

**RIAS KARAKTER KEBO TARUNA DALAM PERGELARAN  
TEATER TRADISI MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKTA**

**PROYEK AKHIR**

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



**AMANAH DWI SEPTIANA  
NIM. 15519134004**



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

# RIAS KARAKTER KEBO TARUNA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh:  
**Amanah Dwi Septiana**  
NIM. 15519134004

## ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 2) menata kostum aksesoris, mengaplikasikan tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*; 3) menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D, yaitu: 1) *define* meliputi mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait dengan kerajaan Majapahit dan cerita Kudeta Majapahit, analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide 2) *design* meliputi desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah, desain *body painting*, desain penataan rambut, desain pertunjukan 3) *develop* meliputi validasi rancangan, validasi rancangan desain rias wajah, validasi desain *body painting*, validasi penataan rambut, prototype hasil karya 4) *disseminate* meliputi rancangan pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan utama. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu: 1) rancangan kostum dan aksesoris menggunakan unsur desain arah, tekstur, dan warna dan menggunakan prinsip desain keselarasan, perbandingan, keseimbangan, aksentuasi, *unity*, tata rias wajah karakter dan rias wajah panggung berdasarkan unsur warna, tekstur, *value*, arah, ukuran dan prinsip *unity*, keseimbangan, keselarasan, *body painting* berdasarkan unsur desain warna, garis, tekstur, dan prinsip keselarasan, keseimbangan, aksentuasi, penataan rambut berdasarkan unsur warna, tekstur, arah, dan prinsip keselarasan, keseimbangan; 2) diwujudkan tatanan kostum dan aksesoris menggunakan celana pendek serta jubah berbahan satin *stretch* dengan ornament pada kostum, rias karakter diwujudkan menggunakan warna merah, hitam, coklat, ketegasan garis, *body painting* menggunakan *henna* berwarna hitam dengan penambahan aksentuasi berupa payet, penataan rambut dengan penataan puncak; 3) diselenggarakannya pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dengan penampilan Kebo Taruna pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 481 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata Kunci: *rias karakter, mentari pagi di bumi wilwatikta, kebo taruna.*

**MAKE UP CHARACTER KEBO TARUNA IN THE  
PERFORMANCE TRADISIONAL TEATHER  
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:  
**AMANAH DWI SEPTIANA**  
**NIM. 15519134004**

**ABSTRACT**

*This final project aims to 1) produce costume design, accessories, makeup character, body painting, and hair styling at Kebo Taruna in performance of Mentari Pagi tradition di Bumi Wilwatikta; 2) arrangement of costume accessories, applcation makeup character, body painting, and hair styling at Kebo Taruna in the performance of Mentari Pagi tradition di Bumi Wilwatikta; 3) Displaying costumes, accessories, makeup character, body painting, and hair styling at Kebo Taruna in the performance of Mentari Morning Tradition Theater di Bumi Wilwatikta.*

*The methods used to achieve the objectives of the 4D development model are 1) define includes seeking, collecting and understanding references related to Majapahit kingdom and Majapahit coup story, story analysis, character analysis and characteristic characteristics, idea source analysis; 2) design includes design costume, design accessories, makeup design, body painting design, hair styling design, design performances; 3) develop includes design validation, design validation of facial design, body painting design validation, hair styling validation, prototype works 4) disseminate including performance design, expert judgment, gross rehearsal, rehearsal, main performance. Place and time of development is done in collaboration of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for three months from October 2017-January 2018.*

*The results obtained from the final project, namely 1) the design of costumes and accessories using elements of design direction, texture, and color and use the principle of alignment design, comparison, balance, accents, unity, makeup and makeup on the basis of color elements, teksture , value, direction, size and principle of unity, balance, alignment, body painting based on the elements of color, line, texture, and principle of alignment, balance, accent, hair styling based on color, texture, direction, and alignment principle, balance; 2) manifest costume and accessory order using shorts and robe made from satin stretch with ornament on costume, make up character make use red, black, brown, line assurance, body painting using black henna with the addition of sequin accents, hairdressing with arrangement peak; 3) held the performance of traditional theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta with Kebo Taruna performance on January 18, 2018 at 13.00 in Auditorium of Yogyakarta State University with 481 spectators attended which run smoothly and successfully.*

*Keywords: make up character, Kebo Taruna, Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.*

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amanah Dwi Septiana

NIM : 15519134004

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Kebo Taruna dalam Pergelaran  
Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang sudah baku.

Yogyakarta, 25 Maret 2018  
Yang Menyatakan,



Amanah Dwi Septiana  
NIM. 15519134004

**LEMBAR PENGESAHAN**

Proyek Akhir

**RIAS KARAKTER KEBO TARUNA DALAM PERGELARAN  
TEATER TRADISI MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:

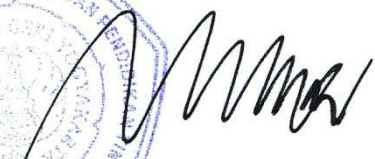
**AMANAH DWI SEPTIANA  
NIM. 15519134004**

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

**TIM PENGUJI**

| Nama/Jabatan                                    | Tanda Tangan  | Tanggal                |
|---|---|------------------------|
| Eni Juniasuti M.Pd<br>Ketua Penguji/ Pembimbing | <br>..... | 11 April 2018<br>..... |
| Asi Tritanti M.Pd<br>Sekertaris Penguji         | <br>..... | 11 April 18<br>.....   |
| Afif Ghurub Bestari M.Pd<br>Penguji             | <br>..... | 6 April 2018<br>.....  |

Yogyakarta, 12 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

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

## **MOTTO**

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”  
(HR.Turmudzi)

“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun Islam dan pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”.  
( HR. Dailani dari Anas r.a )

“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”  
(Albert Einstein)

“Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini”  
(James Dean)

## **PERSEMBAHAN**

Perjuangan memang perjalanan awal dari sebuah kesuksesan dan perjuangan adalah pengalaman berharga dalam perjalanan kehidupan. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan menasehati untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi dari hari ke hari.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan banyak nikmat, taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Rias Karakter Kebo Taruna Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta” dengan baik tanpa halangan apapun. Laporan Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini tak lepas bantuan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan banyak terima kasih atas segala partisipasinya dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Eni Juniastuti, M.Pd, selaku Pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015, yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proyek Akhir.
2. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi selama penyusunan Proyek Akhir.
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku validator yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga Proyek Akhir dapat terlaksana sesuai rencana yang diharapkan.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik.

5. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendukung dan memberikan ilmu kepada penulis.
8. Unit Kegiatan Mahasiswa KAMASETRA UNY yang telah memberikan penampilan secara maksimal pada Pergelaran Teater Tradisi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015.
9. Kedua orang tua yang telah memberi dukungan dan teman-teman Srikandi rias Angkatan 2015 yang selalu memberikan dukungan, serta semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan ini.

