

**RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT 1
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**



**POPPY ROMADHONI LARASATI
15519134032**



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

RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT 1 DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh:
POPPY ROMADHONI LARASATI
NIM. 15519134032

ABSTRAK

Proyek akhir bertujuan untuk 1) merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 1 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) menata kostum dan aksesoris, mengaplikasikan aksesoris, tata rias karakter, dan penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 1 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan menata rambut Prajurit Majapahit 1 pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah metode 4D, yaitu 1) *define* (pendefinisian) meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit 1, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) meliputi kostum dan aksesoris, tata rias wajah, penataan rambut serta pertunjukan; 3) *develop* (pengembangan) meliputi mendesain kostum dan aksesoris kemudian melakukan validasi dan revisi, mendesain tata rias karakter dan penataan rambut kemudian melakukan validasi dan revisi, membuat kostum, *fitting* kostum, validasi dan revisi tata rias karakter sebanyak 3 kali, *prototype* tokoh Prajurit Majapahit 1; 4) *disseminate* (penyebaran) meliputi grand juri, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, tempat dan waktu pengembangan dilakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017- Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) hasil rancangan kostum, aksesoris, rias karakter serta penataan rambut dengan unsur garis, bentuk, warna, ukuran, serta menggunakan prinsip keseimbangan, kesatuan dan aksen; 2) diwujudkan tatanan kostum terdiri dari atasan berbahan furing berwarna emas dan coklat dan celana berbahan jeans berwarna hitam, aksesoris berupa ikat kepala, klat bahu, gelang tangan, kalung, ikat pinggang, tombak dan perisai, tata rias karakter menggunakan penambahan potongan rambut halus untuk membuat kumis dan jambang; 3) diselenggarakannya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 1 pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 481 penonton yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias karakter, prajurit majapahit 1, pertunjukan teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta.*

**CHARACTER MAKEUP OF PRAJURIT MAJAPAHIT 1
IN THE PERFORMENCES THEATER TRADITION
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:
POPPY ROMADHONI LARASATI
NIM.15519134032

ABSTRACT

The final project is aimed at 1) designing costumes, accessories, makeup of character and hairstylist of Prajurit Majapahit 1 at the performance of theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) arranging costumes and accessories, applying accessories, character makeup, and hairstyling of Prajurit Majapahit 1 at the performance of theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) featuring costumes, accessories, makeup character and hairstyling Prajurit Majapahit 1 at the performance of theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The concept and method of development used to achieve the goal is the 4D method, namely 1) define (definition) include story analysis, character analysis and characteristics of Majapahit Soldier 1, analysis of the source of ideas and the development of the source of ideas; 2) design (planning) includes costumes and accessories, makeup, hair styling and performances; 3) develops include designing costumes and accessories then validating and revising, designing makeup and hair styling and then validating and revising, making costumes, fitting costumes, validation and character makeup revisions as much as 3 times, prototype figures Majapahit Warriors 1; 4) disseminate include grand jury, dirty rehearsal, rehearsal and performances of Mentari Pagi traditional theater at Bumi Wilwatikta, place and time of development is done at Culinary Engineering Education and Fashion Building Faculty of Engineering Yogyakarta State University for three months from October 2017-January 2018.

The results obtained from the final project are; 1) costume design, accessories, makeup and hair styles with line, shape, color, size, and balance principle, unity and accents; 2) the realization of the costume order consists of tops made of furing gold and brown color and black jeans pants, accessories such as headbands, shoulder clasps, bracelets, necklaces, belts, spears and shields, character makeup using the addition of a fine haircut to make mustache and jambang; 3) held the performance of theater tradition Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta featuring Prajurit Majapahit 1 on January 18, 2018 at 13.00 WIB at Auditorium of State University of Yogyakarta with 481 spectators attended and succesfully.

Keywords: makeup character, prajurit majapahit 1, performances theater tradition mentari pagi di bumi wilwatikta.


SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Poppy Romadhoni Larasati
NIM : 15519134032
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Prajurit Majapahit 1 dalam
Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi
Wilwatikta

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

Yogyakarta, 23 Maret 2018


Poppy Romadhoni Larasati
NIM.15519134032

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir



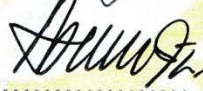
**RIAS KARAKTER PRAJURIT MAJAPAHIT 1
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:

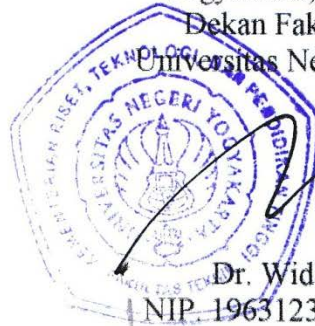
**POPPY ROMADHONI LARASATI
NIM.15519134032**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 23 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		10 April 2018
Ika Pranita Siregar, S.F,Apt, M.Pd Sekretaris Penguji		10 April 2018
Asi Tritanti, M.Pd Penguji		10 April 2018

Yogyakarta, 11 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

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

MOTTO

“Barangsiapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah
hingga ia pulang”

(HR. Turmudzi)

“Barangsiapa yang mempermudah urusan orang yang mengalami kesulitan, maka
Allah mempermudah urusannya di dunia dan di akhirat”

(HR. Ibnu Majah)

“Hidup adalah perjuangan, nikmati prosesnya dan yakinlah semua indah pada
waktunya”

(Poppy Romadhoni Larasati)

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan baik. Laporan ini disusun guna memenuhi pemenuhan persyaratan guna mendapatkan gelar Ahli Madya (D3).

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Pembimbing Akademik Tata Rias dan Kecantikan 2015 serta Ketua Penguji
2. Elok Novita, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir dan pembuatan laporan proyek akhir ini.
3. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd. selaku Sekertaris Penguji.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
6. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. KRT Stefanus Prigel Siswanto selaku penulis naskah Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
8. Gondhol Sumargiyono selaku Sutradara Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

9. Orang tua yang telah mendoakan dan menjadi motivasi penulis dalam pembuatan laporan proyek akhir ini.
10. UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan penampilan secara maksimal pada pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta pada 18 Januari 2018.
11. Teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.
12. Teman-teman panitia pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dengan ikhlas membantu mensukseskan acara.

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, 23 Maret 2018



Poppy Roinadhoni L

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Sinopsis Cerita	9
B. Sumber Ide	9
1. Pengetian Sumber Ide	9
2. Pengembangan Sumber Ide	10
C. Desain	11
1. Pengertian Desain	11
2. Unsur Desain	12
3. Prinsip-prinsip Desain	22
D. Kostum	27
1. Pengertian Kostum	27
2. Fungsi Kostum	27
3. Tipe-tipe kostum	27
4. Batik	28
5. Aksesoris	29
E. Tata Rias Wajah	29
1. Pengertian Rias Wajah	29
2. Fungsi Rias Wajah	30
3. Jenis Tata Rias.....	30
F. Penataan Rambut	32
1. Pengertian Penataan Rambut.....	32

2. Pola Penataan Rambut	33
G. Pergelaran	35
1. Pengertian Pergelaran	35
2. Tema Pergelaran	35
3. Jenis Pergelaran Teater	36
4. Pengertian Panggung	37
5. Tata Cahaya.....	38
6. Tata Musik.....	38
BAB III. KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	41
A. Define (Pendefinisian)	41
1. Analisis Cerita	41
2. Analisis Karakter	42
3. Analisis Pengembangan Sumber Ide	43
B. Design (Perencanaan)	44
1. Desain Kostum	44
2. Desain Aksesoris	47
3. Desain Rias Karakter	51
4. Desain Penataan Rambut	52
5. Desain Pergelaran	53
C. Develop (Pengembangan)	55
1. Desain	55
2. Validasi	55
3. Revisi Desain	56
4. Pembuatan Kostum	56
5. <i>Fitting</i> Kostum.....	56
6. Validasi Rias Karakter dan Penataan Rambut	56
7. <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan	56
D. Dessiminate (Penyebarluasan)	57
BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	58
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Define (Pendefinisian)	58
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan)	59
1. Kostum	59
2. Aksesoris	61
3. Rias Wajah.....	69
4. Penataan Rambut	72
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	74
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	74
2. Validasi Desain Oleh Ahli II	76
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris	78
4. Uji Coba Rias Wajah	78
5. Uji Coba Penataan Rambut.....	81
6. <i>Prototype</i> Tokoh Prajurit Majapahit 1	82

D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	83
1. Penilaian Ahli (Grand Juri)	84
2. Gladi Kotor	85
3. Gladi Bersih	86
4. Pergelaran Utama	86
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	89
1. Simpulan	89
2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide <i>Captain America</i>	43
Gambar 2. Desain Secara Keseluruhan	46
Gambar 3. Motif Batik Kontemporer	47
Gambar 4. Desain Ikat Kepala	48
Gambar 5. Desain Kalung	48
Gambar 6. Desain Klat Bahu	49
Gambar 7. Desain Gelang Tangan	49
Gambar 8. Desain Ikat Pinggang	50
Gambar 9. Desain Tombak	50
Gambar 10. Desain Perisai	51
Gambar 11. Desain Rias Karakter	52
Gambar 12. Desain Penataan Rambut	53
Gambar 13. <i>Layout</i> Pergelaran	54
Gambar 14. <i>Layout</i> Pintu Masuk	54
Gambar 15. Dekorasi Panggung	54
Gambar 16. <i>Layout Photobooth</i>	55
Gambar 17. Desain Kostum Pertama	60
Gambar 18. Desain Kostum Kedua	60
Gambar 19. Desain Kostum Ketiga	61
Gambar 20. Hasil Akhir Kostum	61
Gambar 21. Desain Ikat Kepala	62
Gambar 22. Hasil Akhir Ikat Kepala	62
Gambar 23. Desain Kalung	63
Gambar 24. Hasil Akhir Kalung	63
Gambar 25. Desain Klat Bahu	63
Gambar 26. Hasil Akhir Klat Bahu	63
Gambar 27. Desain Gelang Tangan	64
Gambar 28. Hasil Akhir Gelang Tangan	64
Gambar 29. Desain Ikat Pinggang	65
Gambar 30. Hasil Akhir Ikat Pinggang	65
Gambar 31. Desain Tombak	66
Gambar 32. Hasil Akhir Tombak	66
Gambar 33. Desain Perisai	67
Gambar 34. Hasil Akhir Perisai	67
Gambar 35. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	69
Gambar 36. Pengaplikasian <i>Shadding</i>	70
Gambar 37. Pengaplikasian Bedak Tabur	70
Gambar 38. Membuat Alis	71
Gambar 39. Pengaplikasian <i>Eyeshadow</i> dan <i>Eyelinier</i>	71
Gambar 40. Mengaplikasikan <i>Lipstick</i>	71
Gambar 41. Pengaplikasian Potongan Rambut Halus	72
Gambar 42. Pengaplikasian Sanggul	73
Gambar 43. Desain Kostum Pertama	74

Gambar 44. Desain Kostum Kedua.....	75
Gambar 45. Desain Kostum Ketiga	76
Gambar 46. Desain Awal Rias Karakter	77
Gambar 47. Desain Akhir Rias Karakter	77
Gambar 48. Hasil Ujicoba Rias Pertama.....	79
Gambar 49. Hasil Ujicoba Rias Kedua	80
Gambar 50. Hasil Ujicoba Rias Ketiga.....	80
Gambar 51. Hasil Ujicoba Penataan Rambut Pertama.....	81
Gambar 52. Hasil Ujicoba Penataan Rambut Kedua	81
Gambar 53. Hasil <i>Prototype</i> Tokoh Prajurit Majapahit 1	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pemberian Penghargaan <i>Best</i> Prajurit.....	97
Lampiran 2. Suasana <i>Backstage</i>	97
Lampiran 3. <i>Perform Talent</i> Prajurit Majapahit 1	98
Lampiran 4. <i>Perform</i> Pergelaran Teater Tradisi	98
Lampiran 5. Foto Bersama Pembimbing	99
Lampiran 6. Foto Bersama Dosen.....	99
Lampiran 7. Foto <i>Pamflet</i> Pergelaran	100
Lampiran 8. Foto <i>Banner</i> Pergelaran	100
Lampiran 9. Foto Tiket Pergelaran	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keanekaragaman budaya, hal ini dikarenakan Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dimana masing-masing suku bangsa tersebut memiliki perbedaan dan keunikan dari segi bahasa, adat istiadat, kebiasaan, dan berbagai hal lain yang memperkaya keanekaragaman dari budaya Indonesia itu sendiri (Azidiky, 2016).

Budaya yang beraneka ragam membuat setiap daerah pasti mempunyai budaya tersendiri seperti : Kerapan Sapi (Madura), Reog (Ponorogo), Ondel-ondel (Betawi), Ludruk (Jawa Timur), Wayang (Jawa Tengah), dan lain-lain. Segala sesuatu yang berbau tradisional merupakan ciri khas yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan salah satu kebudayaan tradisional yang patut dilestarikan adalah seni pertunjukan teater tradisi. Selaku anak negeri wajib menjaga, melestarikan budaya yang ada agar tidak diakui oleh negara lain. Bentuk dari rasa peduli budaya sendiri dengan menyukai, menonton atau menerapkan budaya tersebut (Kompas.com).

Kenyataan yang terjadi saat ini pada beberapa bulan yang lalu salah satu kebudayaan Indonesia diakui oleh Malaysia, yaitu Kuda Lumping mendadak menjadi perhatian ketika Miss Grand International Malaysia mengenakan *national costume* beratribut anyaman bambu berbentuk kuda yang ramah di mata masyarakat Indonesia itu (Juniman, 2017).

Selaku anak negeri wajib menjaga, melestarikan budaya agar tidak diakui oleh negara lain. Bentuk dari rasa peduli budaya sendiri dengan menyukai, menonoton atau menerapkan budaya tersebut. Salah satu budaya yang masih dijumpai adalah seni pertunjukan tradisional yang saat ini memprihatinkan, karena hanya sedikit orang yang meminatinya daripada seni pertunjukan yang *modern* dan *glamor* sebagai contoh pertunjukan seni tari tradisional kalah saing dengan *modern dance* dari Korea atau yang biasa disebut "*K-pop*". Seiring berjalannya waktu seni pertunjukan drama mengalami kemunduran contohnya seperti pertunjukan ketoprak, ludruk, wayang dan lain-lain. Seni pertunjukan seperti ini mengajarkan budi pekerti yang baik, etika yang baik namun, banyak sekali anak-anak muda yang lebih meminati seni *modern* daripada seni tradisional. Seni tradisional ditinggalkan karena dianggap kampungan dan tidak sejalan dengan gaya hidup anak muda masa kini. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi anak muda dalam mengikuti seni tradisional (Hidayat, 2008).

Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga diantaranya warisan budaya dunia (Kompas.com).

Hasil wawancara di objek wisata Candi Prambanan, Yogyakarta dengan Sugeng selaku staf bagian penjagaan tiket pertunjukan Sendratari Ramayana

dipentaskan secara regular setiap hari selasa, Kamis dan Sabtu, malam hari pukul 19.30, pada pagi hari pukul 10.00 WIB. Mayoritas penonton dari kalangan pelajar, Instansi maupun masyarakat umum itupun yang datang karena tuntutan dari pihak sekolah. Tujuan pementasan Ramayana pagi hari adalah menjaring pengunjung pelajar untuk dapat diarahkan menyaksikan Sendratari Ramayana pada pagi hari memberikan alternatif kunjungan pelajar untuk menyaksikan pertunjukan Sendratari Ramayana selain pada waktu malam. Sasaran dalam pementasan Sendratari Ramayana pagi hari untuk segmentasi pasar pengunjung domestik dan asing, serta segmentasi pasar pengunjung. Dalam pementasan Sendratari Ramayana mayoritas penonton dari luar negeri 50%, penonton kalangan remaja Indonesia 15% dan penonton masyarakat lokal 35%. Anak muda pada jaman sekarang mereka mengetahui tentang teater tradisi, namun pada kenyataannya mereka tidak tertarik untuk menonton. Biasanya mereka melihat teater tradisi karena fasilitas instansi yang diselenggarakan seperti di Ramayana Ballet, Kraton Yogyakarta dan Taman Budaya.

Berdasarkan keprihatinan akan permasalahan yang telah dipaparkan itulah yang menjadi dasar alasan mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 memilih teater tradisi sebagai bentuk pertunjukan yang mengangkat tema Kudeta Majapahit, sebagai tema yang diangkat dalam pertunjukan proyek akhir. Pertunjukan ini dikemas dengan judul "Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta", yaitu cerita dalam kerajaan Majapahit yang syarat akan pesan moral. Pertunjukan dikemas dengan tampilan tradisional *modern* mulai dari aksesoris hingga kostum. "Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta",

bercerita tentang intrik yang berkecamuk dalam istana yang didalangi oleh Mahapati karena ketidakpuasannya terhadap keputusan Raja Jayanegara yang lebih memilih Nambi untuk diangkat sebagai Mahapatih Hamangkubumi (Patih Utama). Begitu liciknya Mahapati dengan memfitnah Nambi dan mudahnya Jayanegara dihasut, Nambi tersudut dan akhirnya tewas oleh kaki tangan Mahapati.

Cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” ini terdapat beberapa tokoh salah satunya Prajurit Majapahit 1. Dalam cerita ini, tokoh Prajurit Majapahit 1 adalah prajurit dari kerajaan Majapahit yang baik, pemberani, bertanggungjawab, berani mati. Tampilan tokoh Prajurit Majapahit 1 akan lebih maksimal dengan faktor pendukung berupa rias wajah, penataan rambut, kostum dan aksesoris. Faktor tersebut dapat memperindah dan memperkuat karakter tokoh. Pemilihan kosmetik harus diperhatikan, penggunaan kosmetik terlalu lama dapat menimbulkan reaksi alergi dan *talent* yang akan berperan sebagai Prajurit Majapahit 1 akan mengeluarkan keringat pada saat tampil di atas panggung yang akan menyebabkan rias karakter mudah luntur dan pudar akibat pengaruh dari gerakan yang dilakukan oleh *talent* di atas panggung. Penataan rambut menggunakan rambut tambahan biasanya terasa berat dan mengganggu gerak *talent*. Tampilan kostum dan aksesoris yang digunakan oleh prajurit zaman dahulu belum menarik.

Pengaplikasian rias wajah, penataan rambut, kostum dan aksesoris sangat penting bagi sebuah pementasan atau pertunjukan teater. Konsep tata rias karakter tokoh Prajurit Majapahit 1 pada zaman dahulu hanya menggunakan

riasan wajah yang sederhana. Tokoh Prajurit Majapahit 1 dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dikembangkan berdasarkan sumber ide dan menggunakan teknik rias panggung dengan jenis rias karakter yang menonjolkan karakter Prajurit Majapahit 1 yang baik, pemberani, bertanggungjawab dan berani mati. Kosmetik yang digunakan adalah kosmetik yang bersifat *waterproof* karena *talent* akan mengeluarkan keringat pada saat tampil di atas panggung yang akan menyebabkan rias karakter mudah luntur dan pudar akibat pengaruh dari gerakan yang dilakukan oleh *talent* di atas panggung dan berpedoman pada rias panggung agar tampilan rias dalam pentas tidak pudar saat terkena *lighting*. Penataan rambut harus memperhatikan gerak *talent* agar tidak mengganggu penampilan dan tidak mudah lepas. Kostum yang dipakai *talent* dipilih bahan yang nyaman dengan tampilan yang menarik tapi tidak mengganggu gerak *talent* saat pentas.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang telah dijabarkan dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Teater tradisi yang sudah mulai ditinggalkan.
2. Wisatawan domestik terutama kalangan remaja muda kurang berminat menyaksikan teater tradisi.
3. Teater tradisi yang kurang diminati oleh kalangan masyarakat dan kalangan remaja.
4. Sulitnya merancang, mencari bahan kostum dan aksesoris yang dapat serta menunjang dan menonjolkan karakter Prajurit Majapahit 1

5. Tidak mudah menentukan kosmetik yang cocok untuk *talent* yang tidak menimbulkan reaksi alergi.
6. Pembuatan tatanan rambut dengan menggunakan rambut tambahan biasanya terasa berat sehingga mengganggu gerak *talent*.

C. Batasan Masalah

Pergelaran tata rias “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” terdiri dari beberapa tokoh dan peran dengan penampilan dan karakter yang berbeda. Pada Proyek akhir ini dibatasi pada permasalahan pada mendesain dan menerapkan desain pada tokoh Prajurit Majapahit berikut ini : tata rias yang mencakup rias wajah, penataan rambut dalam menampilkan rias karakter Prajurit Majapahit 1 dan kostum serta aksesoris yang mendukung penampilan Prajurit Majapahit 1 saat di panggung.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam latar belakang masalah maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain kostum, rias karakter, menata rambut serta aksesoris untuk Prajurit Majapahit 1 di Pergelaran “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”?
2. Bagaimana menata kostum, mengaplikasikan rias karakter, menata rambut serta aksesoris untuk Prajurit Majapahit 1 di Pergelaran “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”?
3. Bagaimana menampilkan kostum, rias karakter, menata rambut, serta aksesoris untuk Prajurit Majapahit 1 di Pergelaran “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”?

E. Tujuan

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 1 dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”
2. Mampu menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan aksesoris, tata rias karakter dan penataan rambut pada tokoh Prajurit Majapahit 1 dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.
3. Mampu menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter dan menata rambut Prajurit Majapahit 1 melalui Pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

F. Manfaat

1. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan tentang teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.
 - b. Agar masyarakat dapat melestarikan teater tradisi yang mulai ditinggalkan.
 - c. Mengetahui berbagai macam tata rias karakter yang ditunjukkan dalam sebuah pertunjukan pertunjukan.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk mengembangkan sumber, ide dan kreatifitas sesuai tujuan.
 - b. Memperoleh pengetahuan nyata tentang Proyek Akhir.
 - c. Dapat mengembangkan karakter tokoh Prajurit Majapahit dalam riasan.
 - d. Melatih mental terhadap hasil yang dihasilkan
 - e. Mengukur kemampuan dan kompetensi diri serta menggali potensi diri

3. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Mengetahui perkembangan mahasiswa selama mendapat perkuliahan dan menerapkan semua mata kuliah tersebut ke dalam Proyek Akhir.
- b. Mendapatkan umpan balik yang berguna untuk mengembangkan dan meningkatkan materi perkuliahan dan kurikulum dalam rangka pengembangan ilmu dalam proses pendidikan.
- c. Memberi kemudahan kepada lulusannya untuk memilih kreatifitas yang sesuai dengan bidang pendidikan yang dikuasai.
- d. Sebagai wadah untuk prestasi mahasiswa.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang dipergelarkan dalam bentuk teater tradisi yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan tokoh Prajurit Majapahit 1 merupakan hasil karya sendiri mulai dari tahap perancangan, mengaplikasian, dan menampilkan tata rias karakter serta penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1072), ringkasan sebuah cerita yang diambil dari cerita asli yang menjadi dasar sinopsis itu. Eneste (2005:123) berpendapat sinopsis adalah sebuah ringkasan yang biasanya ada pada kulit belakang buku yang bermaksud untuk memudahkan pembaca mengetahui garis besarnya atau kandungannya. Menurut Nurhadi, Dawud dan Pratiwi (2006) sinopsis diartikan sebuah ringkasan dari sebuah novel yang tetap memperhatikan unsur intrinsik dari novel tersebut.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengertian sinopsis cerita adalah sebuah ringkasan cerita secara garis besar yang tidak meninggalkan unsur intrinsik didalamnya sehingga memudahkan pembaca.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Triyanto, Fitrihana & Zerusalem (2011: 22), sumber ide adalah suatu rancangan untuk terciptanya suatu karya, Triyanto (2012), berpendapat sumber ide dapat diperoleh dari flora, fauna, bentuk geometris sehingga dapat mudah direalisasikan, sedangkan pendapat Widarwati (1996: 58), sumber ide adalah suatu yang tercipta dari melihat berbagai objek yang dilihat dan hal apa saja. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sumber ide adalah suatu

rancangan karya yang tercipta dari melihat hal apa saja baik flora, fauna, bentuk geometris.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Kartika (2004: 42-43), pengembangan sumber ide adalah perubahan atau pengembangan wujud sesuai dengan yang diinginkan. Pengembangan sumber ide dibedakan menjadi empat, yaitu:

a. Stilisasi

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

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar. Misalnya penggambaran figur Gatotkaca pada wayang kulit purwa. Semua bentuk dibuat menjadi sangat kecil atau mengecil. Pada penggambaran topeng dengan warna merah, mata melotot, untuk menggambarkan keangkaramurkaan pada topeng Raksasa pada *wayang wong* di Bali.

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang,

menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Contohnya perubahan bentuk pada seni lukis modern.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide dibedakan menjadi stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur, pendapat Widarwati (2000: 2). Suhersono (2005: 11), berpendapat desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan, sedangkan pendapat Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 195), desain berasal dari bahasa Inggris yang berarti rancangan atau rencana yang tersusun dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value*. Dihasilkan melalui berbagai tahap yang dituangkan berwujud gambar agar mudah dipahami oleh orang lain.

Dari ketiga pendapat tentang desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

2. Unsur Desain

Unsur desain menurut Widarwati (2000:7), unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur-unsur desain tersebut dibagi menjadi 4 yaitu, 1) garis, 2) arah, 3) ukuran, 4) bentuk, 5) nilai gelap terang, 6) warna dan 7) tekstur. Sumaryati (2013:22), berpendapat unsur desain ialah bagian-bagian yang sangat menentukan terwujudnya suatu bentuk karya seni rupa, sedangkan pendapat Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008:201), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value* dan warna.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan yang terdiri dari unsur garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value* dan warna. Berikut merupakan jabaran dari unsur-unsur desain:

a. Garis

Garis menurut Widarwati (2000:7) merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Sumaryati (2013:22), berpendapat garis ialah hasil goresan dari alat pemberi tanda pada suatu media, misalnya pensil sebagai pemberi tanda pada media kertas sedangkan pendapat Ernawati, Izwerni, dan Nelmira

(2008:201-203), garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada 2 jenis garis dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu :

1) Garis Lurus

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

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

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi: a) membatasi bentuk struktur atau siluet, b) membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian, c) memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.

Garis menurut Prihantina (2015:16), dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis patah (*zig-zag*), panjang, pendek, horizontal, vertikal, putus-putus, diagonal, berombak, spiral dan lain-lain. Garis tersebut memiliki watak yaitu:

1) Garis Berombak

Garis berombak memiliki arti mengalir, teratur, dinamis, mengingatkan pada alunan ombak yang indah.

2) Garis Patah (*zig-zag*)

Garis patah (*zig-zag*) memiliki arti tajam, *masculine* dan keras. Mengingatkan pada halilintar, semangat dan gairah.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam. Garis dibagi menjadi garis lurus, garis lengkung, garis patah (*zig-zag*), panjang, pendek, horizontal, vertikal, putus-putus, diagonal, berombak, spiral dan lain-lain.

b. Arah

Arah menurut Widarwati (2000:8), setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar, tegak lurus, miring ke kiri dan miring ke kanan. Sumaryati (2000:70) berpendapat bahwa setiap garis dan berbagai jenis benda tertentu memiliki arah. Arah erat hubungannya dengan garis. Masing-masing arah garis memberikan efek yang berbeda-beda pada si pengamat. Ada tiga macam arah yang diketahui yaitu: (1) arah mendatar (horisontal), (2) arah membujur/tegak (vertikal), dan (3) arah miring (diagonal).

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008:203), berpendapat bahwa arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu, misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap garis mempunyai arah.

c. Bentuk

Bentuk menurut Widarwati (2000:10), bentuk dibagi menjadi dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, bentuk menurut sifatnya dibedakan menjadi bentuk geometris, sedangkan pendapat Sumaryati (2013:29) bentuk adalah setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*).

Bentuk menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008:203), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008:203), bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau *organic*, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

1) Bentuk Naturalis atau organik

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

2) Bentuk Geometris

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

3) Bentuk Dekoratif

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

4) Bentuk Abstrak

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

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya bentuk dibagi menjadi bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, bentuk abstrak.

d. Ukuran

Ukuran menurut Widarwati (2000:10), garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, sedangkan ukuran menurut Sumaryati (2013:39), ukuran (*size*) merupakan salah satu unsur yang perlu diperhitungkan dalam suatu desain. Setiap benda mempunyai ukuran, dan masing-masing ukuran tersebut berbeda-beda tergantung pada tujuannya, dan besar kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menempatnya.

