunakan spon ati putih untuk membuat lambang Kerajaan Majapahit gambar sesuai ukirannya kemudian di potong menyesuaikan ukiran buat 2 buah lalu di tempelkan, dan di tempel pada kertas emas supaya hasilnya mewah dan maksimal, lalu bagian dalam di tempel dengan kain bludru berwarna hitam. Kemudian pasang aksesoris pemata untuk mempercantik bentuk tongkat, ketika digunakan saat penobatan tokoh Tribuana terlihat berwibawa dengan tongkat yang digunakan.



Gambar 43, Desain Tongkat
(Sumber: Bahrudin, 2018)

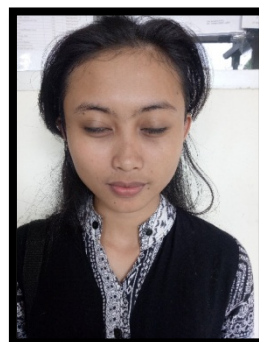


Gambar 44, Hasil Tongkat
(Sumber: Anggita, 2018)

3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dan penerapan rias wajah panggung, dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut dan terlihat karakter tokoh tersebut pada saat dipanggung, pada rias wajah ini diperlukan kosmetik yang *waterproof* karena gerak *talent* akan menghasilkan keringat, serta dalam penggunaan alas bedak menggunakan warna kemerahan agar tidak pucat saat tersorot cahaya di atas panggung. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu pada mata, *eyeliner* dan alis dengan tujuan memunculkan efek sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh tersebut, tetapi pada pengaplikasian *eyeliner* terlalu melebar serta jenis mata *talent* merupakan jenis mata kucing seharusnya ada koreksi bagian mata bawah dengan menurunkan garis *eyeliner*, tanpa adanya koreksi tersebut menyebabkan mata sedikit terkesan antagonis pada tokoh. Berikut *step by step* riasan untuk tokoh Tribuana Tungga Dewi.

- a. Membersihkan *talent* dengan kosmetik pembersih, hingga bersih.



Gambar 45, Pembersihan Wajah
(Sumber: Anggita, 2018)

- b. Aplikasikan *foundation* yang sudah disiapkan sesuai kebutuhan *make up* pada *talent* hingga merata menggunakan *spons*.



Gambar 46, Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Anggita, 2018)

- c. Aplikasikan bedak tabur lalu bedak padat secara merata hingga halus dan hasilnya kemerahan, menggunakan *puff*.



Gambar 47, Pengaplikasian Bedak
(Sumber: Anggita, 2018)

- d. Aplikasikan *blush on* sepanjang tulang pipi hingga berwarna merah dan tebal .
- e. Mulai melakukan *make up* dekoratif dengan pengaplikasian *base shadow*, lalu pengaplikasian *eye shadow* pada kelopak mata, warna

yang digunakan adalah warna emas atau *gold*, kemudian berikan warna coklat pada bagian ujung mata atau sudut, kemudian baurkan dengan rapi, lalu beri sedikit warna hitam untuk mempertegas karakter, setelah itu aplikasikan *eyeliner* pensil terlebih dahulu kemudian pasang bulu mata sebanyak empat tumpuk, lakukan satu persatu, begitu juga dengan kelopak mata sebelahnya, jika sudah pas aplikasikan *eyeliner* cair dengan goresan yang tajam, karna akan menekankan karakter yang tegas dan bijaksana. Lalu aplikasikan *eyeliner* pensil pada bawah mata



Gambar 48, Pengaplikasian *Eye Shadow*
(Sumber: Anggita, 2018)

- f. Pengaplikasian alis, bentuklah alis dengan membuat pola terlebih dahulu menggunakan pensil alis berwarna coklat, lalu isi bagian dalam alis menggunakan warna coklat dan beri sedikit warna hitam di ujung alis agar karakter tegasnya lebih terlihat.