Selesainya laporan Proyek Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari teman-teman yang bersifat membangun guna memperbaiki penyusunan Laporan Proyek Akhir ini kedepannya.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Proyek Akhir ini memberikan manfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 22 Maret 2018

  
Amanah Dwi Septiana

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                     | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                             | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                        | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                           | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                           | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                      | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                   | <b>xiv</b>  |
| <br>   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                 | <b>1</b>    |
| <b>A. Latar Belakang .....</b>                 | <b>1</b>    |
| <b>B. Identifikasi Masalah .....</b>           | <b>5</b>    |
| <b>C. Batasan Masalah .....</b>                | <b>6</b>    |
| <b>D. Rumusan Masalah .....</b>                | <b>6</b>    |
| <b>E. Tujuan Penulis .....</b>                 | <b>6</b>    |
| <b>F. Manfaat Penulisan .....</b>              | <b>7</b>    |
| <b>G. Keaslian Gagasan.....</b>                | <b>8</b>    |
| <br>   |             |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>             | <b>9</b>    |
| <b>A. Sinopsis Cerita.....</b>                 | <b>9</b>    |
| 1. Pengertian Sinopsis .....                   | 9           |
| 2. Sinopsis Cerita .....                       | 9           |
| <b>B. Sumber Ide .....</b>                     | <b>10</b>   |
| 1. Pengertian Sumber Ide .....                 | 10          |
| 2. Pengembangan Sumber Ide .....               | 11          |
| 3. Kebo Taruna.....                            | 12          |
| <b>C. Desain .....</b>                         | <b>13</b>   |
| 1. Pengertian Desain.....                      | 13          |
| 2. Unsur-unsur Desain .....                    | 14          |
| 3. Prinsip-prinsip Desain.....                 | 23          |
| <b>D. Kostum dan Aksesoris Pendukung .....</b> | <b>27</b>   |
| 1. Pengertian Kostum.....                      | 27          |
| 2. Pengertian Aksesoris.....                   | 28          |
| <b>E. Tata Rias Wajah .....</b>                | <b>29</b>   |
| 1. Pengertian Rias Wajah .....                 | 29          |
| 2. Pengertian Rias Karakter.....               | 29          |
| 3. Pengertian Rias Panggung.....               | 30          |
| <b>F. Penataan Rambut .....</b>                | <b>31</b>   |
| <b>G. Body Painting .....</b>                  | <b>32</b>   |
| <b>H. Pergelaran.....</b>                      | <b>34</b>   |

|  |           |
|--|-----------|
| 1. Pengertian Pergelaran .....   | 34        |
| 2. Tata Panggung.....  | 34        |
| 3. Tata Cahaya.....  | 35        |
| 4. Tata Suara atau Musik.....  | 35        |
| <b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>                        | <b>36</b> |
| <b>A. Define (pendefinisian) .....</b>                                     | <b>36</b> |
| 1. Analisis cerita.....  | 36        |
| 2. Analisis Karakter dan Karakteristik .....                               | 37        |
| a. Analisis Karakter .....   | 37        |
| b. Analisis Karakteristik .....  | 38        |
| 3. Analisis Sumber Ide .....   | 38        |
| 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....                                  | 39        |
| <b>B. Design (Perencanaan) .....</b>                                       | <b>40</b> |
| 1. Desain Kostum .....   | 40        |
| 2. Desain Aksesoris .....  | 45        |
| 3. Desain Tata Rias Wajah .....  | 52        |
| 4. Desain <i>Body Painting</i> .....                                       | 54        |
| 5. Desain Penataan Rambut .....  | 55        |
| 6. Desain Pergelaran.....  | 56        |
| <b>C. Develop (pengembangan).....</b>                                      | <b>58</b> |
| 1. Validasi Rancangan atau Kostum .....                                    | 60        |
| 2. Validasi Rancangan atau Desain Rias Wajah .....                         | 60        |
| 3. Validasi Rancangan Desain <i>Body Painting</i> .....                    | 61        |
| 4. Validasi Rancangan Desain Penataan Rambut.....                          | 61        |
| 5. Prototype pengembangan .....  | 61        |
| <b>D. Dessiminate (penyebarluasan).....</b>                                | <b>62</b> |
| 1. Rancangan Pergelaran.....   | 62        |
| 2. Penilaian Ahli.....   | 63        |
| 3. Gladi Kotor .....   | 63        |
| 4. Gladi Bersih .....  | 64        |
| 5. Pergelaran Utama.....   | 64        |
| <b>BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN .....</b>                          | <b>65</b> |
| <b>A. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian).....</b>  | <b>65</b> |
| <b>B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (Perencanaan) .....</b>          | <b>66</b> |
| 1. Kostum .....  | 66        |
| 2. Aksesoris .....   | 75        |
| 3. Rias Wajah .....  | 82        |
| 4. <i>Body painting</i> .....  | 87        |
| 5. Penataan Rambut .....   | 90        |
| <b>C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan) .....</b> | <b>92</b> |
| 1. Validasi desain oleh ahli I .....                                       | 92        |
| 2. Validasi desain rias oleh ahli II.....                                  | 93        |
| 3. Validasi desain <i>body painting</i> oleh ahli II.....                  | 94        |
| 4. Validasi desain penataan rambut oleh ahli II .....                      | 94        |