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

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ukuran mempengaruhi keseimbangan pada disain.

e. Tekstur

Tekstur menurut Widarwati (2000:14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sedangkan Sumaryati (2013:41), berpendapat tekstur adalah bentuk permukaan yang diciptakan oleh garis, pola berulang, efek dan objek dengan tujuan menyerupai untuk mempengaruhi visual ataupun sebagai wujud permukaan sentuh.

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008:204), berpendapat bahwa setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda dengan cara melihat atau meraba.

f. *Value* (Nilai Gelap dan Terang)

Value menurut Widarwati (2000:10), nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih, sedangkan Sumaryati (2013:64), berpendapat bahwa *value* adalah nada gelap-terang pada warna dari benda itu.

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

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *value* adalah suatu sifat warna yang menunjukkan gelap terang pada permukaan benda.

g. Warna

Widarwati (2000:12), berpendapat bahwa warna mempunyai daya tarik sendiri, jika dipadukan dengan baik akan memberikan kesan yang menarik, sedangkan Sumaryati (2013:46), berpendapat warna dapat didefinisikan secara obyektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Ernawati, Izweni dan Nelmira (2008:205-211), berpendapat warna adalah suatu unsur yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa warna mempunyai daya tarik yang dapat memberikan rasa keindahan.

Jenis-jenis kombinasi warna menurut Ernawati, Izweni dan Weni Nelmira (2008: 205-211), dikelompokkan menjadi enam jenis kombinasi, yaitu:

1) Kombinasi Monokromatis

Kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain-lain.

2) Kombinasi *Analogus*

Kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Contohnya merah dengan keorenan, hijau dengan biru kehijauan dan lain-lain.

3) Kombinasi Warna Komplementer

Kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.

4) Kombinasi Warna *Split* Komplementer

Kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Contohnya merah keunguan dan biru keunguan.

5) Kombinasi Warna *Double* Komplementer

Kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Contohnya kuning orange dan biru ungu.

6) Kombinasi Warna Segitiga

Kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Contohnya merah, kuning dan biru, orange, hijau dan ungu.

Nugroho (2008:36), berpendapat bahwa warna mempunyai sesuatu makna. Makna ini dari suatu budaya dengan budaya lain. Makna warna tersebut ialah: 1) warna merah yaitu melambangkan kekuatan, energi, persahabatan, kecepatan, 2) warna kuning yaitu melambangkan kekayaan, kehidupan, optimisme, 3) warna coklat yaitu melambangkan perlindungan, tenang, stabilitas, kesederhanaan, 4) warna hitam yaitu melambangkan kokoh, kuat, keseriusan. Sementara warna emas menurut Trieha (2014) yaitu, warna emas secara sekilas akan serupa dengan warna kuning, sehingga maknanya pun ada yang sama, yaitu melambangkan kemakmuran. Namun warna emas juga memiliki kesan yang aktif, dan juga dinamis.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda. Menurut jenisnya dikelompokkan menjadi enam, yaitu kombinasi monokromatis, kombinasi *analogus*, kombinasi warna komplementer, kombinasi warna split komplementer, kombinasi warna *double* komplementer, kombinasi warna segitiga,

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain menurut Widarwati (2000:15), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip desain dibagi menjadi 4 yaitu keselarasan, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian, sedangkan Sumaryati (2013:78), berpendapat bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara bagaimana menyusun unsur-unsur yang terhadap dalam suatu gambar. Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:211), berpendapat untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik diketahui tentang prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah suatu cara menyusun unsur-unsur sehingga tercapai panduan yang memberi efek tertentu. Prinsip desain yang baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain, yaitu :

a. Harmoni

Harmoni menurut Widarwati (2000:15), kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide sedangkan Sumaryati (2013:94), berpendapat bahwa harmoni adalah semua elemen dari sebuah desain bekerja sama menghasilkan efek visual yang sukses.

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

benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

Berdasarkan keriga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan dengan bagian yang lain dalam suatu benda.

b. Proporsi

Widawarti (2000:17), berpendapat bahwa proporsi adalah perbandingan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, sedangkan Sumaryati (2013:80), berpendapat proporsi adalah hasil hubungan perbandingan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan dan bagian. Proporsi dapat diterapkan pada garis, bidang dua dimensi dan bidang tiga dimensi. Pokok penggunaan proporsi adalah variasi secukupnya dan tidak berlebihan.

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:211-212), berpendapat proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah suatu perbandingan antara yang satu dengan bagian yang lain.

c. *Balance*

Balance menurut Widarwati (2000:17), keseimbangan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Sumaryati (2013:84), berpendapat keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil, sedangkan menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:212) *balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

1) Keseimbangan Simetris

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

2) Keseimbangan Asimetris

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

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *balance* atau keseimbangan adalah memberikan perasaan ketenangan dan

kestabilan. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

b. Irama

Irama menurut Widarwati (2000:17), adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain, sedangkan Sumaryati (2013:87), berpendapat irama adalah perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desain. Gerakannya mungkin mengalir, terpotong-potong, lembut, berulang-ulang atau beruntun (berurutan). Irama menekankan arah, mempengaruhi ukuran, dimana irama tersebut ditempatkan.

Irama menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:212), irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui : 1) pengulangan bentuk secara teratur, 2) perubahan atau peralihan ukuran, 3) melalui pancaran atau radiasi.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

c. *Aksen/ Center Of Interest*

Aksen menurut Widarwati (2000:21), aksen atau pusat perhatian mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya sedangkan menurut Sumaryati (2013:92), sebuah desain busana yang baik harus mempunyai sebuah bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lain. Ini yang disebut pusat perhatian. Pusat perhatian ini untuk mengarahkan mata pada bagian yang paling menarik dari si pemakai.

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:212), berpendapat bahwa aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen: 1) apa yang akan di jadikan aksen, 2) bagaimana menciptakan aksen, 3) berapa banyak aksen yang dibutuhkan, 4) dimana aksen ditempatkan.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam rancangan.

d. *Unity*

Unity menurut Sumaryati (2013:94) adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu bersatu. *Unity* menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008:212), *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan 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. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *unity* adalah suatu kesatuan untuk menunjang bagian agar terlihat selaras.

D. Kostum

1. Pengertian Kostum

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

2. Fungsi Kostum

Harymawan (1988:131), berpendapat agar kostum sesuai dengan yang diinginkan, kostum harus mempunyai beberapa fungsi yaitu: a) membantu menghidupkan perwatakan pelaku, b) warna dan gaya kostum dapat membedakan seorang peranan dari yang lain, c) membantu gerak pelaku.

3. Tipe-tipe kostum

Tipe-tipe kostum menurut Harymawan (1988:132) kostum dapat digolongkan ke dalam empat tipe : a) kostum *historis* yaitu dari periode-periode spesifik dalam sejarah, b) kostum *modern* yaitu pakaian yang dipakai

dalam masyarakat sekarang, c) kostum nasional adalah dari negara atau tempat spesifik kostum yang mengandung *historis* dan nasional, d) kostum tradisional adalah representasi karakter spesifik secara simbolis dan distilasi.

Berdasarkan jabaran teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala sesuatu yang melekat berfungsi untuk memperkuat karakter tokoh. Salah satu fungsi kostum yaitu membantu gerak *talent*. Kostum sendiri dibagi menjadi tiga tipe yaitu kostum *modern*, kostum nasional, dan kostum tradisional.

4. Batik

Hamidin (2010: 7) berpendapat bahwa batik adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki banyak corak diproses dengan “malam” menggunakan canting atau cap untuk pembuatannya. Wulandari (2011: 4), berpendapat bahwa kata batik berasal dari bahasa Jawa “*amba*” yang artinya luas, kain dan “titik” yang berarti titik. Kemudian berkembang menjadi istilah “batik” yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar, sedangkan Prasetyo (2010:1), mengatakan batik merupakan kain yang dibuat dengan berbagai teknik dan menggunakan ragam motif dan corak yang mempunyai filosofi tersendiri.

Karya seni kontemporer menurut Margono, Sumardi, Astono dan Murtono (2007:6), adalah karya seni rupa yang pemunculannya lebih dipengaruhi oleh waktu dimana karya seni itu diciptakan. Corak karya seni rupa kontemporer biasanya bercorak primitif dalam artian masih sederhana. Perbedaan batik klasik dan batik kontemporer yaitu batik klasik merupakan

batik yang sudah ada pada zaman dahulu dan masih ada sedangkan batik kontemporer adalah batik model baru baik dari segi motif, alat-alat yang digunakan, proses pembuatan, maupun bahan-bahan yang digunakan.

Berdasarkan jabaran teori diatas, dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer merupakan karya seni warisan tradisional bangsa Indonesia yang memiliki banyak corak dan motif. Corak batik sendiri diproses dari lilin ‘malam’ menggunakan canting.

5. Aksesoris

Aksesoris menurut Triyanto, Fitrihana dan Zerusalem (2011: 5), aksesoris mempunyai makna sebagai pelengkap hiasan sesuatu benda, baik bergerak maupun yang hidup. Aksesoris menurut Triyanto (2012) adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya sedangkan menurut Prihantina (2015: 51), aksesoris adalah suatu penunjang agar tercipta keserasian antara tata rias, rambut dan busana. Aksesoris yang digunakan menyesuaikan dengan tema dan ciri khas tokoh.

Dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan suatu pelengkap busana yang berfungsi untuk menambah keindahan pemakainya agar tercipta keserasian.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Rias Wajah

Harymawan (1988:134), berpendapat tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan,

sedangkan Santosa (2008:273), berpendapat tata rias diartikan secara umum ialah merubah penampilan seseorang menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam karakter yaitu mengubah seseorang sesuai dengan karakter yang diperankan. Wilson (1995:366), berpendapat bahwa tata rias adalah menerapkan kosmetik dekoratif pada wajah dan tubuh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rias wajah merupakan merubah penampilan seseorang menjadi lebih sempurna.

2. Fungsi Tata Rias

Fungsi tata rias menurut Santosa (2008:273), karakter setiap tokoh berbeda-beda. Tata rias mempunyai cara untuk menampilkan karakter tokoh tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut: a) menyempurnakan penampilan wajah, b) menggambarkan karakter tokoh, c) memberi efek gerak pada ekspresi pemain, d) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, e) menambah aspek *dramatic*.

3. Jenis Tata Rias

a. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung menurut Kusantati (2008:487), adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan pertunjukan tersebut. Thowok (2012), mengatakan tata rias wajah panggung merupakan rias wajah yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung, sedangkan Astuti (2016:23), berpendapat tata rias panggung biasanya lebih

tebal karena jarak penari dan penonton berjauhan. Dalam rias panggung garis-garis lebih ditonjolkan.

b. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter menurut Santosa (2008:277), adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah.

Harymawan (1988:134), berpendapat tugas rias ialah memberikan bantuan dandanan atau perubahan pada pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang kena dan wajar. Rias karakter menurut Kusantati (2008:499), seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan karakter dan menghendaki perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Ciri-ciri rias karakter menurut Kusantati (2008:499) sebagai berikut:

1) garis-garis wajah tajam, 2) warna-warna yang digunakan adalah warna mencolok dan kontras, 3) alas bedak yang digunakan lebih tebal

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan tata rias karakter adalah menggambarkan karakter tokoh. Rias karakter memiliki ciri, salah satu ciri tersebut adalah memakai alas bedak yang tebal.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Penataan rambut menurut Bariqina dan Ideawati (1999), penataan rambut (*hair styling*) adalah tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut yang bertujuan untuk memberikan kesan keindahan, keserasian meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, sedangkan Prihantina (2015:41), berpendapat penataan rambut merupakan suatu penataan yang mempunyai tema dapat dikembangkan dengan kreasi yang sesuai untuk menghasilkan suatu karya seni rias yang lain daripada yang lain. Pengertian penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Yanita (2008: 178-179), terbagi menjadi dua pengertian, yaitu:

a. Pengertian dalam Arti Luas

Penataan rambut dalam arti luas pengaturan rambut melibatkan berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri dengan tujuan untuk memperindah rambut.

b. Pengertian dalam Arti Sempit

Dalam arti yang sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

2. Pola Penataan Rambut

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

a. Penataan *Simetris*

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

b. Penataan *Asimetris*

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

Selain efek dinamis penataan *asimetris* juga banyak digunakan untuk mendamatisir ekspresi wajah model. Juga banyak digunakan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris.

c. Penataan Puncak

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

d. Penataan Belakang

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala. Pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola.

e. Penataan Depan

Penataan depan menitik beratkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam *literature* tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980, banyak mengetengahkan Penataan di daerah dahi dengan hasil yang tidak kalah indahnya. Karena itu sekarang sudah pada waktunya untuk menjadikan pola penataan depan ini sebagai satu kategori Penataan tersendiri. Pola Penataan depan memberikan kesan anggun dan gerk alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. Kecuali

itu juga dapat digunakan sebagai Penataan korektif bagi bentuk dahi yang terlampau menonjol.

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

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran menurut Sugiyanto (2004:200), merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan barang, jasa atau prestasi kepada publik dengan tujuan membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal-hal bermanfaat. Padmodarmaya (1983:4), mengatakan bahwa tata pentas adalah penataan atau pengaturan benda-benda mati di atas atau di dalam ruang dan waktu yang berlaku di pentas itu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran adalah suatu kegiatan pengaturan untuk menampilkan barang, jasa atau prestasi guna memberikan manfaat bagi pengunjung.

2. Tema Pergelaran

Tema menurut Santoso (2008: 62), merupakan tema adalah ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

3. Jenis Pergelaran Teater

Jenis pertunjukan teater menurut Santoso (2008: 62), jenis pertunjukan teater berdasarkan penyampainnya dibagi menjadi lima macam, yaitu:

a. Seni Teater Boneka

Seni teater boneka adalah seni teater yang dimainkan oleh tokoh berupa boneka. Biasanya menyangkut tentang tema legenda atau kepercayaan tertentu.

b. Drama Musikal

Seni teater berbentuk drama musikal merupakan seni teater yang dimainkan oleh orang dan didukung dialog yang indah. Teater ini mengedepankan suara dalam penyampaian ceritanya, bisa dalam bentuk dialog, nyanyian, dan musik. Agar lebih indah lagi, drama musikal memadukan suara tersebut dengan gerakan, tarian, atau alunan lagu.

c. Seni Teater Gerak

Seni teater gerak adalah jenis seni teater yang dimainkan dengan dialog yang minim atau bahkan tanpa dialog. Teater gerak disebut juga pantomim.

d. Seni Teater Dramatik

Seni teater dramatik adalah jenis seni teater yang menyajikan rangkaian cerita sama persis seperti kejadian nyatanya.

e. Teatrikal Puisi

Teatrikal puisi adalah seni teater yang dimainkan berdasarkan karya sastra puisi. Biasanya berisi tentang pandangan dan suara si pembuat puisi tersebut.