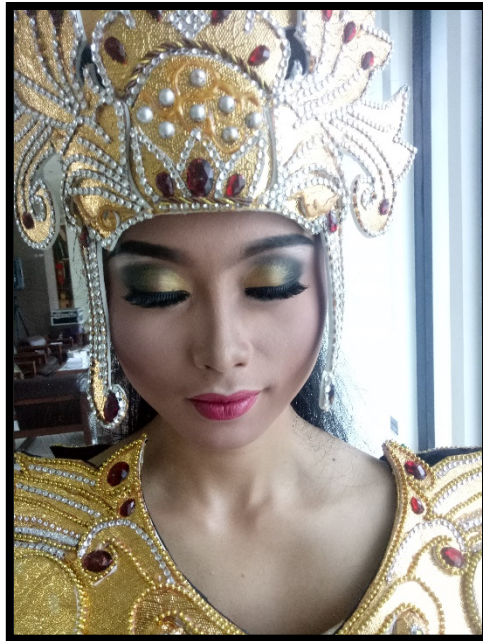
Gambar 49, Pengaplikasian Alis
(Sumber: Anggita, 2018)

- g. Pembuatan *shading* hidung, gunakan *makeup face contour* berwarna coklat, aplikasikan menggunakan kuas *brush*, lakukan mulai dari cuping hidung menuju pangkal alis hingga rapi, lalu bagian tengah beri warna putih.



Gambar 50, Pengaplikasian *Shading* Hidung
(Sumber: Anggita, 2018)

- h. Tahap terakhir adalah pengaplikasian *lipstik*, buatlah pola terlebih dahulu menggunakan *lipliner* berwarna merah, lalu isi bagian dalam menggunakan *lipstik* merah dengan menambahkan *lipgloss* agar bibir tidak kering.



Gambar 51, Pengaplikasian *Lipstik*
(Sumber: Anggita, 2018)

4. Penataan Rambut

Proses yang dilalui pada penataan rambut yang akan dikenakan oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi menggunakan tipe penataan top mess dan penambahan rambut terurai ke belakang, lalu beri tambahan melati di belakang. Caranya cepol terlebih dahulu di bagian atas puncak, lalu pasang rambut tambahan dan sisir halus pasang melati satu persatu.



Gambar 52, Penataan Rambut
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 53, Hasil Penataan Rambut
(Sumber: Anggita, 2018)

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

1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi dilakukan pada hari Jum'at, 29 Desember 2017. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut yaitu bagian hiasan bahu yang awalnya menyamping tetapi di rubah menjadi teratai dada, karena jika menyamping akan terlihat seperti bintang tamu bukan pemain teater dan perubahan bentuk rok yang awalnya span dengan tambahan cinde tetapi dibuat menjadi rok dengan tambahan bahan untuk ekor yang di beri ukiran-ukiran di bawahnya karena seorang ratu harus terlihat lebih mewah di bandingkan rakyat biasa.



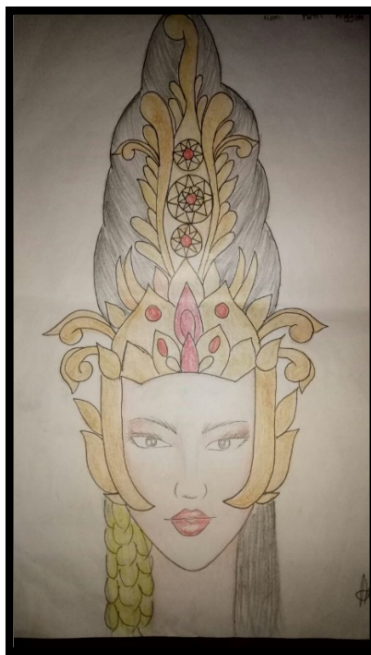
Gambar 54, Desain Awal Kostum
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 55, Desain Akhir Kostum
(Sumber: Anggita, 2018)

2. Validasi desain oleh ahli II

Proses validasi desain rias wajah dan penataan rambut oleh Asi Tritanti, validasi ini dilakukan pada hari Jum'at, 29 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah dan penataan rambut yaitu 1) menambah lapisan *foundation* dengan warna yang lebih kemerahan; 2) mengaplikasikan teknik *smokey eyes* agar aura ratunya lebih muncul; 3) pemberian warna *lipstik* yang lebih tajam karena karakter yang tegas; 4) penataan rambut yang posisinya lebih ditegakkan hingga pada posisi *top mess*.