|  |            |
|--|------------|
| 5. Pembuatan kostum dan aksesoris.....   | 95         |
| 6. Uji coba rias wajah dan <i>body painting</i> .....                            | 96         |
| 7. Uji Coba Penataan Rambut .....  | 98         |
| 8. Prototype Kebo Taruna .....   | 99         |
| <b>D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....</b> | <b>101</b> |
| 1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ).....                                     | 102        |
| 2. Gladi Kotor .....   | 103        |
| 3. Gladi Bersih .....  | 104        |
| 4. Pergelaran Utama .....  | 104        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>  | <b>106</b> |
| <b>A. Simpulan .....</b>   | <b>106</b> |
| <b>B. Saran .....</b>  | <b>108</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>110</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>113</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Sumber Ide Arca Kebo Iwa .....            | 39 |
| Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan .....           | 41 |
| Gambar 3. Desain Jubah .....                        | 42 |
| Gambar 4. Desain Celana .....                       | 43 |
| Gambar 5. Desain <i>Rampek</i> .....                | 44 |
| Gambar 6. Desain <i>Sampur</i> .....                | 44 |
| Gambar 7. Desain Selempang .....                    | 45 |
| Gambar 8. Desain Hiasan Rambut .....                | 46 |
| Gambar 9. Desain Hiasan Kepala .....                | 47 |
| Gambar 10. Desain Hiasan Bahu .....                 | 48 |
| Gambar 11. Desain Kelat Bahu .....                  | 48 |
| Gambar 12. Desain Gelang Tangan .....               | 49 |
| Gambar 13. Desain <i>Sabuk</i> .....                | 50 |
| Gambar 14. Desain Gelang Kaki .....                 | 50 |
| Gambar 15. Desain Rantai .....                      | 51 |
| Gambar 16. Desain Senjata .....                     | 51 |
| Gambar 17. Desain Rias Wajah .....                  | 52 |
| Gambar 18. Desain Alis .....                        | 53 |
| Gambar 19. Desain Kelopak Mata .....                | 53 |
| Gambar 20. Desain Koreksi Hidung .....              | 54 |
| Gambar 21. Desain Bibir .....                       | 54 |
| Gambar 22. Desain <i>Body Painting</i> .....        | 55 |
| Gambar 23. Desain Penataan Rambut .....             | 56 |
| Gambar 24. Desain <i>Lay Out</i> Tempat Duduk ..... | 57 |
| Gambar 25. Desain Panggung .....                    | 57 |
| Gambar 26. Desain Pintu Masuk .....                 | 58 |
| Gambar 27. Bagan <i>Develop</i> .....               | 59 |
| Gambar 28. Hasil Akhir .....                        | 62 |
| Gambar 29. Desain Kostum Awal 1 .....               | 67 |
| Gambar 30. Desain Hasil Kostum 2 .....              | 68 |
| Gambar 31. Hasil Desain Akhir .....                 | 69 |
| Gambar 32. Hasil Kostum Akhir .....                 | 70 |
| Gambar 33. Desain Jubah .....                       | 71 |
| Gambar 34. Hasil Akhir Jubah .....                  | 71 |
| Gambar 35. Desain Celana .....                      | 72 |
| Gambar 36. Hasil Akhir Celana .....                 | 72 |
| Gambar 37. Desain <i>Rampek</i> .....               | 73 |
| Gambar 38. Hasil Akhir <i>Rampek</i> .....          | 73 |
| Gambar 39. Desain <i>Sampur</i> .....               | 73 |
| Gambar 40. Hasil Akhir <i>Sampur</i> .....          | 73 |
| Gambar 41. Desain Selempang .....                   | 74 |
| Gambar 42. Desain Hasil Selempang .....             | 74 |
| Gambar 43. Desain Rantai .....                      | 75 |
| Gambar 44. Hasil Akhir Rantai .....                 | 75 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 45. Desain Hiasan Rambut .....  | 77 |
| Gambar 46. Hasil Akhir Hiasan Rambut .....                                     | 77 |
| Gambar 47. Desain Hiasan Kepala .....  | 77 |
| Gambar 48. Hasil Akhir Hiasan Kepala.....                                      | 77 |
| Gambar 49. Desain Hiasan Bahu .....  | 78 |
| Gambar 50. Hasil Akhir Hiasan Bahu .....                                       | 78 |
| Gambar 51. Desain <i>Kelat</i> Bahu.....                                       | 79 |
| Gambar 52. Hasil <i>Kelat</i> Bahu .....                                       | 79 |
| Gambar 53. Desain Hiasan Tangan.....   | 80 |
| Gambar 54. Hasil Akhir Hiasan Tangan.....                                      | 80 |
| Gambar 55. Desain <i>Sabuk</i> .....   | 80 |
| Gambar 56. Hasil Akhir <i>Sabuk</i> .....                                      | 80 |
| Gambar 57. Desain Gelang Kaki .....  | 81 |
| Gambar 58. Hasil Akhir Gelang Kaki.....  | 81 |
| Gambar 59. Desain Senjata .....  | 82 |
| Gambar 60. Hasil Akhir Senjata .....   | 82 |
| Gambar 61. Membersihkan Wajah .....  | 83 |
| Gambar 62. Pengaplikasian <i>Foundation</i> .....                              | 84 |
| Gambar 63. Pengaplikasian Bedak Tabur dan Bedak Padat .....                    | 84 |
| Gambar 64. Pengaplikasian <i>Blus On</i> .....                                 | 85 |
| Gambar 65. Pengaplikasin <i>Eye Shadow</i> dan <i>Eye Liner</i> .....          | 85 |
| Gambar 66. Pengaplikasian Alis .....   | 86 |
| Gambar 67. Pengaplikasian <i>Shading</i> pada Hidung.....                      | 86 |
| Gambar 68. Pengaplikasian <i>Lipstick</i> .....                                | 87 |
| Gambar 69. Desain Rias Wajah .....   | 87 |
| Gambar 70. Hasil Akhir Rias Wajah .....  | 87 |
| Gambar 71. Membuat Pola <i>Body Painting</i> .....                             | 89 |
| Gambar 72. Pola <i>Body Painting</i> Yang Sudah Terisi Oleh <i>Henna</i> ..... | 89 |
| Gambar 73. Hasil Akhir <i>Body Painting</i> .....                              | 90 |
| Gambar 74. Proses Penyisiran Rambut.....                                       | 91 |
| Gambar 75. Proses Pengikatan Rambut.....                                       | 91 |
| Gambar 76. Pemasangan sanggul <i>cepol</i> .....                               | 92 |
| Gambar 77. Desain Rambut 1 .....   | 92 |
| Gambar 78. Desain Rambut 2 .....   | 92 |
| Gambar 79. Hasil Akhir Penataan Rambut.....                                    | 92 |
| Gambar 80. Desain Akhir .....  | 93 |
| Gambar 81. Hasil Akhir Kostum .....  | 93 |
| Gambar 82. Desain Rias Wajah .....   | 94 |
| Gambar 83. Hasil Akhir Rias Wajah .....  | 94 |
| Gambar 84. Desain <i>Body Painting</i> .....                                   | 94 |
| Gambar 85. Hasil Akhir <i>Body Painting</i> .....                              | 94 |
| Gambar 86. Desain Rambut .....   | 95 |
| Gambar 87. Hasil Akhir Penataan Rambut.....                                    | 95 |
| Gambar 88. Hasil Uji Coba Rias Pertama.....                                    | 96 |
| Gambar 89. Hasil Uji Coba Rias Kedua .....                                     | 97 |
| Gambar 90. Hasil Uji Coba Rias Ketiga.....                                     | 97 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 91. Hasil Uji Coba Rias keempat .....           | 98  |
| Gambar 92. Hasil Uji Coba Penataan Rambut pertama..... | 99  |
| Gambar 93. Hasil Uji Coba Penataan Rambut kedua .....  | 99  |
| Gambar 94. Hasil Akhir tokoh Kebo Taruna .....         | 101 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Kebo Taruna .....  | 114 |
| Lampiran 2. <i>Fashion Show Beautycian</i> dengan <i>Talent</i> dan Foto<br>Bersama Dosen..... | 116 |
| Lampiran 3. <i>Pamflet</i> dan <i>Banner</i> .....   | 118 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai suku, ras, agama serta keanekaragaman kebudayaan. Kebudayaan menurut (Tyloor, 2013) adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Dari kebudayaan tersebut muncul berbagai macam perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini bisa disebut sebagai era modern, dimana sangatlah mudah untuk dikembangkan. Salah satu teknologi yang manusia saat ini bisa digunakan adalah *smartphone* yang selalu berkembang terus pada manusia. Dari perkembangan teknologi tersebut juga banyak menimbulkan dampak yang kurang baik tentang dampak perkembangan teknologi informasi, bahwa kemajuan teknologi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya (Anonim, 2016).

Kebudayaan Indonesia saat ini mulai hilang dari diri manusia. Padahal, mereka yang akan merawat pusaka-pusaka Indonesia. Makna kebudayaan saat ini telah jatuh pada sekadar produk kebudayaan dan hal-hal yang menarik untuk dilihat. Akhirnya kebudayaan Indonesia menjadi beku dan baku hal itu terungkap dalam diskusi bertema “Pelestarian Pusaka Indonesia Kearifan Tradisi dan Budaya lokal untuk Kelestarian Lingkungan” yang diadakan Kompas bekerja sama dengan Badan Pelestarian Pusakan Indonesia (Anonim, 2008). Kebudayaan

sendiri merupakan sebuah hasil kegiatan serta menciptakan batin manusia yang melahirkan sebuah kepercayaan, adat istiadat serta kesenian. Dari keanekaragaman kebudayaan maka terciptalah sebuah kesenian. Kesenian tersebut sangatlah beraneka ragam salah satunya kesenian teater tradisi

Teater tradisi dimuali sejak sebelum zaman hindu, pada zaman itu teater tradisi digunakan untuk upacara ritual, seiring perkembangan zaman teater tradisi digunakan sebagai media pertunjukan yang lahir dari spontanitas masyarakat yang sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya (Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk 2008: 23-24). Teater tradisi di Indonesia di daerah Indonesia disajikan melalui beberapa bentuk teater diantaranya Wayang, Wayang Wong, Ketoprak, Ludruk dan kesenian tradisi lainnya. Saat ini teater tradisi mulai di tinggalkan oleh generasi muda dan lebih memilih media sosial dibandingkan teater tradisi. Kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda negeri ini, dan masuknya berbagai kebudayaan luar melalui berbagai media, terutama televisi, tidak sedikit ikut mempengaruhi kelunturan apresiasi terhadap kesenian tradisional. Saat ini banyak anak anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang baik wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek, mereka lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari asalnya (Anonim, 2017).

Dari permasalahan yang ada dikalangan masyarakat saat ini bahwa masyarakat khususnya generasi muda sudah mulai meninggalkan tradisi di Indonesia, hal ini menjadikan salah satu alasan mengapa Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 mengadakan sebuah pertunjukan teater tradisi yang

yang mengangkat salah satu kerajaan di Indonesia yaitu kerajaan Majapahit yang bertema “Kudeta di Majapahit”, yang berarti perebutan kekuasaan di Majapahit. Dalam hal perebutan kekuasaan di Majapahit banyak terjadi pemberontakan serta kepemimpinan yang kurang bijaksana sehingga menyebabkan kudeta tersebut terjadi, tetapi hal itu bisa diselamatkan oleh seorang Patih yang begitu tunduk terhadap rajanya. Dengan adanya hal itu mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 mengangkat judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, dengan tujuan teater tradisi ini dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat melalui pertunjukan teater tradisi.