4. Pengertian Panggung

Panggung menurut Santoso (2008: 387), adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan *actor* yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Bentuk pentas di Indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Panggung Arena

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

b. Panggung *Proscenium*

Proscenium adalah juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium (proscenium art)*

c. Panggung *Trust*

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

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pengertian tata panggung adalah panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni

yang diperagakan di atasnya dan dilihat oleh penonton. Bentuk pentas yang ada di Indonesia dibagi menjadi 3 jenis, yaitu panggung arena, panggung *proscenium*, dan *panggung trust*.

5. Tata Cahaya

Tata cahaya menurut Nursantara (2007:54), adalah pengaturan cahaya dipanggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film. Cahaya menurut Santosa (2008:331) adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka pengertian tata cahaya unsur artistik yang paling penting dalam panggung.

6. Tata Musik

Tata musik menurut Soetedja (2014:48), adalah bunyi yang disukai manusia, atau, musik adalah bunyi yang terdengar 'enak' di telinga, sedangkan menurut Santosa (2008:416), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater. Santosa (2008:419), berpendapat bahwa tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- b. Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfir suatu tempat kejadian.

- c. Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita di tepi pantai.
- d. Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- e. Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. Ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki, gebrakan meja, dan lain sebagainya.
- f. Sebagai tanda pengenal suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*). Musik yang berirama jenaka bisa memberikan gambaran bahwa pertunjukan yang akan disaksikan bernuansa komedi, sementara musik yang berat dan tegang dapat memberikan gambaran pertunjukan dramatik.
- g. Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- h. Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- i. Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* penutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah suatu teknik tata pentas yang merupakan unsur terpenting

dari suatu pertunjukan yang dapat berupa seni teater maupun seni tari. Dalam pertunjukan terdapat 3 jenis panggung yaitu panggung arena, panggung *proscenium* dan panggung *thrust*. Dalam pertunjukan unsur terpenting lainnya adalah tata cahaya (*lighting*) dan tata musik. Tata cahaya akan memberikan daya tarik *magic* untuk menarik perhatian dari penonton, sedangkan tata musik.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan adalah metode *4D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Sammel (1974: 5), metode *4D* ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

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

1. Analisis Cerita

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II kerajaan Majapahit. Ia diangkat menjadi raja pada usia 15 tahun menggantikan sang ayah Raden Wijaya yang meninggal pada tahun 1309 Masehi. Sosok Prabu Jayanegara adalah raja yang kurang bijaksana, berpendirian tidak tetap, bertingkah seenaknya, dan senang bermain wanita. Pada saat ia menjabat sebagai raja terjadi konflik dalam kerajaan Majapahit. Disebabkan karena Sang Prabu Jayanegara memberikan gelar Patih Hamengkubumi pada Rakyat Nambi dari Lumajang. Hal itu membuat Mahapati Halayudha tidak terima dan memfitnah Nambi untuk menjatuhkannya. Para Dharmaputra seperti Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca berseteru dengan Mahapati. Dalam perseteruannya dengan Dharmaputra, Mahapati berhasil menjadikan Sang Prabu Jayanegara

sebagai boneka. Saat Majapahit diambang kehancuran, Gajah Mada bersama pasukan Bhayangkara menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dari musuh, sampai akhirnya terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” terdapat tokoh Prajurit Majapahit 1 merupakan penjaga kerajaan Majapahit.

2. Analisis Karakter

Analisis tokoh Prajurit Majapahit 1 dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/ watak dari tokoh Prajurit Muajapahit 1. Analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus tokoh Prajurit Majapahit 1 yang digambarkan dalam cerita.

a. Analisis Karakter Tokoh

Dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, Prajurit Majapahit 1 ini memiliki sifat yang baik, pemberani, bertanggungjawab, berani mati.

b. Analisis Karakteristik Tokoh

Prajurit Majapahit 1 memiliki karakteristik ksatria, gagah, tampan, tinggi.

c. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang diambil yaitu bersumber dari tampilan tokoh film *The First Avenger* yaitu *Captain America*. *Captain America* adalah seorang pemuda yang berkeinginan besar menjadi tentara untuk membela negaranya namun terhalang oleh fisiknya tidak memenuhi syarat dan

sering sakit. Ia tidak pernah menyerah untuk menjadi tentara sampai akhirnya karena mempunyai sifat berani, pantang menyerah dan selalu membela kebenaran pemuda itu diangkat menjadi tentara. Ia dirubah menjadi tentara yang mempunyai kekuatan super. Alasan pengambilan sumber ide tersebut dikarenakan berlatar belakang sebagai prajurit dan bersifat pemberani, bertanggungjawab, berani mati dan penampilan *Captain America* yang mengenakan perisai mewakili sosok Prajurit Majapahit 1 yang akan ditampilkan pada pertunjukan “ Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.



Gambar 1. Sumber Ide *Captain America*
(Sumber: www.google.com)

3. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yaitu menggunakan pengembangan *stilisasi*. Pengembangan sumber ide *stilisasi* digunakan karena terdapat penambahan bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit sehingga terwujud kostum Prajurit Majapahit 1.

Pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan dan dikurangi dengan tujuan agar sesuai dengan karakteristik Prajurit Majapahit 1. Bagian yang akan dikembangkan adalah pada bagian kepala yang akan diubah memakai ikat kepala dengan penataan rambut menggunakan penataan rambut atas berbentuk cepol, kemudian bagian atasan kostum dari sumber ide *Captain America* dirubah menjadi rompi. Penambahan pada bagian tangan dan bagian leher yaitu klat bahu dan gelang tangan sedangkan bagian leher diberi penambahan kalung. Ikat pinggang dirubah menjadi rumit dengan penambahan detail dan *ornament* pada bagian samping serta penambahan kain batik. Pemakaian celana menggunakan celana pendek berbahan *jeans* yang pada bagian tepi diberi warna emas dengan cara dijahit. Bagian yang akan dikurangi adalah pemakaian alas kaki pada sumber ide, namun pada tokoh Prajurit Majapahit 1 tidak menggunakan alas kaki. Pada bagian senjata akan ditambahkan tombak yang bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh dan mempertahankan perisai dengan penambahan sedikit *ornament* yang melambangkan kerajaan Majapahit.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain Kostum

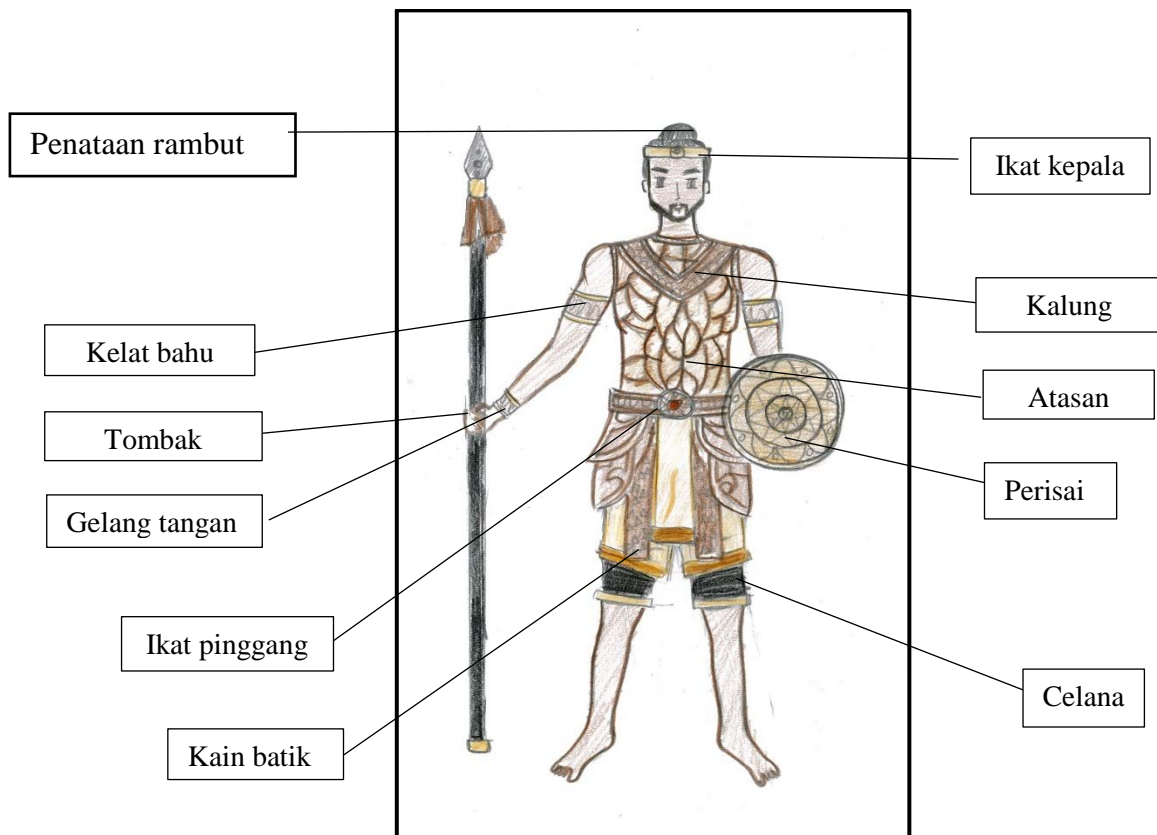
a. Kostum

Pada tahap melakukan desain kostum, dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Prajurit Majapahit 1. Desain kostum Prajurit Majapahit 1 dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Prajurit serta mempertimbangkan

gerak tokoh. Konsep kostum dalam Tokoh Prajurit Majapahit 1 tidak terlalu rumit.

Pembuatan desain kostum konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi untuk terwujudnya sebuah kostum dan aksesoris. Prinsip desain kostum Prajurit Majapahit 1 yaitu prinsip keseimbangan simetris dengan diterapkan pada bagian keseluruhan kostum. Prinsip proporsi diterapkan pada kostum yang tidak berlebihan.

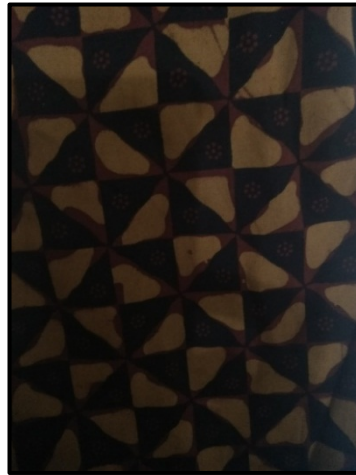
Untuk unsur desain yang digunakan adalah unsur garis *zig-zag* dan lengkung yang dimaksudkan untuk memberi kesan tegas, kokoh, masculine sesuai dengan karakteristik tokoh Prajurit Majapahit 1. Unsur ukuran mempertimbangkan gerak, bentuk tubuh *talent* dan kenyamanan. Unsur desain yang digunakan adalah unsur warna coklat yang mempunyai sifat kejujuran, kebajikan, membumi dan dipadukan dengan warna emas yang mempunyai filosofi kemakmuran dan kemenangan. Unsur tekstur yang diterapkan pada kostum prajurit adalah kaku dan permukaan kasar.



Gambar 2. Desain Secara Keseluruhan
(Sumber: Poppy, 2017)

b. Batik

Konsep rancangan kostum Prajurit Majapahit 1 menggunakan batik dan kain. Batik yang digunakan adalah menggunakan Batik Kontemporer yang memiliki unsur bentuk geometris segitiga yang bermakna energi, keseimbangan dan kekuatan. Unsur warna dalam batik berupa warna coklat dan kuning yang melambangkan rasa aman, stabilitas, kejujuran, energik dan optimis. Prinsip desain yang digunakan adalah prinsip keseimbangan. Unsur desain yang digunakan adalah unsur garis lurus, unsur bentuk geometris berupa segitiga.



Gambar 3. Motif Batik Kontemporer
(Sumber: Poppy, 2018)

2. Desain Aksesoris

Aksesoris yang dikenakan Tokoh Prajurit Majapahit 1 berupa ikat kepala, ikat pinggang, kalung, klat bahu, gelang tangan, tombak, dan perisai.

a. Ikat kepala

Desain aksesoris ikat kepala yang akan dikenakan oleh Tokoh Prajurit Majapahit 1 menerapkan prinsip desain berupa prinsip keseimbangan simetris dan prinsip kesatuan bertujuan agar menjadi rapi dan satu kesatuan dengan kostum Prajurit Majapahit 1.

Unsur desain yang diterapkan pada ikat kepala Prajurit Majapahit 1 yaitu unsur desain garis, bentuk, warna dan tekstur. Unsur desain garis lurus dan garis lengkung, garis berombak pada desain karena memiliki sifat kokoh, luwes dan dinamis. Unsur bentuk yang diterapkan pada ikat kepala Prajurit Majapahit 1 adalah bentuk geometris lingkaran. Unsur desain tekstur yaitu kaku, tebal dan permukaan kasar. Unsur warna yang digunakan adalah coklat dan emas.



Gambar 4 . Desain Ikat Kepala
(Sumber: Poppy, 2017)

b. Kalung

Desain kalung yang akan dikenakan Prajurit Majapahit 1 memiliki prinsip desain keseimbangan simetris sama antara kanan dan kiri. Unsur bentuk yang digunakan adalah geometris yaitu segitiga. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung dan garis berombak. Untuk warna menggunakan warna coklat dan emas serta memiliki tekstur tebal, kaku, dan tidak rata.



Gambar 5. Desain Kalung
(Sumber: Poppy, 2017)

c. Klat Bahu dan Gelang Tangan

Desain aksesoris klat bahu dan gelang tangan yang akan dikenakan Prajurit Majapahit 1 memiliki prinsip desain keseimbangan yaitu keseimbangan simetris sama antara kanan dan kiri. Untuk unsur bentuk menggunakan geometris yaitu lingkaran. Unsur garis yang digunakan adalah garis berombak dan lengkung. Pada klat bahu terdapat unsur bentuk

yaitu bentuk wajik yang melambangkan keseimbangan. Unsur warna menggunakan warna coklat dan emas serta unsur tekstur tebal, kaku, dan tidak rata.