Gambar 56, Desain *Make Up* Dan Sanggul
(Sumber: Anggita, 2018)

3. Pembuatan Kostum dan *Assesoris*

Kostum dibuat oleh Putri Anggita Dewi yang dibantu dalam pembuatan gambar oleh Bahru dan penjahitan rok oleh Erlinda dengan arahan desainer, dalam pembuatan kostum dan aksesoris tidaklah singkat dan membutuhkan waktu 25 hari. Biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan/menjahit rok Rp.120.000 untuk menggambar setiap bentuk pada aksesoris Rp.200.000 dan Rp. 800.000 untuk pembuatan aksesoris. *Fitting* kostum di lakukan sebanyak 2x yaitu pada hari Kamis, 29 Desember 2017 dan Kamis, 04 Januari 2018, dengan hasil memerlukan penambahan kawat pada bagian rok supaya tidak menekuk saat digunakan untuk berjalan sehingga ornamen hiasan rok tetap terlihat indah, serta penggantian mutiara pada teratai dada, awalnya

menggunakan mutiara yang menyerupai aksmala atau tasbih asli yang digunakan arca Tribuana Tungga Dewi, tapi terlihat sangat sederhana untuk seorang ratu di era modern ini sehingga diganti menggunakan mutiara berwarna emas untuk mengangkat kemewahan dari seorang ratu di era modern ini.

4. Uji Coba Rias Wajah

- a. Uji coba rias wajah pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 desember 2017, dengan hasil evaluasi warna *foundation* yang kurang kemerahan, riasan mata kurang tajam dan kurang membaur, serta bentuk alis yang kurang berkarakter.
- b. Hasil uji coba kedua dilakukan pada hari Jumat, 29 Desember 2017 yaitu pengaplikasian *eye shadow* yang masih kurang tajam, serta warna *blushon* yang masih terlalu tipis dan *shading* bagian hidung kurang tebal.
- c. Hasil uji coba rias wajah ketiga pada tanggal 4 Januari 2018 yaitu penyamaan alis kanan kiri serta penambahan *eyeliner* yang dipertajam.
- d. Hasil uji coba rias wajah keempat dilakukan pada hari Sabtu, 06 Januari 2018 yaitu penambahan *blushon* yang lebih tegas.

5. Uji Coba Penataan Rambut

- a. Uji coba penataan rambut pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 Desember 2017, dengan hasil evaluasi penataan kurang berada di puncak.

- b. Hasil uji coba kedua dilakukan pada hari Jumat, 29 Desember 2017 yaitu dengan memberikan rambut tambahan pada *talent*, dengan tujuan supaya lebih indah karena bagian belakang rambutnya terurai.
- c. Hasil uji coba ke tiga pada tanggal 4 Januari 2018 yaitu penataan yang kurang rapi pada rambut *talent*.
- d. Hasil uji coba rias wajah ke empat dilakukan pada hari Sabtu, 06 Januari 2018 yaitu peletakan dan penambahan jumlah bunga melati agar lebih rapi.

6. *Prototype* Tokoh

Setelah melewati beberapa tahap mulai dari *fitting* kostum, uji coba rias wajah, dan uji coba penataan rambut, maka dapat di hasilkan tokoh Tribuana Tungga Dewi, dengan hasil akhir penggunaan sanggul tambahan untuk hiasan kepala menggunakan teknik penataan puncak, serta tambahan teratai dada untuk memperindah dan mempercantik penampilan dalam mewujudkan karakter dan karakteristik dari tokoh, serta menggunakan rok yang diberi hiasan menggunakan lambang surya wilwatikta dan kombinasi dengan bunga teratai serta ukirannya, karena lambang surya wilwatikta merupakan lambang dari kerajaan Majapahit dan Tribuana Tungga Dewi merupakan seorang ratu di kerajaan Majapahit, jadi lambang surya wilwatikta merupakan identitas kerajaan, sedangkan bunga teratai merupakan bunga yang ada pada arca Tribuana Tungga Dewi yang diyakini oleh ajaran Hindu Budha sebagai bunga suci,

dan di hiasi dengan ukiran menjulur dari bagian teratai yang melambngkan kedermawanan seorang ratu. Berikut adalah hasilnya.