Teater tradisi ini menceritakan tentang kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Raden Wijaya yang merupakan raja pertama di Kerajaan Majapahit. Setelah meninggalnya Raden Wijaya, tahta Majapahit digantikan oleh Jayanegara, beliau merupakan raja muda dan juga seorang raja yang lemah, sehingga dalam masa kepemimpinannya banyak terjadi pemberontakan serta politik hitam yang dilakukan oleh Mahapathi Halayudha. Di dalam cerita Majapahit ini didukung oleh beberapa tokoh diantaranya Kebo Taruna yang merupakan seorang panglima, yang mempunyai karakter kesatria, sakti serta mempunyai karakteristik perkasa dan gagah.

Pada pergelaran tugas akhir ini mahasiswa Prodi Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 berkesempatan membuat sebuah hasil karya yang mampu mewujudkan tokoh dengan membuat rias karakter, mendesain kostum dan aksesoris yang mampu mewujudkan karakter dan karakteristik tokoh tersebut sesuai dengan tema dan judul pergelaran dengan tidak memberikan kesan

monoton pada penampilan tokoh, yang pada sebelumnya-sebelumnya penampilan kostum, aksesoris, riasan wajah, dan penataan rambut hanya begitu begitu saja tanpa adanya pengembangan dalam suatu pertunjukan teater tradisi. Dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, *prototype* Kebo Taruna digambarkan melalui kostum dan aksesoris yang dapat menekankan karakter dan karakteristik tokoh tersebut, melalui riasan wajah, *body painting*, penataan rambut, dan dalam pembuatan kostum dan aksesoris harus memperhatikan kenyamanan pada saat pementasan serta membuat kesan yang berbeda dan lebih modern dari pertunjukan-pertunjukan teater tradisi pada sebelumnya yang hanya menggunakan riasan wajah dengan alas bedak berwarna kekuning-kuningan, penataan rambut yang hanya digerai, kostum hanya berupa celana, dan rompi, aksesoris yang terbuat dari bahan kuningan yang berat keika dipakai.

Untuk membuat pertunjukan teater tradisi menjadi lebih menarik maka diperlukan adanya panggung, *lighting*, *background*, dan tata musik pengiring guna memunculkan tema dari teater tradisi tersebut. Untuk mewujudkan tema dari teater tradisi tersebut perlu adanya tatanan panggung, tatanan panggung yang dipilih yaitu panggung *proscenium*, pemilihan *lighting* yang menggunakan beberapa lampu dengan warna yang berbeda-beda, pemilihan *background* yang bertemakan kerajaan Majapahit supaya mendukung dari tema dan judul yang diangkat, pemilihan tata musik berupa gamelan yang di pertunjukan secara *live* supaya lebih memunculkan tema dan judul pertunjukan.

Dari pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang diselenggarakan oleh Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 diharapkan

dapat menjadi sebuah pertunjukan yang menarik, sebagai bentuk hiburan dan menjadi salah satu bentuk karya yang dapat melestarikan budaya dan seni tradisi di Indonesia, khususnya untuk generasi muda dan masyarakat umum.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Kebo Taruna dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Kebo Taruna dengan karakter dan karakteristik mewakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Kebo Taruna dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah, diantaranya :

1. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan kehidupan manusia.
2. Kebudayaan Indonesia dan makna kebudayaan yang mulai hilang.
3. Kesenian tradisi mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena pengaruh budaya dari luar lewat media sosial.
4. Perlu memperhatikan penampilan tokoh supaya tidak monoton dan memperhatikan hasil kostum, aksesoris, rias karakter, penataan rambut dan *body painting* yang dapat menekankan pada karakter dan karakteristik Kebo Taruna sesuai dengan tema pertunjukan.
5. Perlu memperhatikan tatanan suasana panggung yang dapat membawa pada tema dan judul pertunjukan.

### **C. Batasan Masalah**

Pergelaran Seni Tradisi *Mentari pagi di Bumi Wilwatikta* terdiri dari beberapa tokoh yang menampilkan karakter yang berbeda-beda. Pada Pergelaran ini dibatasi dalam permasalahan mendesain kostum, aksesoris, rias karakter, *body painting*, tatanan rambut dalam menampilkan Kebo Taruna.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah :

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
2. Bagaimana menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

### **E. Tujuan Penulis**

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan dalam pembuatan pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

2. Mampu menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
3. Menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada Kebo Taruna dalam pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

#### **F. Manfaat Penulisan**

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini memiliki beberapa manfaat penulis, program studi dan masyarakat. Adapun manfaat dari pertunjukan proyek akhir *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*:

1. Manfaat bagi mahasiswa
  - a. Mendorong kreativitas penulis untuk menciptakan karya-karya baru.
  - b. Mendapatkan pengalaman dalam merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
  - c. Menguji kemampuan dalam merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *Body painting*, dan penataan rambut dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
  - d. Melatih kesabaran serta ketelatenan dalam mengerjakan kostum, aksesoris, rias wajah karakter, *body painting*, dan penataan rambut dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
  - e. Meningkatkan kerja sama tim dalam penyelesaian pertunjukan proyek akhir.
  - f. Sebagai ajang promosi di bidang tata rias dan kecantikan.

2. Manfaat bagi Program Studi
  - a. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Universitas Negeri Yogyakarta
  - b. Menciptakan lulusan yang mandiri dan bertaqwa serta menciptakan *soofskil* yang terampil dalam dunia kerja.
  - c. Menciptakan lulusan yang siap menghadapi persaingan di era globalisasi.
  - d. Melahirkan ahli bidang kecantikan yang professional dan mampu bersaing di dunia luar.
3. Manfaat bagi masyarakat.
  - a. Mengetahui adanya Prodi Tata Rias dan Kecantikan yang mampu mencetak ahli kecantikan yang professional.
  - b. Memberi pelajaran untuk selalu melestarikan budaya yang ada di Indonesia.
  - c. Menambah wawasan tentang sejarah Indonesia kepada masyarakat umum khususnya generasi muda.

### **G. Keaslian Gagasan**

Tugas Akhir yang dipergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan tokoh Kebo Taruna merupakan hasil karya penulis sendiri mulai dari tahap merancang, mengaplikasikan, dan menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, serta penataan rambut yang belum pernah ditampilkan sebelumnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Sinopsis Cerita

##### 1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan karangan yang berupa karangan asli yang menjadi karangan yang ringkas dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1072). Nurhadi, Dawud, dan Pratiwi (2007: 8), menjelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan sebuah novel tetapi masih tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik dari novel tersebut. Eneste (2005: 123), menjelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan dari sebuah buku yang biasanya di letakkan di bagian paling belakang buku atau dibagian sampul buku.

Dari pendapat di atas bahwa dapat disimpulkan sinopsis merupakan ringkasan karangan cerita atau novel dari setiap peristiwa yang dapat diringkas secara padat, jelas, dan singkat tanpa menghilangkan unsur unsur yang terdapat di dalam.

##### 2. Sinopsis Cerita

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pentingnya sinopsis dalam sebuah cerita, dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yaitu menceritakan sebagai berikut, Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah raja ke II di Kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya Kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Nambi Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal Prabu

Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet yang masih muda beliau berumur 15 tahun di nobatkan menjadi Raja Majapahit semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Rha Kuti, Rha Semi, Ra Wedheng, Rha Yuyu, dan Rha Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah di berikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan Prabu Jayanegara. Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang Raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan Dharmaputra. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang di pimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh,sampai waktu bergulir dan terbitlah “ Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” (Siswanto, 2017).