Gambar 6. Desain Klat Bahu
(sumber: Poppy, 2017)



Gambar 7. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Poppy, 2017)

d. Ikat Pinggang

Desain aksesoris ikat pinggang yang akan dikenakan Prajurit Majapahit 1 memiliki prinsip keseimbangan simetris. Prinsip kesatuan agar tercapai satu kesatuan pada kostum Prajurit Majapahit 1. Untuk unsur menggunakan unsur garis berombak dan garis lengkung dan unsur warna coklat, emas dan kuning pada kain sifon yang melambangkan energik dan optimis.



Gambar 8. Desain Ikat Pinggang
(Sumber: Poppy, 2017)

e. Tombak

Desain aksesoris tombak yang akan dikenakan Prajurit Majapahit 1 memiliki prinsip desain keseimbangan yaitu keseimbangan serta menerapkan prinsip akses. Unsur desain yang diterapkan berupa unsur garis lurus, unsur bentuk stilisasi. Unsur warna yang dipakai adalah warna hitam dan logam.



Gambar 9. Desain Tombak
(Sumber: Poppy, 2017)

f. Perisai

Desain aksesoris perisai untuk Prajurit Majapahit 1 menerapkan unsur bentuk menggunakan bentuk geometris yaitu lingkaran. Untuk

prinsip desain menggunakan keseimbangan simetris serta menerapkan prinsip aksentasi. Unsur ukuran yaitu mengatur besar kecilnya perisai agar sesuai dengan postur tubuh *talent*. Unsur tekstur yang digunakan adalah tebal, kaku dan permukaannya kasar. Unsur garis menggunakan unsur garis lengkung dan berombak. Unsur warna yang digunakan adalah warna coklat dan emas.



Gambar 10. Desain Perisai
(Sumber : Poppy, 2017)

3. Desain Rias Karakter

Konsep rancangan tata rias wajah Prajurit Majapahit 1 adalah tata rias karakter. Desain rias karakter akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Prajurit Majapahit 1. Unsur desain yang diterapkan pada desain rias karakter adalah unsur warna, tekstur, dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip *unity* dan *balance*. Unsur warna yang diterapkan pada desain *foundation* berwarna coklat, desain riasan mata menggunakan warna coklat tua dan dikombinasikan warna hitam pada riasan mata. Untuk warna bibir menggunakan warna kecoklatan dan kemerahan. Penambahan potongan rambut halus digunakan untuk membuat jambang dan kumis agar memberi kesan gagah. Warna coklat dipilih untuk melambangkan

tegas, sederhana, solid, kuat. Bentuk alis dikoreksi dibuat naik dan tebal, pada pangkal lancip lalu ditambahkan warna hitam agar menimbulkan kesan gagah.



Gambar 11. Desain Rias Karakter
(Sumber: Poppy, 2017)

4. Desain Penataan Rambut

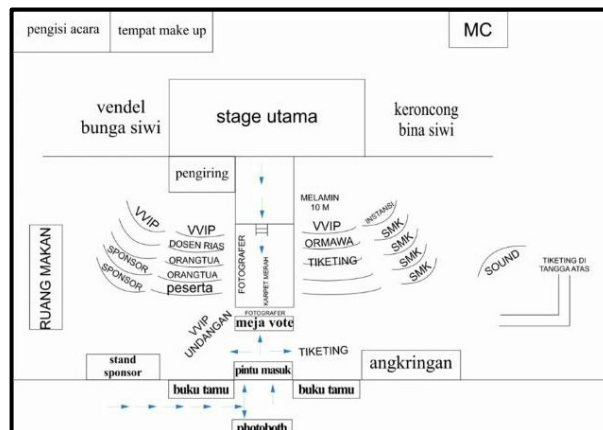
Pada tahap desain penataan rambut menampilkan rancangan tatanan yang akan dimunculkan pada tokoh Prajurit Majapahit 1. Desain tatanan akan dibuat untuk menunjang karakter tokoh Prajurit Majapahit 1. Desain penataan rambut Prajurit Majapahit menggunakan unsur desain berupa garis dan warna. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan *balance*. Unsur garis yang diterapkan pada desain penataan rambut berupa garis lengkung. Unsur warna yang digunakan adalah hitam. Prinsip desain yang digunakan pada desain penataan menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Jenis keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris.



Gambar 12. Desain Penataan Rambut
(Sumber: Poppy, 2017)

5. Desain Pergelaran

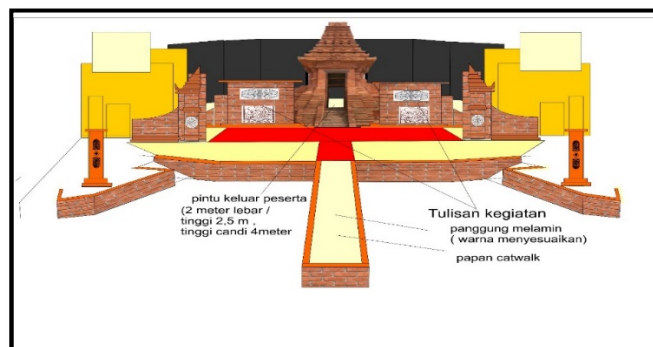
Konsep rancangan pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” berbeda dari pertunjukan Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya, karena pemilihan tema dan cerita yang belum pernah ada yaitu mengangkat teater tradisi yang bertema Kudeta Majapahit. Desain panggung menggunakan *proscenium* dan latar belakang candi yang menggambarkan kerajaan. *Layout* penonton dibuat sedemikian rupa, karena mengutamakan kenyamanan penonton dan target utama adalah para remaja serta umum. Musik yang digunakan adalah *live* atau langsung yaitu karawitan. Pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta setiap adegan atau segmen diiringi oleh karawitan. *Lighting* yang digunakan lebih menekan ke arah gelap dan memadukan warna terang agar penonton tidak merasa bosan sehingga penonton lebih menikmati suasana. *Layout* pintu masuk dibuat dari *sterofoam* dibentuk seperti pura agar terkesan seperti berada dalam kerajaan. *Layout photobooth* terbuat dari *banner* yang memuat logo pertunjukan dan daftar sponsor. Pada bagian samping terdapat tempat bunga dan dupa.



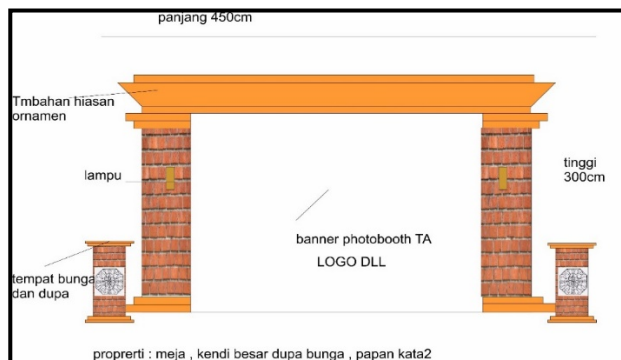
Gambar 13. *Layout* Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta (Sumber: Sie Acara, 2018)



Gambar 14. *Layout* Pintu Masuk (Sumber : Sie Acara, 2017)



Gambar 15. Dekorasi Panggung (Sumber : Sie Acara, 2017)



Gambar 16 . *Layout Phootobooth*
(Sumber : Sie Acara, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada bagian *develop* ini akan dilakukan tahapan metode pengembangan dengan langkah berikut :

1. Desain

Desain tokoh Prajurit Majapahit dibuat dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu merancang desain kostum yang dibuat sesuai dengan tokoh dan karakter yang sudah ditentukan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan watak tokoh tersebut.

2. Validasi

Validasi meliputi desain kostum dan aksesoris, rias karakter, serta penataan rambut. Desain sendiri nantinya akan divalidasi oleh pakar atau ahli pada bidang masing-masing. Desain kostum dan aksesoris Prajurit Majapahit 1 yang telah dibuat divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari. Pada tahap validasi ahli memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat.

3. Revisi Desain

Setelah mendapatkan saran dari validator dilakukan revisi desain kostum dan aksesoris hingga 2 kali perbaikan dan mendapat persetujuan dari validator.

4. Pembuatan Kostum

Tahap selanjutnya adalah pembuatan kostum dan aksesoris dilakukan setelah persetujuan dari kedua validator. Proses pembuatan kostum dan aksesoris dikerjakan selama 30 hari oleh Dawson Arts.

5. *Fitting* Kostum

Setelah pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* dilakukan sebanyak dua kali pada hari Jumat, 29 Desember 2017 di lantai 2 ruang 201 atau Lab Rias gedung PTBB Fakultas Teknik dan hari Kamis, 04 Januari 2018 di lantai 3 gedung KPLT Fakultas Teknik bertujuan untuk menyesuaikan bentuk tubuh *talent*. Apabila pada *fitting* kostum ada kekurangan, maka dapat diperbaiki.

6. Validasi Rias Karakter dan Penataan Rambut

Tahap selanjutnya adalah validasi rias karakter dan penataan rambut oleh ahli Elok Novita. Validasi *test makeup* dilakukan saat *fitting* kostum. Setelah validasi *makeup* disetujui tahap selanjutnya adalah validasi penataan rambut sampai mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

7. *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Prototype yang sudah dihasilkan dikembangkan yaitu : a. hasil desain yang disetujui oleh validator sesuai dengan rencana, b. kostum yang dibuat

dari kain furing, spon ati, manik-manik, *list*, c. rias wajah yang telah disetujui oleh pembimbing dibuat sesuai dengan desain yang sudah direncanakan dan telah diuji cobakan dengan kostum yang telah disetujui oleh dua validator.

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *dessiminate* akan dilakukan proses penyebarluasan karya dengan cara mengadakan pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan tema Kudeta Majapahit. Sebelum dilaksanakan acara pertunjukan terlebih dahulu yaitu *Fitting* pertama dan kedua. Kemudian dilaksanakan proses *Grand Juri* atau penilaian oleh para ahli. Penilaian oleh para ahli melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Agus Prasetya selaku seniman pertunjukan dari Institut Seni Indonesia (ISI), Yuswati selaku ahli rias karakter dari Universitas Negeri Yogyakarta dan Esti Susilarti selaku pemerhati seni dari Surat Kabar Kedaulatan Rakyat. *Grand Juri* dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 di Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada saat *Grand Juri* juga dilaksanakan foto *booklet* dengan tujuan meminimalisir resiko *booklet* apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pertunjukan.

Kemudian melakukan Gladi Kotor pada tanggal 16 Januari 2018 di *Student Center* Lantai 1 Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan tokoh. Selanjutnya pada tanggal 17 Januari 2018 dilakukan Gladi Bersih di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta difokuskan pada penampilan tokoh secara keseluruhan, memakaikan kostum yang akan dikenakan pada saat pertunjukan dengan tujuan kenyamanan gerak *talent*.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Berdasarkan analisis cerita berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” latar belakang cerita tersebut berada di kerajaan Majapahit yang masuk dalam kabupaten Majapahit provinsi Jawa Timur. Cerita terjadi pada pemerintahan Sang Prabu Jayanegara yang berkuasa selama 19 tahun. Terdapat tokoh Prajurit Majapahit 1 ia adalah seorang penjaga keamanan kerajaan Majapahit.

Tokoh Prajurit Majapahit 1 yang merupakan penjaga kerajaan dengan karakter memiliki sifat yang baik karena hidupnya mengabdikan pada kerajaan, pemberani, bertanggungjawab, berani mati. Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristiknya, tokoh tersebut akan ditampilkan pada pertunjukan yang bertema Kudeta Majapahit. Pertunjukan tersebut mengusung konsep tradisional *modern*, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 1 agar sesuai dengan tema Kudeta Majapahit yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu *Captain America* dengan alasan memiliki latar belakang, karakter, serta karakteristik yang sama yaitu seorang prajurit yang baik, pemberani, bertanggungjawab, berani mati. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan sumber ide *stilisasi* dengan alasan ada beberapa yang harus ditambah dan dikurangi. Dengan mempertahankan bentuk perisai pada *Captain America*. Menghilangkan unsur

warna pada kostum yang dikenakan *Captain America* menambahkan bentuk tombak, ikat kepala, ikat pinggang, klat bahu dan gelang tangan, pada Prajurit Majapahit 1. Sehingga tokoh Prajurit Majapahit 1 tersebut sesuai dengan cerita pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain

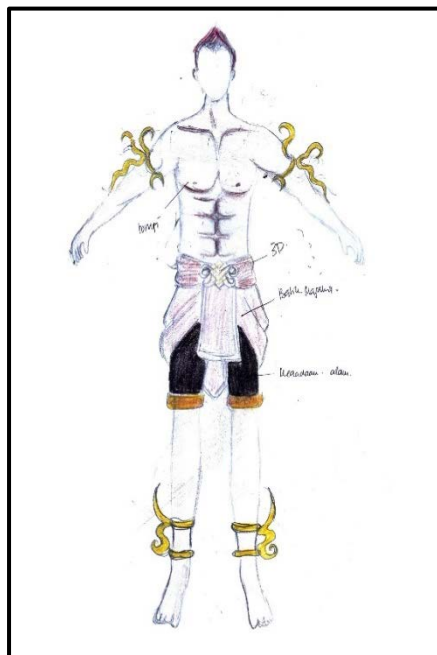
1. Kostum

Proses pembuatan kostum tokoh Prajurit Majapahit 1 melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain kostum serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Kemudian tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat kostum, mencari penjahit yang akan membuat kostum, pembuatan kostum, melakukan *fitting* kostum pada *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

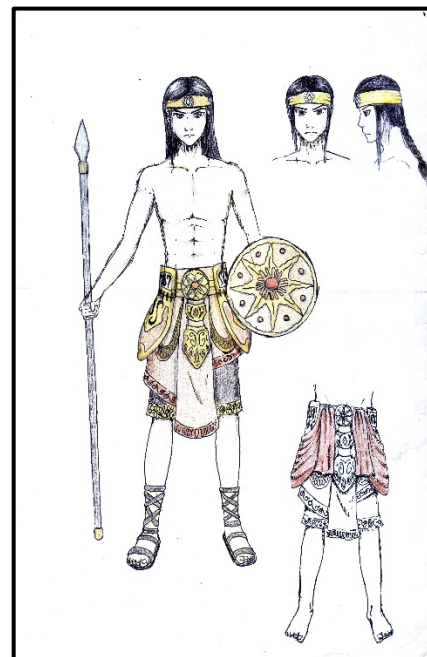
Kostum tokoh Prajurit Majapahit 1 berupa atasan tanpa lengan dibuat menggunakan jenis *furing* dengan *ornament* tambahan pada kostum berupa manik-manik, spon ati yang dibentuk abstrak ditempelkan menggunakan lem tembak dengan tujuan membuat *volume* pada tubuh *talent* agar terkesan gagah. Warna yang digunakan adalah warna coklat dan warna emas menggunakan teknik semprot (*brush*) dan dibuat gradasi. Pemilihan warna coklat dan emas karena melambangkan kesan aktif dan perlindungan sesuai dengan karakter seorang Prajurit Majapahit 1. Pada bagian pinggiran lengan dijahit dan diberi tempelan spon ati dengan teknik lem tembak mengikuti

bentuk dengan tujuan menutup jahitan serta diberi ukiran garis *zigzag* yang melambangkan *masculine*, tajam dan keras. Untuk celana memakai bahan *jeans* berwarna hitam yang melambangkan kekuatan, berbentuk celana pendek dan diberi *list* berwarna emas dengan teknik lem tembak.