Gambar 57, hasil uji coba 1
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 58, hasil uji coba 2
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 59 hasil uji coba 3
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 60 hasil uji coba 4
(Sumber: Anggita, 2018)



Gambar 61 hasil akhir tokoh Tribuana Tungga Dewi
(sumber: Anggita, 2018)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan, dengan mengusung tema “ Kudeta di Majapahit” pertunjukan dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY ditujukan untuk semua kalangan masyarakat semua usia dengan tujuan menampilkan karya mahasiswi program studi Tata Rias dan Kecantikan serta mengedukasi ulang kepada masyarakat tentang sejarah dan budaya yang ada di Indonesia.

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

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian oleh ahli adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan pada pertunjukan utama. Penilaian ahli diselenggarakan pada hari Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya dari Instansi Institut Seni Indonesia, Yuswati dari Instansi Universitas Negeri Yogyakarta bidang Tata Rias Kecantikan, Esti Susilarti dari Instansi surat kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) kreativitas, 2) kesesuaian *make up* dan *hair do* dengan karakter dan strata, 3) kesesuaian kostum dengan karakter dan strata, 4) *Total Looking* (penampilan keseluruhan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan di pilih 12 tampilan terbaik dari 28 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu :

- a. *Best Of The Best* di raih oleh tokoh Rha Wedheng hasil karya dari Asrifa Sakinah
- b. *Best Favorite* di raih oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi hasil karya dari Putri Anggita Dewi
- c. *Best Talent* di raih oleh tokoh Mahapati Halayudha hasil karya dari Teressa Valentina
- d. *Best Narapraja 1* di raih oleh tokoh Mahapati Halayudha hasil karya Teressa Valentina
- e. *Best Narapraja 2* di raih oleh tokoh Tribuana Tungga Dewi hasil karya dari mahasiswa Putri Anggita Dewi
- f. *Best Narapraja 3* di raih oleh tokoh Sang Prabu Jayanegara hasil karya dari Agatha Ratu Maheswara Dewayana
- g. *Best Dharmaputra 1* di raih oleh tokoh Rha Wedheng hasil karya dari Asrifa Sakinah
- h. *Best Dharmaputra 2* di raih oleh tokoh Rha Banyak hasil karya dari Frida Pratiwi
- i. *Best Dharmaputra 3* di raih oleh tokoh Kuda Lawean hasil karya dari Zalma Nur Chasanah
- j. *Best Prajurit 1* di raih oleh tokoh Prajurit Lumajang 3 hasil karya dari Siska Widyah Fitriani
- k. *Best Prajurit 2* di raih oleh tokoh Prajurit Majapahit 1 hasil karya Poppy Romadhoni Larasati

l. *Best* Prajurit 3 di raih oleh tokoh Prajurit Majapahit 4 hasil karya
Nita Apriliana

2. Gladi Kotor

Gladi kotor di selenggarakan pada hari Selasa 16 Januari 2018 pukul 20.30 – 23.30 WIB bertempat di lantai 1 gedung *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor di fokuskan pada latihan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* oleh para *talent*, penari dan pengrawit dari Unit Kegiatan Mahasiswa Kamasetra guna melihat kesesuaian kostum yang akan di kenakan pada saat pergelaran inti dengan gerak 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, lebih siap, dan percaya diri pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tau kekurangan masing-masing kostum yang digunakan oleh *talent*, serta dapat lebih menghargai proses yang berlangsung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih di selenggarakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 pukul 21.00 – 23.00 WIB bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada latihan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* oleh para *talent*, penari, dan pengrawit. Selain fokus kepada persiapan *talent*, pada saat gladi bersih juga banyak hal yang di persiapkan seperti: dekorasi panggung,