## **B. Sumber Ide**

### **1. Pengertian Sumber Ide**

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menciptakan segala yang berwujud (Triyanto, 2012). Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 22), menjelaskan bahwa sumber ide adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sedangkan Widarwati (2000: 58), menjelaskan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat

mempengaruhi seseorang untuk menciptakan sebuah ide baru. Berdasarkan kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan sebuah hal baru yang ada di sekitar kita.

## 2. Pengembangan Sumber Ide

Kartika (2004: 42-43), mengungkapkan beberapa teknik pengembangan objek, yaitu melalui *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, *disformasi* adalah sebagai berikut:

### a. Teori *Stilisasi*

Teori *stilisasi* merupakan penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit tanpa meninggalkan sumber ide awal.

### b. Teori *Distorsi*

Teori *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

### c. Teori *Transformasi*

Teori *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Pengembangan teknik *transformasi* dapat mencapai jika menguasai dua *figure* objek.

#### d. Teori *Disformasi*

Teori *disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut.

#### 3. Kebo Taruna

Kebo taruna adalah seorang panglima di Kerajaan Bedahulu (Bali) yang mempunyai nama asli yaitu Kebo Iwa. Diceritakan bahwa Kebo Taruna adalah putra dari Kebo Anabrang yang pada saat itu Kebo Anabrang telah lama tinggal di Majapahit akhirnya Kebo Anabrang mempunyai istri dari keluarga kesatria keturunan Singosari. Lalu Kebo Taruna diajak oleh Gajah Mada ke Bali untuk melakukan penyerangan dan sumpah palapa (Sejarah Pemecutan Bedulu Majapahit). Dalam sejarahnya Kebo Taruna adalah panglima militer yang disegani oleh masyarakat bali. Kebo Taruna digambarkan sebagai sosok kesatria, sakti. Pada waktu itu Gajah Mada dari kerajaan Majapahit melakukan perdamaian di Bali untuk menaklukkan Bali. Pada Akhirnya Kebo Taruna di undang ke Jawa untuk mengatasi kekeringan yang melanda bumi Majapahit. Kebo Taruna diminta untuk menunjukkan kesaktiannya, dengan demikian panglima itu dengan suka rela

menggali tanah. Lubang terbentuk sangatlah dalam dan dengan waktu yang begitu singkat. Kembali ke fokus Negara akhirnya, Gajah Mada dan prajurit mengubur panglima agung dan perkasa itu secara hidup hidup. Tetapi Kebo Taruna dapat selamat karena kesaktiannya. Tetapi lambat laun mata hati Kebo Taruna pun nyata melihat sumpah palapa dalam pertempuran itu. Akhirnya Kebo Taruna menggorbankan dirinya untuk menunjukkan kelemahannya di hadapan Gajah Mada (Anonim, 2017).

Maka pada saat ini di Bedha Bali di bangun arca dengan wujud Kebo Taruna sesuai digambarkan sesuai dengan masa hidupnya. Arca tersebut dibangun untuk mengenang jasa sosok panglima militer yang mempunyai sifat kesatria, sakti, gagah (Suyatra: 2018). Pada kisah Resi Markandeya yang membawa rombongan sebanyak 4000 pengikut untuk membangun Pura Besakih. Dalam kisah itu diceritakan bahwa mereka menuju Bali tanpa menyeberangi sebuah Selat Bali menggunakan perahu karena pada saat itu pulau Bali dan Jawa masih satu. Kemudian terdapat sebuah kisah dalam sejarah Nusantara ini, akhirnya pulau Bali dan Jawa terbelah dipisahkan oleh Selat Bali. Menurut uraian sebuah kitab bernama “Usana Bali”, bahwa putusnya pulau Jawa dengan pulau Bali adalah disebabkan kesaktian seorang Pendita bernama Mpu Sidhimantra (Anonim, 2015).

### **C. Desain**

#### **1. Pengertian Desain**

Widarwati (2000: 2), menjelaskan bahwa desain merupakan suatu rancangan yang dibuat berdasarkan susunan garis, warna, bentuk, tekstur sehingga dapat terwujud suatu objek. Sedangkan Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona,

dkk (2008: 286) menjelaskan bahwa desain adalah menuangkan gagasan berupa gambar atau sketsa sebagai bentuk dasar sebuah rancangan. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195), berpendapat bahwa desain adalah rancangan menciptakan suatu benda sesuai dengan prinsip prinsip desain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan desain sehingga dapat membuat suatu sketsa atau objek.

## 2. Unsur- unsur Desain

Himawan dan Siti (2014: 7), menjelaskan bahwa unsur desain sangat penting bagi perancangan sebuah elemen karya yang akan direalisasikan seperti membuat kostum , aksesoris, dan sebagainya. Sedangkan Widarwati (2000: 7), menjelaskan bahwa unsur-unsur desain merupakan segala sesuatu yang selalu ada dalam setiap penyusunan sebuah rancangan. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 201), unsur desain merupakan suatu wujud desain yang dapat orang lain pahami dari sebuah susunan unsur unsur desain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat orang lain pahami berdasarkan dari sebuah susunan unsur-unsur desain. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran *value* dan warna. Berikut merupakan penjabaran dari unsur unsur desain :

### a. Garis

Widarti (2000: 7-8), menjelaskan bahwa garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

Himawan & Siti (2014: 7), menjelaskan bahwa garis adalah suatu goresan satu titik ke titik lain ataupun hasil dari gerakan satu titik ke titik lainnya sesuai dengan arah dan tujuan. Selain itu, setiap garis dapat menciptakan kesan tertentu yang disebut watak garis. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nermira (2008: 201-203), garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia untuk menyampaikan perasaan dan emosi. Yang dimaksud unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam. Melalui goresan tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangan terhadap orang lain.

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nermira (2008: 202-203) ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan macam-macam garis yaitu:

1) Garis Lurus

Garis lurus merupakan garis yang jaraknya paling pendek dari pangkal dan ujungnya. Garis lurus menciptakan garis patah dan bentuk-bentuk garis bersudut. Garis lurus ini menimbulkan kesan, kesan yang timbul tersebut disebut dengan watak garis.

Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, sungguh-sungguh dan keras, dengan adanya arah sifat garis maka garis dapat berubah seperti:

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memebrikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis *vertical* dan *horizontal* yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung mempunyai watak dinamis, luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- a) Membatasi bentuk struktur atau *siluet*.
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- c) Memberi arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire*, dan lain-lain.

Menurut Prihantina (2015: 15-20) garis mempunyai watak dan potensi untuk mengekspresikan gerak ataupun massa. Berikut merupakan watak garis atau sifatnya: 1) garis lurus mempunyai sifat ketegangan, kepastian, kekakuan, ketegasan 2) garis lengkung mempunyai sifat lembut, feminim, halus, *luwes*, fleksible 3) garis berombak mempunyai sifat feminime, tidak sungguh-sungguh. 4) garis spiral mempunyai sifat berputar-putar aktif, lembut dan feminime 5) garis *zig zag* mempunyai sifat tajam, *masculine* dan keras.

Berikut merupakan ungkapan gerak garis dan bentuknya dapat memberikan sugesti tertentu, sebagai berikut : 1) tegak membengkok memiliki sugesti sedih, lesu 2) kubah membulat memiliki sugesti kokoh 3) lengkung menjulang memiliki sugesti religious dan keagungan 4) spiral memiliki sugesti kelahiran. 5) air terjun memiliki sugesti penurunan berirama 5) diagonal saling berbenturan memiliki sugesti konflik 6) bentuk *pyramid* memiliki sugesti kuat 7) olakan keatas memiliki sugesti semangat berkobar 8) irama lengkung memiliki sugesti keringanan.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa garis merupakan unsur tertua yang mempunyai arah dan dapat untuk menyampaikan sebuah perasaan seseorang.

#### b. Arah

Widarti (2000: 8), menjelaskan bahwa setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar, tegak lurus, miring ke kiri dan miring ke kanan. Himawan & Siti (2014: 9), menjelaskan bahwa unsur arah yang dimaksud didalam desain tidak berbeda dengan arti arah yang sesungguhnya yaitu tujuan atau kearah mana yang dituju.