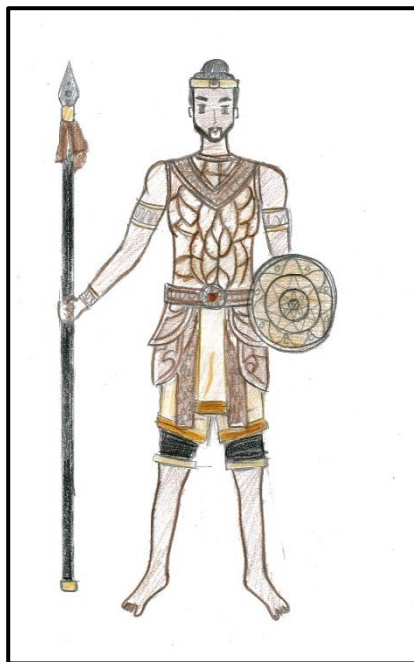
Aksesoris pelengkap kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Prajurit Majapahit 1 berupa tombak, perisai, klat bahu, gelang tangan, ikat kepala, ikat pinggang. Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat. Perubahan terjadi pada warna manik-manik yang digunakan semula berwarna kuning menjadi warna merah agar terlihat dari jarak jauh.



Gambar 17 .Desain Kostum Awal
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 18. Desain Kostum Kedua
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 19. Desain Kostum Ketiga
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 20. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Poppy, 2018)

2. Aksesoris

Pembuatan aksesoris tokoh Prajurit Majapahit 1 melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Aksesoris yang dikenakan Prajurit Majapahit 1 berupa ikat kepala, kalung, klat bahu dan gelang, ikat pinggang, tombak dan perisai.

a. Hasil Ikat Kepala

Aksesoris pertama yaitu ikat kepala dibuat dari spon ati diberi warna emas dan coklat dengan teknik *brush* serta diberi ukiran garis berombak menggunakan lem tembak. Pemberian garis berombak bertujuan memberi kesan dinamis dalam arti mudah menyesuaikan diri pada tokoh

Prajurit Majapahit 1. Pada bagian tengah ikat kepala terdapat bentuk lingkaran yang diukir dengan lambang kerajaan Majapahit dan diberi manik-manik berwarna merah menggunakan lem super, pada bagian sisi atas dan bawah ikat kepala diberi *list* warna emas agar saat terkena *lighting* menyala dan ditempel menggunakan lem super. Hasil tidak sesuai dengan hasil akhir karena perubahan warna pada manik-manik yang semula berwarna kuning menjadi warna merah dengan tujuan agar terlihat dari jarak jauh.



Gambar 21. Desain Ikat Kepala
(Sumber: Poppy, 2017)

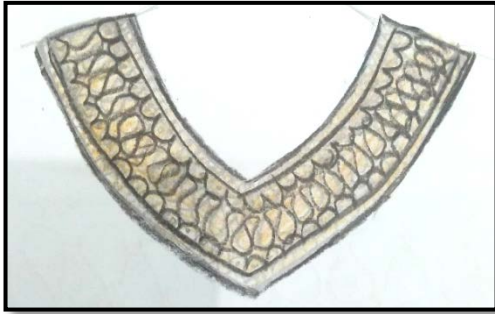


Gambar 22. Hasil Akhir Ikat Kepala
(Sumber: Poppy, 2018)

b. Hasil Kalung

Aksesoris kedua berupa hiasan leher berupa kalung yang terbuat dari spon ati yang dibuat dengan unsur garis lengkung yang ditempelkan pada kostum menggunakan lem super dengan tujuan agar tidak mudah lepas. Kalung tersebut menggunakan warna coklat dan emas dengan teknik *brush*. Terdapat ukiran menggunakan teknik lem tembak. Ukiran tersebut berupa garis berombak yang melambangkan dinamis, lengkung yang

melambangkan *fleksibel* dan *zigzag* yang melambangkan tajam, *masculine* dan keras.



Gambar 23. Desain Kalung
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 24. Hasil Akhir Kalung
(Sumber: Poppy, 2018)

c. Hasil Klat Bahu dan Gelang

Aksesoris selanjutnya adalah klat bahu dan gelang tangan dengan bentuk hampir sama namun beda ukuran. Warna yang digunakan yaitu warna coklat dan emas dengan teknik *brush*. Pada klat bahu terdapat ukiran dengan garis berombak dan garis lengkung yang melambangkan *masculine* dan kekuaran, dibagian tengah klat bahu diberi tempelan berbentuk belah ketupat yang melambangkan pada diberi manik-manik warna merah pada bagian tengahnya. Hampir sama dengan ikat kepala pada bagian sisi atas dan bawah klat bahu menggunakan *list* warna emas.



Gambar 25. Desain Klat Bahu
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 26. Hasil Akhir Klat Bahu
(Sumber: Poppy, 2018)

Sedangkan pada bagian gelang tangan, dibagian tengahnya tidak diberi tempelan bentuk wajik hanya terdapat ukiran garis berombak dan *list* warna emas dan diberi *velcro* agar tidak mudah lepas saat digunakan. Untuk ikat kepala dan klat bahu pada bagian belakang diberi karet *elastic* agar saat dipanggong tidak mudah lepas.



Gambar 27. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 28. Hasil Akhir Gelang Tangan
(Sumber: Poppy, 2018)

d. Hasil Ikat Pinggang

Aksesoris ikat pinggang terdiri dari dua bagian, bagian pertama yaitu kain berwarna kuning dan batik kontemporer. Batik yang digunakan adalah batik kontemporer yang memiliki unsur bentuk geometris segitiga yang bermakna keseimbangan dan kekuatan. Batik tersebut berwarna coklat dan kuning yang sesuai dengan karakter Prajurit Majapahit 1 yang memberi rasa aman, stabilitas dan energik. Agar terbentuk ikat pinggang, kain kuning berbahan sifon tersebut ditempelkan pada spon ati yang dipotong memanjang dengan lebar 3 cm panjang 60 cm. Warna kuning melambangkan kehidupan dan optimisme.

Batik yang digunakan dijahit dan diwiru dibentuk sesuai desain, dipasangkan pada spon ati menggunakan keling penjepit. Bagian kedua

ikat pinggang terbuat dari spon ati yang diberi warna coklat dan emas dengan teknik *brush*. Pada bagian sisi atas dan bawah diberi *list* warna emas serta ditambahkan ukiran garis berombak yang terbuat dari lem tembak. Pada bagian tengah ikat pinggang tersebut memiliki bentuk lingkaran dengan diameter 9 cm dibuat seperti lambang kerajaan Majapahit dan ditambahkan manik-manik berwarna merah. Tepat pada bagian bawah lingkaran terdapat kain berwarna kuning yang dijahit dan ditempelkan menggunakan lem tembak pada bagian belakang. Pada sisi samping kanan dan kiri ikat pinggang terdapat *ornament* yang terbuat dari spon ati dengan ukiran garis lengkung.



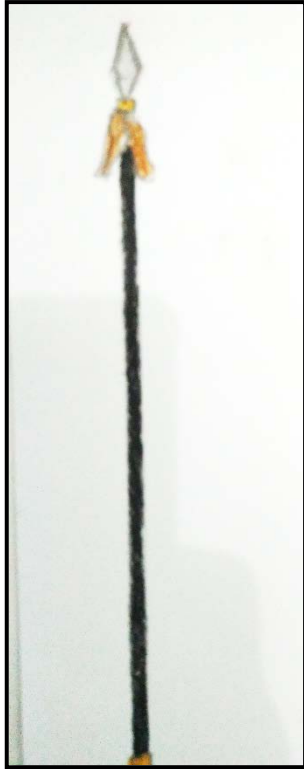
Gambar 29. Desain Ikat Pinggang
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 30. Hasil Akhir Ikat Pinggang
(Sumber: Poppy, 2018)

e. Hasil Tombak

Tombak merupakan senjata yang digunakan Prajurit Majapahit 1 yang terbuat dari bahan dasar pipa pralon dengan panjang 1,5 meter yang dilapisi menggunakan spon ati dengan teknik lem menggunakan lem super. Pada bagian ujung tombak terbuat dari bahan spon ati dengan tambahan ukiran menggunakan lem tembak, manik-manik dan potongan kain batik.



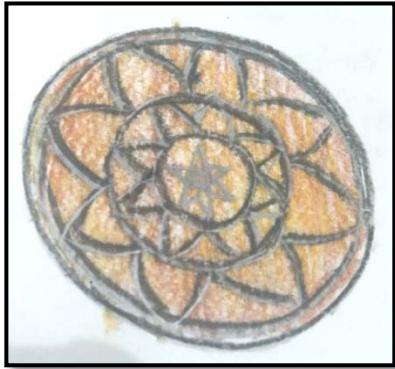
Gambar 31. Desain Tombak
(Sumber: Poppy,2017)



Gambar 32. Hasil Akhir Tombak
(Sumber: Poppy,2018)

f. Hasil Perisai

Senjata selanjutnya adalah perisai atau tameng dibuat dengan spon ati berbentuk lingkaran dengan cekungan. Perisai atau tameng tersebut dibuat dengan lambang kerajaan Majapahit namun terdapat beberapa pengembangan diantaranya penambahan manik-manik pada bagian tengah tameng. Unsur garis yang digunakan adalah unsur garis *zigzag*. Proses pewarnaan menggunakan teknik *brush*.



Gambar 33. Desain Perisai
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 34. Hasil Akhir Perisai
(Sumber: Poppy, 2018)

1) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat senjata dan aksesoris adalah a) spon ati 5mm, b) spon ati 9mm, c) *cutter*, gunting dan lem super/*aibon/fox*, d) lem tembak, e) pipa peralon, f) keling penjepit, g) elastis, h) *velcro*, i) kancing lepas-copot, j) gesper, k) cat *waterproof*, l) permata atau manik-manik.

2) Langkah pembuatan

- a) Gambar pola senjata, perisai, aksesoris dan kostum pada spon ati (menggunakan 5mm untuk aksesoris, untuk bilah tombak dan perisai gunakan 9mm).
- b) Satukan pola tersebut menggunakan lem super. Khusus untuk tombak spon ati digulung pada pipa peralon dan kemudian di lem.
- c) Setelah semua terbentuk, detail satu per satu dengan motif ukiran prajurit menggunakan di lem tembak.

- d) Kemudian, dasari dengan cat *waterproof* sekitar 5-6 kali untuk menutup pori-pori spon ati (pada bagian ini sangat penting karena sangat berguna untuk menghasilkan warna yang realistis pada pengecatan nanti) tunggu hingga kering.
- e) Setelah kering, cat semua bagian satu persatu menggunakan cat yang dibutuhkan tadi, beri gradasi pada sudut tertentu agar menambah kesan tradisional. Beri permata pada bagian-bagian tertentu untuk menambah kesan *modern*.
- f) Setelah diberi permit, satukan dan fitkan satu persatu dengan kacing penjepit dan elastis (dengan cara kancing ditekan dengan tang)
- g) Untuk aksesoris bagian pinggang menggunakan ikat pinggang agar mudah memasang dan melepas saat pemakaian.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir karena ada perubahan yang terjadi yaitu perubahan warna manik-manik yang semula berwarna merah menjadi kuning, kemudian bagian aksesoris pinggang yaitu pengurangan untaian aksesoris ikat pinggang, bentuk aksesoris pinggang yang sebelumnya melengkung menjadi potongan dua bagian. Penambahan yang terjadi adalah pada bagian tangan yaitu penambahan kelat bahu. Perubahan dan penambahan ini dilakukan agar tidak mengganggu penampilan *talent* ketika dikenakan karena banyak adegan perang.

3. Rias Wajah

Proses pengaplikasian rias tokoh Prajurit Majapahit 1 melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain rias serta tahap validasi oleh ahli dan revisi dan dilanjutkan dengan tahap uji coba rias wajah.

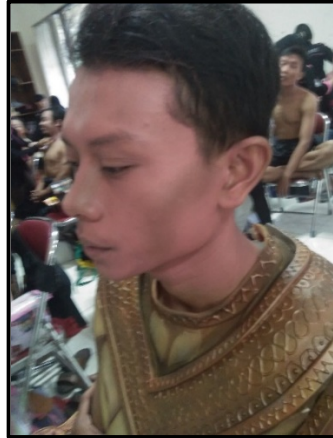
Pada rias wajah menggunakan teknik panggung yang menggunakan *foundation* yang tebal dan garis-garis yang tegas dengan jenis rias karakter. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa potongan rambut halus yang ditempelkan membentuk kumis dan jambang menggunakan lem bulu mata. Tujuan penambahan potongan rambut halus yaitu sesuai dengan karakter seorang pria. Proses rias karakter sebagai berikut :

- a. Bersihkan wajah menggunakan pembersih, lalu beri penyegar
- b. Oleskan pelembab menyeluruh di wajah
- c. Mengaplikasikan *foundation* kemerahan pada wajah dan leher menggunakan *spons* dengan cara ditekan-tekan



Gambar 35. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber: Poppy, 2018)

- d. Melakukan teknik *counturing* menggunakan *shading* dan *tint* pada wajah *talent*.