photobooh, persiapan *lighting*, persiapan *sound*, penataan kursi serta *layout* dan Pengisi Acara.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan gladi bersih adalah para *talent*, penari, pengrawit dan pengisi acara menjadi lebih yakin dan menjadi lebih terlatih pada saat tampil dan *talent* akan lebih mengetahui keadaan *stage* yang sebenarnya.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertemakan “Kudeta di Majapahit” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 pukul 13.00 – 16.45 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dalam pertunjukan ini menampilkan semua tokoh di atas panggung salah satunya adalah tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan tampilan seorang ratu menggunakan kostum bernuansa emas dengan hiasan ornamen-ornamen yang semakin terlihat mewah ketika tersorot cahaya di atas panggung yang membuat karakter dan karakteristik semakin terlihat, tetapi terdapat beberapa masalah pada riasan dan kostum yang dikenakan oleh Tribuana Tungga Dewi yaitu riasan yang terkesan sedikit antagonis dibagian mata yang disebabkan tidak ada koreksi pada mata *talent* yang memiliki jenis mata kucing dengan pengaplikasian garis mata yang melebar, seharusnya hal ini dapat diatasi dengan menurunkan garis mata di bagian ujung mata supaya tidak menyudut keatas yang membuat mata *talent* terlihat antagonis, selain itu

pada bagian bawah rok atau ekor dibuat kurang panjang yang mengakibatkan ornamen-ornamen pada ekor tersebut sedikit menekuk saat digunakan untuk berjalan, serta tidak menggunakan *furing*, tetapi secara keseluruhan dari jarak pandang penonton untuk riasan dan kostum terlihat indah.

Acara ini dihadiri oleh Dekan Fakultas Teknik Widarto, Wakil Dekan 2 Fakultas Teknik Agus Santoso, Wakil Dekan 3 Fakultas Teknik Giri Wiyono, Humas Universitas Negeri Yogyakarta, Humas Fakultas Teknik Kepala Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Kepala Program studi yang ada di PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen Busana, Dosen Boga, Teknisi PTBB, Orang tua mahasiswa tata rias, Instansi, pihak Sponsorship, perwakilan Tempat Praktek Industri, Organisasi Mahasiswa, dan tiketing. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 300, dan terjual sebanyak 281. Penonton yang menyaksikan pertunjukan yaitu kalangan masyarakat, mahasiswa dan kalangan remaja, pertunjukan ini berdurasi 90 menit menampilkan kisah tentang kerajaan Majapahit.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah dan penataan rambut pada tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan sumber ide arca Tribuana Tungga Dewi yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa *disformasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:

- a. Rancangan kostum dan aksesoris tokoh Tribuana Tungga Dewi mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari Tribuana Tungga Dewi dengan menerapkan unsur garis vertikal yang melambangkan ketegasan serta menggunakan garis lengkung yang melambangkan keluwesan, bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris serta bentuk dekoratif pada aksesoris, dengan menggunakan warna emas di semua aksesoris dengan tambahan warna merah, kuning, hijau, *silver*, serta tekstur yang dihasilkan mengkilat jika terkena sorotan cahaya serta ketika di raba sedikit kasar karena terdapat motif pada kertas emas yang digunakan.
- b. Rancangan rias wajah tokoh Tribuana Tungga Dewi menggunakan unsur warna emas yang melambangkan kejayaan, dan memberikan tekstur bercahaya ketika terkena sorotan lampu serta halus ketika

diraba yang diwujudkan dalam riasan karakter seorang Ratu yang tegas, cantik dan bijaksana.

- c. Rancangan penataan rambut tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan menggunakan unsur garis lurus yang melambangkan tahta seorang ratu dan ketegasan serta warna emas yang identik dengan kerajaan dengan penggunaan penataan puncak pada penataan rambut Tribuana Tungga Dewi dengan aksen *gold* yang membuat karakteristik seorang ratu lebih terlihat.

2. Hasil penataan kostum, aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah dan penataan rambut tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan sumber ide arca Tribuana Tungga Dewi yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa *disformasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut:

- a. Kostum dan Aksesoris tokoh Tribuana Tungga Dewi mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari Tribuana Tungga Dewi dengan menerapkan unsur garis, bentuk, warna, serta tekstur dan aksan pada bagian teratai dada serta bagian hiasan pinggang sehingga proporsi dari ujung kepala hingga kaki seimbang, dan mendapatkan kesan yang anggun dan cantik, tetapi untuk bagian rok terdapat sedikit masalah yaitu di bagian rok bawah atau ekor yang terlalu pendek sehingga ketika digunakan untuk berjalan sedikit menekuk.