Unsur arah yang terdapat pada suatu konsep desain berfungsi untuk memberi kesan tersendiri pada penampilan. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203), arah adalah benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa arah adalah suatu benda yang dapat dirasakan dengan adanya suatu arah.

### c. Bentuk

Widarti (2000: 10), menjelaskan bahwa unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Himawan & Siti (2014: 9-10), menjelaskan bahwa berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, atau bentuk abstrak. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203), menjelaskan bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Berdasarkan jenisnya menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203), bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan hasil hubungan garis-garis yang mempunyai sebuah dimensi. Berdasarkan Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203-204), bentuk berdasarkan jenisnya terdiri atas bentuk natural atau organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak, berikut penjelasannya:

1) Bentuk Natural atau organik

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

2) Bentuk Geometris

Bentuk Geometris adalah bentuk bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk teratur.

3) Bentuk Dekoratif

Bentuk Dekoratif adalah adalah bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.

4) Bentuk Abstrak

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

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahawa jenis bentuk merupakan gambaran dari suatu objek dan dapat dikembangkan dari objek tersebut

d. Ukuran

Himawan & Siti (2014: 11), berpendapat bahwa unsur ukuran adalah unsur yang amat penting dalam unsur desain. Ukuran mendefinisikan besar kecilnya, tinggi, lebar dan luas suatu obyek. Ukuran menjadi sebuah tolak ukur untuk suatu benda, busana, atau desain pada umumnya.

Widarwati (2000: 10), berpendapat bahwa ukuran yaitu mempengaruhi garis dan bentuk yang berbeda. Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi sebuah desain

pakaian atau benda lain. Unsur-unsur yang dapat dipengaruhi oleh ukuran harus menerapkan dengan baik dan benar sehingga menghasilkan desain yang baik agar menghasilkan keseimbangan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahawa ukuran merupakan sebuah unsur yang dapat mempengaruhi dan menghasilkan sebuah desain.

e. Tekstur

Himawan & Siti (2014: 11), menjelaskan bahawa tekstur dapat diketahui dengan cara melihat ataupun diraba. Dengan cara melihat akan tampak apakah tekstur suatu benda itu berkilau, bercahaya, kaku, lemas, dan lain-lain.

Widarwati (2000: 14), menjelaskan bahawa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sedangkan Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), menjelaskan bahawa tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahawa tekstur merupakan suatu benda yang permukaannya dapat dirasakan mau dilihat.

f. Gelap terang (*Value*)

Himawan & Siti (2014: 12), menjelaskan bahawa gelap terang berkaitan dengan nada gelap terang pada permukaan benda. Saat suatu benda terkena cahaya, akan terdapat bagian permukaan benda yang tak terkena cahaya secara merata. Widarwati (2000: 10), menjelaskan bahawa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih.

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), menjelaskan bahwa 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.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa gelap terang adalah sifat yang mempengaruhi suatu benda karena adanya cahaya yang mempunyai bermacam-macam tingkatan cahaya.

g. Warna

Himawan & Siti (2014: 10), menjelaskan bahwa warna adalah unsur yang paling menonjol dalam unsur desain. Unsur ini dapat menjadikan desain lebih terlihat menarik. Warnapun dapat mengungkapkan suasana perasaan, sifat, dan watak yang berbeda serta memiliki variasi yang tidak terbatas.

Widarwati (2000: 12), menjelaskan bahwa warna merupakan unsur yang mempunyai daya tarik tersendiri, dengan pemilihan warna yang tepat maka akan menghasilkan kesan yang menarik. Sedangkan Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 205), menjelaskan warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur yang menarik, dapat memberikan keindahan dan warna dapat

menjadi benda tersebut terlihat serta dapat mengungkapkan perasaan atau watak seseorang

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 206), mengelompokkan warna menjadi 5 kelompok yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermedier, warna tertier, dan warna kuartier. Jenis- jenis kombinasi warna menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 210-211) mengelompokkan jenis jenis kombinasi warna menjadi beberapa jenis yaitu:

1) Kombinasi Monokromatis

Kombinasi monokromatis adalah kombinasi warna satu warna dengan value yang berbeda. Contohnya merah muda, dengan merah.

2) Kombinasi Analogus

Kombinasi analogus adalah kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Contohnya merah dengan merah keorangean.

3) Kombinasi Komplementer

Yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna. Contohnya merah dengan hijau.

4) Kombinasi warna *split* komplementer

Kombinasi warna *split* komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Contoh kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan.

5) Kombinasi warna *double* komplementer

Kombinasi warna *double* komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Contohnya kuning orange dan biru ungu.

6) Kombinasi warna segitiga

Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Contohnya merah, kuning, dan biru.

Warna mempunyai sesuatu makna menurut Nugroho (2008: 37-39), makna warna bisa berbeda-beda dari suatu budaya dengan budaya lainnya. Berikut merupakan makna sari warna:

1) Merah

Makna positif dari warna merah yaitu kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, keperiaan. Makna negatif dari warna merah yaitu nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan.

2) Biru

Makna positif dari warna biru yaitu kepercayaan, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, damai, harmoni, kelembutan, kasih, kekuatan.

3) Ungu

Makna positif dari warna ungu yaitu bangsawan, spiritual, kemakmuran, sensual, kekayaan, romantis.

#### 4) Coklat

Makna positif dari warna coklat yaitu hangat, perlindungan, tenang, kedamaian, kestabilan, kemantapan, keutuhan.

#### 5) Hitam

Makna positif warna hitam yaitu kokoh, anggun, kuat misteri, mewah, kemakmuran, keseriusan.

#### 6) Oranye

Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, keceriaan.

Menurut (Triea, 2014), dapat menggolongkan suatu karakter menurut warna, berikut karakter warna:

##### 1. Emas atau *Gold*

Warna emas melambangkan kemakmuran, aktif, dan dinamis.

##### 2. Abu abu

Melambangkan ketidak jelasan atau ketidak tentuan.

##### 3. Prinsip Prinsip Desain

Himawan & Siti (2014: 12), menjelaskan bahwa setiap unsur desain yang disusun sedemikian rupa dapat menghasilkan sebuah rancangan yang indah. Sedangkan menurut Widarwati (2000: 15), prinsip-prinsip desain perpaduan dari sebuah unsur-unsur desain untuk mengasilkan sebuah efek tertentu. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), berpendapat bahwa prinsip prinsip desain adalah pencitaan sebuah desain yang menarik dan baik dengan memperhatikan prinsip prinsip desain secara benar. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah penyusunan dari sebuah unsur-

unsur desain yang ada menjadi sebuah penciptaan sebuah desain untuk menghasilkan sebuah desain serta efek efek tertentu. Adapun prinsip prinsip meliputi sebagai berikut:

a. Keselarasan (Harmoni)

Menurut Widarwati (2000: 15), keselarasan merupakan kesatuan dari susunan obyek ide-ide dan unsur desain yang berbeda tetapi tetap memeberikan kesan bersatu. Himawan & Siti (2014: 12), menjelaskan mengenai harmoni atau keserasian dalam busana diperoleh dari perpaduan yang pas antara ide rancangan, unsur desain dan desain dekoratifnya. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 211), keselarasan atau harmoni adalah kesatuan penyusunan suatu objek atau ide antara benda satu ke benda lainnya tetapi tetap memberi kesan adanya kesatuan.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa keselarasan adalah penyusunan suatu objek yang berbeda atau pemilihan ide yang berbeda tetapi tetap memberikan kesan kesatuan dari setiap objek dan ide yang berbeda.

b. Perbandingan (Proporsi)