Gambar 36. Pengaplikasian *Shadding*
(Sumber: Poppy, 2018)

- e. Membubuhkan bedak tabur menggunakan *puff* bedak pada wajah dan leher. Kemudian dilanjutkan bedak padat



Gambar 37. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: Poppy, 2018)

- f. Menyapukan *blush on* kemerahan pada tulang pipi

- g. Membuat pola alis menggunakan pensil alis warna coklat terlebih dahulu dan mengisi menggunakan pensil alis warna hitam. Agar lebih tegas beri *eyeliner*.



Gambar 38. Membuat Alis
(Sumber: Poppy, 2018)

- h. Melakukan *makeup* mata dengan tahap pertama yaitu pemberian *base shadow* pada kelopak mata, lalu membubuhkan *eyeshadow* warna coklat dan hitam dan kemudian mengaplikasikan *eyeliner* cair tebal pada atas dan *eyeliner* pensil pada bawah mata.



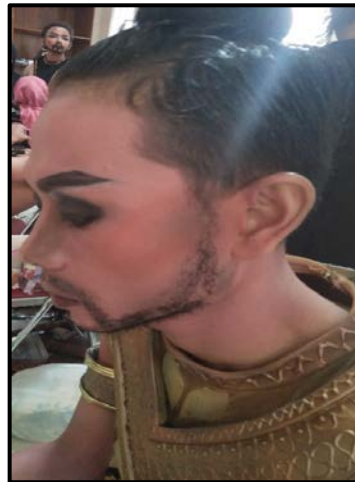
Gambar 39. Pengaplikasian *Eyeshadow* dan *Eyeliner*
(Sumber: Poppy, 2018)

- i. Kemudian membuat pola pada bibir menggunakan *eyeshadow* warna coklat, lalu beri *lipstick* warna kemerahan dan beri sedikit *eyeshadow* warna coklat agar memberi kesan tidak pucat dan gagah.



Gambar 40. Mengaplikasikan *Lipstick*
(Sumber: Poppy, 2018)

- j. Selanjutnya menempelkan potongan rambut halus menggunakan lem bulu mata untuk membuat kumis dan jambang.



Gambar 41. Pengaplikasian Potongan Rambut Halus
(Sumber: Poppy, 2018)

Hasil akhir rias wajah yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain karena penambahan potongan rambut di samping bibir dengan tujuan terlihat *masculine*.

4. Penataan Rambut

Proses penataan rambut tokoh Prajurit Majapahit 1 melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain penataan rambut serta tahap validasi oleh ahli dan revisi dan dilanjutkan dengan tahap uji coba penataan rambut.

Penataan rambut yang ditampilkan pada karakter tokoh Prajurit Majapahit 1 menggunakan tipe penataan simetris dengan *focus* penataan pada

bagian puncak agar sesuai dengan karakter lelaki yang gagah, pada jaman Majapahit seorang prajurit rambutnya tidak terurai, memberi efek tinggi pada *talent*. Penataan rambut menggunakan sanggul tempel berukuran kecil.

Proses penataan rambut menggunakan alat sisir, jepit hitam, karet gelang, *hair spray*, *pomade*. Berikut langkah penataan rambut :

- a. Sisir rambut ke belakang lalu ikat di puncak kepala
- b. Kemudian dirapikan menggunakan pomade terlebih dahulu lalu agar lebih kuat tambahkan *hair spray*.



Gambar 42. Pengaplikasian Sanggul
(Sumber: Poppy, 2018)

- c. Tempelkan sanggul menggunakan jepit hitam
- d. Lalu rapikan kembali rambut yang masih teruntai.

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan desain yang dibuat karena memperkuat karakter seorang prajurit yang pada jaman kerajaan Majapahit rambut prajurit tidak terurai.

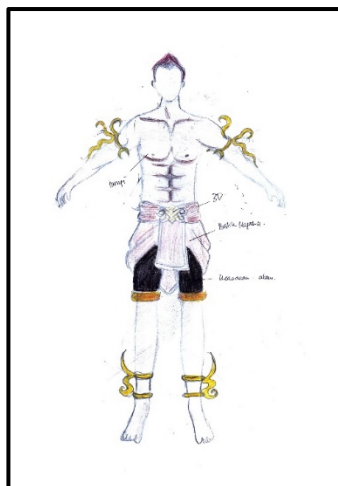
C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi Desain oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan sebanyak 3 kali yaitu dilakukan pada hari Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut :

a. Desain Kostum Pertama

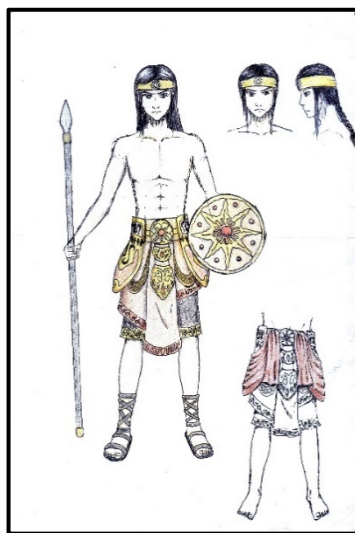
Pada validasi desain kostum pertama, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu pada kelat bahu dan aksesoris bagian kaki terlalu berlebihan, kemudian dirubah menjadi sederhana dan menghilangkan aksesoris bagian kaki dengan tujuan agar mempermudah gerak *talent*. Pada bagian ikat pinggang disarankan untuk memberi sentuhan yang unik yaitu ikat pinggang bisa berubah menjadi sesuatu yang istimewa agar tokoh Prajurit Majapahit 1 tidak monoton.



Gambar 43. Desain Kostum Pertama
(Sumber: Poppy, 2017)

b. Desain Kostum Kedua

Pada validasi kedua disarankan penataan rambut menggunakan *hair extension* atau berambut panjang lalu dikepang dengan tujuan agar menjadi prajurit yang *modern*. Pada validasi kedua kostum yang dikenakan belum lengkap, masih menggunakan warna dasar, celana yang dipakai bukan celana yang seharusnya karena belum dibuatkan, belum penambahan kain batik.

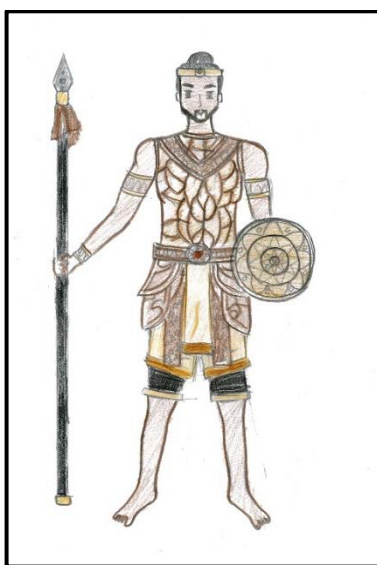


Gambar 44. Desain Kostum Kedua
(Sumber: Poppy, 2017)

c. Desain Kostum Ketiga

Pada validasi ketiga, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan. Sebelumnya melalui kesepakatan dengan prajurit lain, tokoh prajurit memakai rompi dan tidak memakai alas kaki serta penataan rambut Prajurit Majapahit menggunakan sanggul cepol. Kemudian penambahan aksesoris pada bagian leher, pada bagian *ornament* yang menjuntai di bawah ikat pinggang untuk dihilangkan karena akan mengganggu gerak *talent*. Perubahan selanjutnya pada bagian pinggang

yang melengkung untuk dirubah agar tidak sama dengan Prajurit Lumajang dengan cara memotong menjadi dua bagian. Kemudian mendapat penambahan pada bagian pergelangan tangan untuk diberi gelang. Kostum yang dikenakan saat itu sudah terdapat *ornament*, warna yang digunakan sudah sesuai, sudah terdapat batik dan celana.



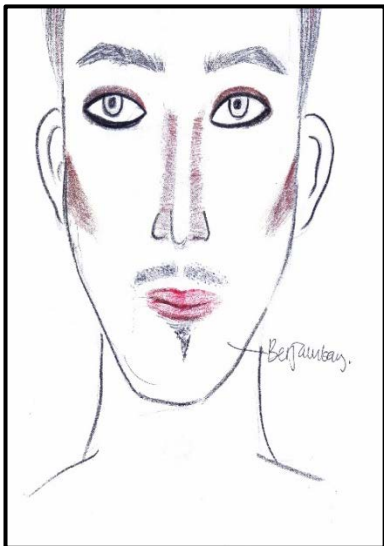
Gambar 45. Desain Akhir Kostum
(Sumber: Poppy, 2017)

2. Validasi Desain oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah karakter, penataan rambut oleh Elok Novita. Validasi dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada hari Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018. Hasil validasi rias wajah, penataan rambut sebagai berikut :

Pada validasi desain pertama, desain rias wajah karakter dan penataan rambut terdapat perubahan yaitu pada rias wajah karakter untuk *foundation* terlalu terang karena menggunakan *foundation kanebo* berwarna

kecolekatan dan bedak yang terlalu terang, *shadding* pipi yang terlalu panjang, warna *eyeshadow* kurang tegas, *eyeliner* bawah kurang tebal, alis kurang naik dan kurang besar, warna *lipstick* kurang gelap. Pada validasi kedua rias wajah karakter, pemberian *foundation* lebih dipertebal lagi, warna *eyeshadow* lebih dikuatkan lagi, penggunaan potongan rambut halus menggunakan *harnet* tidak tepat karena terkesan tidak natural lebih baik menggunakan rambut *sintetic* atau asli. Pada validasi ketiga rias wajah karakter, mengganti *foundation* menggunakan warna kemerahan karena untuk memberikan efek cahaya (*lighting*). Membuat *foundation* kemerahan dengan cara mencampur *foundation crayolan 4W*, *body painting rane* warna merah dan sedikit bedak tabur. Penambahan bedak tabur agar *foundation* tidak terlalu berminyak. Bentuk alis yang kurang baik, *eyeliner* bawah mata dipertebal lagi.



Gambar 46. Desain Awal Rias Karakter
(Sumber: Poppy, 2017)



Gambar 47. Hasil Akhir Rias Karakter
(Sumber: Poppy, 2017)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum dibuat oleh Dawson Arts sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 30 hari. Aksesoris dibuat oleh Dawson Arts membutuhkan waktu 30 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 1.250.000,- dan pembuatan aksesoris sebesar Rp 250.000,-.

Fitting kostum dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada Jumat, 29 Desember 2017 dan Kamis, 04 Januari 2018. Hasil *fitting* kostum yaitu pada bagian *ornament* bawah ikat pinggang dihilangkan perlu perbaikan dengan alasan agar tidak mengganggu gerak *talent* saat di panggung.

4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018.

a. Hasil uji coba rias wajah pertama yaitu:

- 1) *Foundation* terlalu terang tidak cocok untuk rias karakter seorang prajurit. Tidak menimbulkan kesan gagah.
- 2) *Shadding* pipi yang terlalu panjang, seharusnya *shadding* pipi untuk rias karakter seorang pria yang gagah hanya selebar 3 jari.
- 3) Warna *eyeshadow* kurang tegas, pada saat nanti di panggung warna tersebut tidak terlihat dari jarak kejauhan.
- 4) *Eyeliners* bawah kurang tebal, kurang membuat hidup pada bagian mata.

- 5) Alis kurang naik dan kurang besar, kurang menimbulkan kesan kesan gagah pada seorang prajurit.
- 6) Warna *lipstick* kurang gelap, kebanyakan warna bibir seorang pria berwarna agak kecoklat hitaman. Jadi, kurang cocok jika seorang prajurit yang berkarakter gagah menggunakan *lipstick* berwarna terang.



Gambar 48. Hasil Uji Coba Rias Pertama
(Sumber: Poppy, 2017)

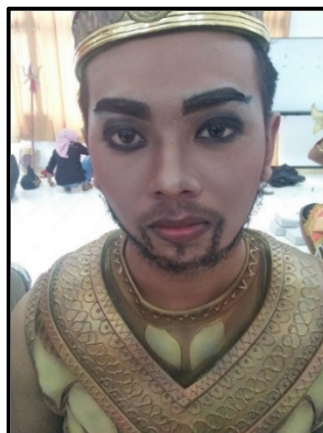
- b. Hasil uji coba rias wajah kedua yaitu :
 - 1) *Foundation* lebih dipertebal lagi agar terlihat dari jarak jauh.
 - 2) Warna *eyeshadow* lebih dikuatkan lagi dengan tujuan mempertegas karakter prajurit dan mempertajam mata.
 - 3) Penggunaan potongan rambut halus menggunakan harnet tidak tepat karena terkesan tidak natural lebih baik menggunakan rambut *sintetic* atau asli.



Gambar 49. Hasil Uji Coba Rias Kedua
(Sumber: Poppy, 2017)

c. Hasil uji coba rias wajah ketiga yaitu :

- 1) Bentuk alis yang kurang baik, karena tidak menimbulkan kesan gagah dari seorang prajurit.
- 2) Menggunakan *foundation* dengan warna kemerahan agar saat terkena *lighting* tidak terlihat pucat.
- 3) *Eyeliners* bawah mata dipertebal lagi agar lebih menguatkan ketajaman mata dan mempertimbangkan jarak panggung dengan penonton.



Gambar 50. Hasil Uji Coba Rias Wajah Ketiga
(Sumber: Poppy, 2018)

5. Uji Coba Penataan Rambut

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada hari Jumat 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018

- a. Hasil uji coba penataan rambut pertama adalah bentuk sanggul menyesuaikan bentuk wajah *talent* agar seimbang dan proporsional.



Gambar 51. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Pertama
(Sumber: Poppy, 2017)

- b. Hasil uji coba penataan rambut kedua adalah sudah tepat untuk dipergelarkan.



Gambar 52. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Kedua
(Sumber: Poppy, 2018)

6. *Prototype* tokoh Prajurit Majapahit 1

Hasil *fitting* kostum, aksesoris, uji coba rias wajah dan uji coba penataan rambut menunjukkan hasil berikut.



Gambar 53. Hasil *Prototype* Tokoh Prajurit Majapahit 1
(Sumber: Sie PDD, 2018)

Kostum tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu atasan dan bawahan. Atasan tersebut berbahan dasar furing yang ditempel dengan spon ati, sedangkan bagian bawahan berupa celana berbahan dasar *jeans* berwarna hitam. Hasil *prototype* tersebut dilengkapi dengan aksesoris ikat kepala yang memiliki prinsip dasar simetris dan kesatuan. Unsur yang diterapkan berupa unsur garis lurus dan lengkung, unsur bentuk lingkaran, warna coklat dan emas serta tekstur yaitu kaku dan tebal. Terjadi perubahan yaitu perubahan warna manik-manik yang semula berwarna kuning menjadi warna merah. Kemudian kostum dilengkapi dengan aksesoris kalung yang memiliki prinsip

desain keseimbangan simetris. Unsur yang digunakan adalah unsur bentuk geometris yaitu segitiga, unsur garis lengkung dan berombak, unsur warna coklat dan emas serta unsur tekstur yang kaku dan tebal.