- b. Rias Wajah tokoh Tribuana Tungga Dewi tampak galak walaupun menggunakan unsur warna, dan tekstur yang di wujudkan dalam riasan karakter seorang Ratu yang tegas, cantik dan bijaksana. *Make up* Tribuana Tungga Dewi memberikan kesan yang tegas dibuktikan dari garis *eyeliner* yang tegas tetapi terdapat kekeliruan pada riasan mata yang seharusnya tegas tetapi terlihat antagonis dengan kondisi mata *talent* yang memiliki jenis mata kucing di aplikasikan garis mata yang melebar dan memuncak yang memberikan kesan antagonis, penggunaan *blush on* dengan warna yang tegas serta warna *lipstik* merah yang menandakan keberanian serta ketegasan seorang ratu.
 - c. Penataan rambut tokoh Tribuana Tungga Dewi dengan menggunakan unsur garis serta warna dengan penggunaan penataan puncak pada penataan rambut Tribuana Tungga Dewi dengan aksan *gold* yang membuat keagungan dan karakteristik seorang ratu lebih terlihat serta penambahan bunga melati pada rambut *talent* yang membuat aura dari sang ratu lebih kuat.
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi dibumi Wilwatikta dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, yang dihadiri lebih dari 500 penonton. Pergelaran teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” di kemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* dengan dilengkapi beberapa aksan pendukung, serta dapat dilihat di sosial media *youtube* <https://youtube/Q4IOsVHLIHM> .

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan saat membuat desain dan merancang serta menata dan menampilkan kostum, aksesoris, rias wajah, serta penataan rambut yaitu :

1. Sebelum mulai merancang kostum Tribuana Tungga Dewi harus mampu mengkaji terlebih dahulu mengenai sumber ide yaitu arca Tribuana Tungga Dewi supaya pada saat pembuatan kostum mampu memahami makna dari masing-masing bagian yang dibuat.
2. Sebaiknya mampu mempersiapkan pembuatan kostum jauh-jauh hari seperti menyipkan kain yang akan digunakan dengan pilihan konsep motif yang dibutuhkan supaya hasilnya sempurna dan detail, serta mampu memiliki konsep yang jelas di setiap pembuatan kostum dan mampu menjelaskan makna-makna yang terdapat pada kostum yang sudah dikonsepsi.
3. Dapat menyesuaikan penggunaan kosmetik sesuai kebutuhan, mengoreksi setiap bentuk wajah, mata, hidung dan bibir *talent*, gunakanlah kosmetik *waterproof*, sebelum pengaplikasian alas bedak krim gunakanlah alas bedak *cake* untuk *mengcover* wajah supaya *make up* tidak luntur. Perhatikan bentuk mata *talent*, karena memiliki jenis mata kucing seharusnya penggunaan *eyeliner* sedikit di turunkan pada bagian sudut mata sehingga tidak dibawa keatas, dan jangan terlalu melebar supaya tokoh tidak terlihat antagonis.

4. Pada saat pergelaran sebaiknya penggunaan *smoke* tidak terlalu banyak supaya *talent* tidak kehilangan konsentrasi pada jarak pandang.
5. Perlu melakukan uji coba lebih sering agar hasil yang diinginkan sesuai serta tidak lupa untuk mendokumentasi supaya dalam pembuatan laporan tidak kesulitan mencari foto.