Menurut Widarwati (2000: 17), perbandingan merupakan perbandingan suatu penambahan dari satu dengan yang lain antara pakaian dan pemakainnya. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 211-212), proporsi adalah susunan yang menarik dari sebuah perbandingan bagian yang satu dengan yang lain untuk membandingkan suatu objek dengan menggunakan perbandingan yang profesional.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perbandingan adalah untuk menentukan suatu objek dengan objek lainnya menggunakan prinsip perbandingan.

c. Irama (*Ritme*)

Himawan & Siti (2014: 13), berpendapat bahwa Irama dalam desain dapat diketahui secara visual oleh 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 yang berpindah-pindah. Sedangkan Widarwati (2000: 17), menjelaskan irama adalah suatu pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu benda ke benda lainnya. Sedangkan Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), menjelaskan bahwa irama adalah sesuatu yang menimbulkan gerak dari bagian satu ke bagian lainnya dari sebuah desain yang dapat di terima melalui mata. Dalam hal Irama dapat diciptakan melalui :

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur.
- 2) Perubahan atau peralihan ukuran.
- 3) Melalui pancaran atau radiasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa irama adalah sesuatu yang menimbulkan gerak dan merubah pandangan mata menjadi lebih indah dan tidak memberi kesan membosankan.

a. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Widarwati (2000: 17), keseimbangan merupakan sebuah kesan untuk memberikan perasaan yang bersifat ketenangan dan kestabilan. Himawan &

Siti (2014: 12-13), menjelaskan bahwa keseimbangan adalah pengaturan baik pengorganisasian kelompok unsur desain seperti garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi kanan, kiri, atas, bawah ataupun dari satu sisi saja. *Balance* dapat terealisasi apabila pada bagian-bagian dalam suatu desain menghasilkan susunan yang menarik. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), mengungkapkan bahwa keseimbangan adalah sebuah dari hubungan yang menarik sehingga dapat menghasilkan keseimbangan.

Keseimbangan terdiri menjadi dua menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212) yaitu :

- 1) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- 2) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah suatu hubungan perasaan yang memberikan sifat ketenangan dan kestabilan.

#### 6. Aksen (*center of interest*)

Himawan & Siti (2014: 13), menjelaskan bahwa aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Sedangkan Widarwati (2000: 21), menjelaskan bahwa aksen merupakan suatu pusat perhatian yang lebih menarik dibandingkan dengan bagian yang lainnya dan menjadi pusat perhatian. Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), menjelaskan bahwa aksen merupakan sebuah pusat perhatian yang penting

sehingga menjadi salah satu pusat pertama kali yang membawa mata sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira (2008: 212), aksen memerlukan banyak hal yang perlu dikakukan : 1) Apa yang akan dijadikan aksen 2) Bagaimana menciptakan aksen 3) Bagaimana banyak aksen yang dibutuhkan 4) Dimana aksen ditempatkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksen adalah suatu objek yang dapat menjadi pusat perhatian seseorang dan sesuatu yang lebih menarik dibandingkan dengan bagian bagian yang lainnya.

#### 7. *Unity* atau kesatuan

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), menjelaskan bahwa *unity* atau kesatuan adalah sesuatu yang memperikan keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada menunjukkan hal lain secara selaras dan terlihat seperti sebuah benda yang utuh. Himawan & Siti (2014: 13), menjelaskan bahwa *unity* atau kesatuan memberi kesan adanya keterpaduan pada setiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras, sehingga terlihat utuh dan tidak terpisah-pisah.

### **D. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

#### 1. Pengertian Kostum

Sugiyanto, Setyobudi, Mungsi, dan Setianingsih (2005: 179), menjelaskan bahwa kostum merupakan busana yang dipakai untuk sebuah pertunjukan yang melambangkan peran dan memperlihatkan hubungan dari setiap tokoh dari tokoh satu ke tokoh yang lain. Sedangkan Nursantara (2007: 53), menjelaskan bahwa kostum merupakan tata busana yang dapat mendukung peran yang dikehendaki.

Harymawan (1986: 127), berpendapat bahwa kostum merupakan segala perlengkapan atau keperluan dari ujung rambut hingga kaki.

Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan busana perlengkapan yang dapat melambangkan peran dari setiap tokoh. Salah satu unsur dalam kostum yaitu batik.

Pengertian batik sendiri adalah menurut Wulandari (2011: 4), batik merupakan rangkaian titik yang membentuk sebuah gambar. Sedangkan menurut Prasetyo (2012: 1), batik merupakan salah satu cara pembuatan pakaian. Hamidin (2010: 3), menyatakan batik merupakan pengembangan ekspresi kesenian tradisi yang dari hari ke hari mempunyai makna dalam kebudayaan Indonesia. Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa batik adalah salah satu cara terciptanya sebuah pakaian yang terdiri dari rangkaian titik yang mempunyai makna dari setiap daerah. Batik banyuwangi adalah salah satu kekuatan batik di Jawa timur. Pembatik Banyuwangi telah memodifikasi bentuk dari batik tradisional sehingga tampilan desainnya menjadi berbeda. Salah satunya motif dasar atau isen-isen gedegan yang di buat sebagai motif dasar sekaligus motif utama. Anshori dan Kusrianto (2011: 81-84), motif bambu ditampilkan sebagai motif utama sekaligus isen-isennya. Batik motif gedegan dipadukan dengan kembang setaman.

## 2. Pengertian Aksesoris

Triyanto (2000: 7), menjelaskan bahwa aksesoris merupakan tambahan dari sebuah penampilan atau busana yang mempunyai fungsi sebagai hiasan serta menambah keindahan. Sedangkan menurut Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem

(2011: 51), aksesoris merupakan suatu barang yang mempunyai fungsi barang tambah sebagai pemanis busana, sedangkan menurut Prihantina (2015: 51), aksesoris merupakan suatu barang atau benda sebagai pelengkap busana, serta dapat menunjang keserasian, keindahan, dan kesempurnaan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah suatu tambahan pada busana sebagai hiasan atau pemanis pada busana.

## **E. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian Rias Wajah**

Nursantara (2007: 53), menjelaskan bahwa tata rias adalah cara merias wajah pemain untuk memperoleh peran antaran satu dengan yang lainnya. Sedangkan Harymawan (1986: 134), menjelaskan bahwa tata rias adalah terwujudnya wajah peranan dengan menggunakan bahan-bahan kosmetik. Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 452), berpendapat bahwa tata rias wajah yaitu bertujuan untuk mempercantik dan memperindah riasan pada wajah.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa rias wajah adalah suatu tindakan untuk mengubah atau mempercantik seseorang dengan bahan-bahan tertentu.

### **2. Pengertian Rias Karakter**

Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 277), menjelaskan bahwa riasan karakter yaitu mengubah wajah sesorang untuk mencapai hal yang ditujukan sesuai dengan karakter, watak, bentuk wajah sesuai dengan tokoh. Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 499), menjelaskan bahwa rias karakter merupakan bentuk riasan yang menggunakan bahan-bahan tertentu untuk

menunjukkan sebuah karakter tokoh dengan tetap memperhatikan tatanan *lighting* dan titik lihat penonton. Sophia dan Karnasih (2012: 11), menjelaskan bahwa rias wajah karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan tokoh seseorang tersebut yang karakter wajah pemeran beda dengan karakter yang akan diperankan dan tidak hanya menyempurnakan tetapi mengubah tampilan wajah seseorang tersebut. Rias karakter mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : a) Rias wajah tajam b) Warna warna yang digunakan adalah warna-warna mencolok dan kontras c) Alas bedak yang digunakan tebal.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa rias karakter adalah suatu tindakan yang mengubah penampilan wajah seseorang menggunakan bahan kosmetik tertentu.

### 3. Rias Wajah Panggung

Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487-493), menjelaskan bahwa tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk sebuah pertunjukan diatas panggung dengan tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung menekankan pada efek-efek tertentu yaitu mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian khusus pada wajah. Rias wajah ini dilihat dari jarak jauh dan di bawah sinar lampu tebal, maka kosmetik yang digunakan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata dan menimbulkan kontras dan menarik perhatian.