Aksesoris selanjutnya adalah klat bahu dan gelang tangan memiliki prinsip desain keseimbangan, unsur yang digunakan berupa unsur bentuk geometris lingkaran, unsur garis berombak dan lengkung, unsur bentuk wajik dan unsur warna menggunakan warna coklat dan emas serta unsur tekstur tebal, kaku dan tidak rata. Pada bagian aksesoris terjadi perubahan warna manik-manik yang semula warna kuning menjadi warna merah. Kemudian aksesoris ikat pinggang memiliki prinsip keseimbangan simetris dan kesatuan. Unsur yang digunakan adalah unsur garis berombak dan lengkung, dan unsur warna kuning, coklat dan emas. Aksesoris kostum selanjutnya berupa tombak yang memiliki prinsip desain keseimbangan dan aksent, unsur yang diterapkan berupa garis lurus dan unsur warna yang digunakan adalah warna hitam dan logam. Kemudian kostum memiliki aksesoris berupa perisai yang memiliki unsur garis lengkung dan berombak, unsur bentuk lingkaran, unsur ukuran, unsur warna coklat dan emas serta unsur tekstur yang digunakan adalah tebal, kaku dan permukaan kasar.

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Kudeta Majapahit. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 ditujukan untuk kalangan

remaja dan umum dengan tujuan menghargai, mencintai, melestarikan budaya sendiri agar tidak diakui oleh negara lain.

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

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (grand juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada hari Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Kantor Pusat Layanan Terpadu (KPLT) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya dari kampus Institut Seni Indonesia, ahli rias karakter diwakili oleh Yuswati dari kampus Universitas Negeri Yogyakarta dan pemerhati seni diwakili oleh Esti Susilarti dari Surat Kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup kreativitas, kesesuaian *makeup* dan *hair do* dengan karakter, kesesuaian kostum dengan karakter, total *look*. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 12 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa. Penilaian dibagi menjadi beberapa kategori yaitu kategori *Best of the best*, *Best Favorite*, *Best Talent*, Narapradja, Dharmaputra dan Prajurit.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu 1) Rha Wedheng sebagai *Best of the best* hasil karya Asrifa Sakinah, 2) Tribuana Tungga Dewi sebagai *Best Favorite* hasil karya Putri Anggita Dewi, 3) Mahapati Halayudha sebagai *Best Talent* hasil karya Teressa Valentina.

Untuk kategori Narapradja karya terbaik yaitu 1) Mahapati Halayudha hasil karya Teressa Valentina, 2) Tribuana Tungga Dewi hasil karya Putri Anggita Dewi, 3) Sang Prabu Jayanegara hasil karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana, selanjutnya adalah kategori Dharmaputra karya terbaik yaitu 1) Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah, 2) Rha Banyak hasil karya Frida Pratiwi, 3) Kuda Laweyan hasil karya Zalma Nur Chasanah. Kategori Prajurit karya terbaik yaitu 1) Prajurit Lumajang 3 hasil karya Siska Widyah Fitriyani, 2) Prajurit Majapahit 1 hasil karya Poppy Romadhoni Larasati, 3) Prajurit Majapahit 4 hasil karya Nita Apriliana. Pada saat *Grand Juri*, para *talent* tidak melakukan adegan karena mempertimbangkan waktu, kesiapan para pengrawit, penari serta agar memberikan rasa penasaran kepada dosen dan panitia. Untuk itu hanya melakukan *fashion show talent* bersama peserta.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di lantai 1 gedung Student Center Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan latihan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” oleh para *talent* dan para pengrawit dari UKM Kamasetra serta penari yang dilakukan dari pukul 20.30 – 23.30 WIB. Para peserta diwajibkan untuk menemani dan melihat tokohnya gladi kotor dengan tujuan

menyemangati *talent* dan menghargai proses. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah kesiapan *talent*, kesiapan para pengrawit serta penari dan juga menyesuaikan gerak antar pemain, agar *talent* juga lebih hafal naskah, lebih mendalami peran. Mahasiswa menjadi lebih tau kekurangan masing-masing kostum yang dikenakan oleh *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 pukul 09.00-23.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata kursi dan meja, memasang panggung oleh tim dekorasi, memasang dekorasi dan *photobooth*, mempersiapkan *sound* dan *check sound*, mempersiapkan *lighting* yang akan digunakan, *talent* mencoba panggung untuk *blocking* dengan menggunakan kostum. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan *talent* mengetahui panggung yang sesungguhnya.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 pukul 13.00- 16.45 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Widarto selaku Dekan Fakultas Teknik, 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 (PTBB), Kepala Program Studi yang ada di PTBB, Dosen Tata Rias, Dosen Busana, Dosen Boga, teknisi PTBB, orang tua mahasiswa tata rias dan kecantikan, instansi, sponsor, tempat praktik industri, Ormawa dan *ticketing*. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 300 dan habis terjual sebanyak 281. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan masyarakat umum, mahasiswa dan kalangan remaja.

Pertunjukan ini dengan durasi 90 menit menampilkan kisah intrik dalam kerajaan Majapahit karena pemberian gelar Patih Hamengkubumi kepada Rakyam Nambi dari Lumajang. Hal itu membuat Mahapati Halayudha tidak terima dan membuat fitnah kepada Nambi. Sosok Sang Prabu Jayanegara yang kurang bijaksana, berpendirian tidak tetap, bertingkah seenaknya membuat Mahapati Halayudha menjadikannya boneka. Peperangan terjadi sampai akhirnya kerajaan Majapahit diambang kehancuran, namun Gajah Mada datang bersama pasukan Bhayangkara menyelamatkan kerajaan Majapahit. Pada saat melakukan peperangan para prajurit bertemu dan melakukan adu kekuatan.

Secara keseluruhan pada kostum dan aksesoris yang digunakan masih banyak kekurangan seperti pemasangan aksesoris ikat kepala yang terlalu kencang sehingga membuat kepala *talent* sakit. Penampilan tokoh Prajurit Majapahit 1 saat perang menggunakan cahaya warna kuning, putih dan merah. Ketika cahaya tersebut menyorot pada wajah *talent* terlihat tidak

pucat, karena *foundation* yang digunakan berwarna kemerahan dan dari jarak kejauhan *shadding* yang diterapkan terlihat tegas. Pada rias karakter secara keseluruhan sesuai dengan yang diharapkan, namun pada penataan rambut sanggul yang digunakan bukan sanggul yang semestinya karena sanggulnya tertukar. Kostum dan aksesoris dengan warna coklat dan emas yang dikenakan, saat terkena cahaya lampu memberi kesan *elegant* dan gagah pada *talent*. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bersaing sehat dalam mendapatkan kekuasaan, tidak serakah dalam kekuasaan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah karakter tokoh Prajurit Majapahit 1 dengan sumber ide *Captain America* dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” adalah sebagai berikut:
 - a. Perancangan kostum dan aksesoris tokoh Prajurit Majapahit 1 mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik *Captain America* dengan menerapkan unsur garis, bentuk, warna dan menggunakan prinsip keseimbangan dan aksentuasi.
 - b. Perancangan kostum Prajurit Majapahit 1 mengalami penambahan yaitu pemakaian rompi menerapkan unsur desain garis, bentuk, ukuran, warna, serta menggunakan prinsip desain keseimbangan dan kesatuan.
 - c. Perancangan tata rias wajah karakter Prajurit Majapahit 1 menggunakan unsur desain garis, bentuk, warna serta prinsip desain keseimbangan dan kesatuan.
2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Prajurit Majapahit 1 dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” adalah sebagai berikut :
 - a. Penataan kostum terdiri dari baju yang berbahan furing dengan yang diberi motif atau tempelan dari spon ati dan celana pendek berbahan

jeans. Kostum Prajurit Majapahit 1 dilengkapi dengan kain batik dan aksesoris yaitu ikat kepala, kalung, klat bahu, gelang tangan, ikat pinggang, tombak dan perisai.

b. Pengaplikasian rias wajah karakter menggunakan penambahan yaitu penggunaan rambut halus yang digunakan sebagai kumis dan jambang.

c. Penataan rambut menggunakan penggabungan pola penataan puncak dan simetris. Penataan rambut diwujudkan dengan menggunakan sanggul cepol.

3. Pergelaran teater tradisi dengan tema Kudeta di Majapahit yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dilaksanakan pada hari Kamis 18 Januari 2018, pukul 13.00 sampai selesai bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri oleh 481 penonton. Pergelaran dibuka dengan tarian kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Agatha Ratu selaku ketua panitia Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan 2015 dan dibuka secara simbolik oleh Widarto selaku Dekan Fakultas Teknik. Pergelaran teater tradisi dikemas dengan penampilan *live* di panggung berbentuk *proscenium* beserta dekorasi dan *property* lainnya serta berkolaborasi dengan UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta, pengrawit dan penari. Pada saat melakukan peperangan para prajurit bertemu dan melakukan adu kekuatan. Secara keseluruhan pada kostum dan aksesoris yang digunakan masih banyak kekurangan seperti pemasangan aksesoris ikat kepala yang terlalu kencang sehingga membuat kepala *talent* sakit. Penampilan tokoh Prajurit Majapahit 1 saat perang menggunakan

cahaya warna kuning, putih dan merah. Ketika cahaya tersebut menyorot pada wajah *talent* terlihat tidak pucat, karena *foundation* yang digunakan berwarna kemerahan dan dari jarak kejauhan *shadding* yang diterapkan terlihat tegas. Pada rias karakter secara keseluruhan sesuai dengan yang diharapkan, namun pada penataan rambut sanggul yang digunakan bukan sanggul yang semestinya karena sanggulnya tertukar. Kostum dan aksesoris dengan warna coklat dan emas yang dikenakan, saat terkena cahaya lampu memberi kesan *elegant* dan gagah pada *talent*. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bersaing sehat dalam mendapatkan kekuasaan, tidak serakah dalam kekuasaan. Tokoh tampil dengan kostum prajurit, aksesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut.

B. Saran

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

1. Sebelum perancangan hendaknya sering menganalisis dan mengkaji cerita serta sumber ide untuk menentukan warna dan bentuk untuk mewujudkan karakter tokoh yang sesuai dengan tokoh yang ada dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.
2. Perancangan hendaknya mengukur badan *talent* dengan teliti sehingga aksesoris yang digunakan tidak terlalu besar.
3. Penyimpanan kostum sebaiknya digantung agar kostum tidak rusak.

Hal yang perlu diperhatikan dalam kepanitian agar pertunjukan berjalan sukses ialah:

- a. Komunikasi antar panitia harus baik dan lancar agar tidak terjadi kesalahpahaman.
- b. Menurunkan ego masing-masing, tidak merasa menang sendiri.
- c. Rapat sebaiknya dilakukan dengan durasi yang tidak terlalu lama namun ada perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fuji. (2016). *Pengetahuan & teknik menata tari untuk anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Azidiky, Mochammad Jimly. (2016). *Tergesernya budaya asli indonesia oleh budaya barat*. Diambil pada 17 Februari 2018 pukul 20.00 melalui http://www.kompasiana.com/mochammadjimly/tergesernya-budaya-asli-indonesia-oleh-budaya-barat_5750657bc723bde10ae99182.
- Bariqina, Endang dan Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa.
- Eneste, Pamusuk. (2005). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ernawati, Izwarni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hamidin, Aep. S(2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Yogyakarta: Narasi.
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Leni. (2008). *Generasi muda kurang peduli budaya sendiri*. Diambil pada tanggal 21 Maret 2018 pukul 05.53 WIB melalui <https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.peduli.budaya.sendiri>.
- Juniman, Puput Tripeni. (2017). *Hikayat kuda lumping yang diklaim malaysia*. Diambil pada 17 Februari 2018 pukul 20.30 melalui <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171005163849-241-246404/hikayat-kuda-lumping-yang-diklaim-malaysia>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kartika, Dharsono Sony. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusantati, Herni. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Margono, Sumardi, Astono, Sri Murtono. (2007). *Apresiasi seni seni rupa & seni teater 3*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: IKIP.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Nurhadi, Dawud, Yuni Pratiwi. (2007). *Bahasa indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nursantara, Yayat. (2007). *Seni budaya sma jilid i*. Jakarta: Erlangga.
- Padmodarmaya, Pramana. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetyo, Anindito. (2012). *Batik*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Pratama, Halim. (2017). *Membela keanekaragaman indonesia*. Diambil pada 17 Februari pukul 21.00 melalui <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171005163849-241-246404/hikayat-kuda-lumping-yang-diklaim-malaysia>.
- Prihantina, Ida. (2015). *Tata rias fantasi*.
- Rostamailis, Hayatunnufus, Merrita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, Eko. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, Eko. (2013). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Soetedja, Zackaria. (2014). *Buku guru seni budaya kelas x*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Sugiyanto, Setyobudi, Musoiful Faqih Munsir, Dyah Purwani Setyaningsih. (2005). *Kesenian smp untuk kelas viii*. Jakarta: Erlangga.
- Thowok, Didik Nini. (2012). *Stage make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Trieha, Utroq. (2014). *Makna psikologis warna*. Diambil pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.22 WIB melalui <http://ensiklo.com/2014/10/29/makna-psikologi-warna/>.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP.
- Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Jaya Cemerlang.
- Widarwati, Sri. (1996). *Disain busana ii*. Yogyakarta: IKIP.

Widarwati, Sri. (2000). *Desain busana i*. Yogyakarta: IKIP.

Wilson, Edwin. (1955). *The teatre experience*. USA: McGraw-Hill Book Company.

Wulandari, Ari. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Pemberian Penghargaan *Best Prajurit*



Lampiran 2. Suasana *Backstage*



Lampiran 3. *Perform Talent Prajurit Majapahit 1*



Lampiran 4. *Perform Pergelaran Teater Tradisi*



Lampiran 5. Foto Bersama Pembimbing



Lampiran 6. Foto Bersama Dosen



Lampiran 7. Pamflet Pergelaran



Lampiran 8. Banner Pergelaran



Lampiran 9. Tiket Pergelaran



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