Hal yang perlu diperhatikan dalam persiapan proyek akhir yaitu pada kepanitiaan agar acara dapat berjalan sukses yaitu :

1. Sebaiknya ada pengarahan yang jelas dari masing-masing koordinator supaya dalam mengerjakan *job deskripsi* tidak bingung, serta dapat melakukan komunikasi yang baik agar tidak terjadi kesalahpahaman antar panitia.
2. Dalam rapat besar sebaiknya di bahas hal-hal yang perlu disampaikan saja, dan ketika perlu menyampaikan hal-hal yang dirasa tidak perlu diketahui semua sie dapat dilakukan rapat *internal* masing-masing *divisi*.
3. Setiap panitia harus mentaati *matriks* yang sudah ada agar tidak ada *job deskripsi* yang dilakukan terlambat.
4. Setiap panitia harus mampu bekerjasama setiap *divisi* agar acara berjalan lancar, serta saling membantu satu sama lain agar acara berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Balubu. (2018). *Sejarah kerajaan Majapahit lengkap dengan peninggalannya*. Yogyakarta: diambil pada tanggal 05 Maret 2018 pukul 20.45 WIB melalui <https://balubu.com/sejarah-kerajaan-Majapahit/>
- Darsono S.K. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa sains.
- Endang Bariqina, Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa
- Eneste Pamusuk. (2005). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ernawati, Iswerni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Fauzi Harry D.. (2006). *Memahami seni budaya*. Bandung: Armico.
- Hamidin A.S. (2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Yogyakarta: NARASI
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasan Alwi. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kompas. (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Semarang: Diambil pada tanggal 26 Februari 2018 pukul 03.04 WIB melalui kompas.com.
- Kusantanti Herni, Pipin T.P., Winwin W. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk SMK jilid 3*. Jakarta: Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Nasional.
- Mgmp. (2018) *Forum komunikasi guru seni budaya smp kabupaten cilacap*. Cilacap: diambil pada tanggal 17 Maret 2018 pukul 15.58 WIB melalui <https://mgmpseni.wordpress.com>
- Mintardja S.H. (2018). *Pelangi di langit singasari*. Yogyakarta: Diambil pada tanggal 17 Maret 2018 pukul 11.07 WIB melalui <https://serialshmintardja.wordpress.com>
- Nurhadi, Dawud, Yuni Pratiwi. (2007). *Bahasa indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Prasetyo Anindito. (2012). *Batik*. Yogyakarta: Pura Pustaka
- Prihantina Ida. (2015). *Tata rias fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.

- Rostamailis, Hayatunnufus dan Merrita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso Eko, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santoso Eko. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Suroso. (2015). *Drama teori dan praktik pementasan*. Yogyakarta: Ematera.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP
- Widarwati Sri. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: IKIP
- _____. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: IKIP
- Widati Nugraha. (2011) *Materi rias wajah karakter*. Yogyakarta: diambil pada tanggal 04 April 2018 pukul 20.30 WIB melalui <https://imajinasirias.co.id/2011/materi-rias-wajah-karakter.html>
- Wijaya Clara M. (2014). *Di balik makna baju pengantin pernikahan adat solo*. Solo: diambil pada tanggal 04 April 2018 pukul 20.45 WIB melalui vemale.com
- Wulandari Ari. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset
- Yayat Nursantara. (2007). *Seni budaya SMA jilid 1*. Jakarta: Erlangga

Lampiran 1. Pamflet Open Recruitment, Leaflet, Logo Srikandi, Sticker Snack, Pamflet, Tiket


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

OPEN RECRUITMENT

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

TANGGAL
 TANGGAL PENDAFTARAN **15-21 NOVEMBER 2017**
 WAWANCARA **23-24 NOVEMBER 2017**
 PENGUMUMAN **25 NOVEMBER 2017**
 TECHNICAL MEETING **27 NOVEMBER 2017**

FORMAT PENDAFTARAN
 TRK2015_NAMA LENGKAP_JURUSAN_ANGKATAN_PILIHAN SIE
 CONTOH : TRK2015_ASRIFA SAKINAH_PTBB_2015_SIE ACARA

CP : ANGGITA (0896 7149 1727) / AGATHA (0856 0227 4220)
*WA/SMS Only *Pilih Salah Satu CP


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

PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

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



Lampiran 2 Foto Mahasiswa dengan Dosen



Lampiran 3. Pemberian Awards *Best Narapraja*, *Best favorite*, *Best Of The Best*



Lampiran 4. *Talent dan Beautycian*



Lampiran 5. Talent





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