Kategori tata rias wajah panggung menurut Kusantati Prihatin, dan Wiana (2008: 488-489) pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori yaitu :

a. *Prosthetic*

*Prosthetic* merupakan tata rias untuk meniru karakter-karakter lain. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wajah orang.

b. *Straight Make-up*

*Straight make-up* atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, modern dance, modal, *master of ceremony* atau presenter.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa rias panggung adalah menekankan pada efek-efek tertentu pada wajah dan penggunaan kosmetik yang lebih tebal sehingga dapat terlihat walaupun dari jara jauh.

## F. Penataan Rambut

Bariqina dan Ideawati (1999: 105), menjelaskan bahwa penataan rambut merupakan hal terakhir dari serangkaian tindakan dari dalam proses penataan rambut. Hal ini berfungsi untuk keindahan, kerapihan, penampilan, serta keserasian bagi penggunaannya. Prihantina (2015: 41), menjelaskan bahwa penataan rambut merupakan penataan rambut yang mempunyai sebuah tema, penataan rambut ditata dan dibentuk sehingga menciptakan tatanan rambut.

Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 181), berpendapat bahwa pola penataan rambut terbagi menjadi 5 yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan rambut dan penataan rambut depan.

1. Penataan simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan keseimbangan bagi model yang bersangkutan.

2. Penataan asimetris  
Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberikan kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Apabila penatataan rambut simetris menimbulkan kesan seimbang dan statis, maka penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan. Dari ketidakseimbangan lahir impresi akan adanya gerak cenderung kepada dicapainya suatu keseimbangan. Hal ini menyimpulkan efek dinamis bagi tata rambut yang bersangkutan.
3. Penataan puncak  
Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (parietal).
4. Penataan belakang  
Penataan belakang menitikbertkan penataan rambut dibagian mahkota atau bagian belakang kepala.
5. Penataan depan  
Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literature tentang penataan rambut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahawa penataan rambut adalah suatu tindakan menata rambut untuk memberi kesan keindahan, kerapian serta keserasian terhadap pemakainnya.

### **G. *Body painting***

Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 281), menjelaskan bahwa *body painting* merupakan hal yang bersifat menutup yang berfungsi untuk memberi warna, tato, serta melukis sebagian badan yang diperlukan. Prihantina (2015: 58), menjelaskan bahwa *body painting* adalah suatu unsur dari tata rias untuk menunjang penggambaran sosok atau tokoh.

Prihantina (2015: 59), berpendapat ada dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan *body painting* tidak permanen. Berikut penjelasannya:

#### **1. *Body painting* permanen**

*body painting* permanen yaitu bahan yang digunakan dalam melukis menggunakan cat rambut atau cat khusus yang tidak bisa hilang terkena air.

## 2. *Body painting* non permanen

*Body painting* non permanen yaitu bahan yang digunakan dalam melukis menggunakan bahan-bahan alami seperti *henna* yang bisa hilang apabila terkena air.

Prihantina (2015: 61), menjelaskan bahwa teknik *ody painting* yang telah banyak digunakan dalam seni melukis tubuh. Teknik melukis gambar atau khayalan yang diangan-angankan pada kulit tubuh seseorang dapat dilakukan dengan beberapa teknik, antara lain:

### a. Teknik pola manual

Pada teknik pola manual perias harus membuat pola desain terlebih dahulu pada kertas desain dengan menggunakan pensil alis, setelah itu membuat pola pada tubuh model perias mengisi pola-pola tersebut menggunakan kuas dan cat warna khusus badan.

### b. Teknik *Air Brush*

Teknik *air brush* menggunakan alat semacam alat menggunakan bantuan mesin kompresor untuk mengaplikasikan warna.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* suatu tindakan untuk menggambarkan suatu hal atau menggambarkan objek pada tubuh seseorang, melalui jenis *body painting* dan teknik *body painting*. Jenis *body painting* merupakan jenis suatu kosmetik yang digunakan untuk menggambarkan objek pada tubuh seseorang dengan menggunakan kosmetik yang permanen maupun tidak permanen. Teknik *body painting* yang digunakan

untuk menggambarkan suatu objek dengan menggunakan teknik manual maupun dengan *Air Brush*.

## **H. Pergelaran**

### 1. Pengertian Pergelaran

Nursantara (2006: 54), menjelaskan bahwa pertunjukan adalah tempat sebuah pertunjukan dimana pemain dan penonton bertemu secara langsung seperti pada panggung dan arena atau secara tidak langsung seperti televisi. Padmodamaya (1983: 4), menjelaskan bahwa pertunjukan adalah sesuatu yang berkenaan terhadap tata pentas.

### 2. Tata Panggung

Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 387), menjelaskan bahwa tata panggung adalah kejadian atau lakon yang diwujudkan pada tatanan panggung.

Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 387-388), menjelaskan ada beberapa jenis panggung diantaranya:

#### a. Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung.

#### b. *Proscenium*

Panggung *proscenium* adalah panggung yang penontonnya menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui bingkai atau lengkung *proscenium*.

c. *Trust*

Panggung *trust* seperti panggung proscenium tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton.

3. Tata Cahaya (*lighting*)

Nursantara (2006: 54), menjelaskan bahwa tata cahaya merupakan pengaturan pencahayaan dipanggung untuk mengambil adegan dalam film, cahaya digunakan sesuai dengan keadaan yang dikehendaki. Santoso (2013: 167), menjelaskan bahwa cahaya adalah unsur tata artistic yang paling penting dalam pertunjukan teater.

4. Tata Suara atau Musik

Nursantara (2006: 54), menjelaskan bahwa tata suara yaitu meliputi berbagai pengaturan yang terdiri dari penguat suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan. Santoso, Subagiyo, Mardianto, Arizona, dkk (2008: 416), menjelaskan bahwa tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu. Santoso (2013: 163), menjelaskan bahwasuatu usaha untuk mengatur berbagai sumber suara.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tata suara adalah suatu pengaturan, memanfaatkan, menempatkan sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk mendukung suatu adegan.

## **BAB III**

### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Teknik metode pengembangan yang akan dibahas dalam bab 3 ini untuk tokoh Kebo Taruna dalam pertunjukan Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan menggunakan metode 4 D yang akan dijabarkan sebagai berikut :

#### **A. *Define* (pendefinisian )**

Pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses memahami, mempelajari, mengkaji, membaca dan mendefinisikan tokoh Kebo Taruna dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

##### **1. Analisis Cerita**

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebuah teater tradisi yang berkisah tentang Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu yang pernah dipimpin oleh Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana yang merupakan raja pertama dan sekaligus pendiri kerajaan Majapahit. Raden Wijaya meninggal pada tahun 1309 Masehi. Sepeninggalan Raden Wijaya tahta kerajaan Majapahit di duduki oleh putranya yang bernama Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Jayanegara dinobatkan menjadi Raja ke II di Kerajaan Majapahit. Semasa kepemimpinan Raja Jayanegara, terjadilah perseteruan antara Dharma Putra dan kelompok Mahapahit Halayudha, karena sifat Jayanegara yang kurang bijaksana, maka hal itu dijadikan boneka oleh Mahapathi Halayudha dalam perseteruan dengan Dharma Putra. Dalam perseteruannya Mahapathi Halayudha dibantu oleh Kebo Taruna yang merupakan seorang panglima yang

mempunyai sifat perwira, kesatria, tangguh dan karena begitu dekat dengan Mahapathi Halayudha maka Kebo Taruna juga akan dijadikan sebagai calon menantu. Kebo Taruna didalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah seorang panglima yang masuk dalam jajaran Dharma Putra di kerajaan Majapahit yang mempunyai sifat perwira, kesatria, tangguh, serta mempunyai karakteristik gagah. Dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta peran Kebo Taruna tidak berhenti begitu saja, Kebo Taruna membunuh Nambi yang pada saat itu Kebo Taruna dihasut oleh Mahapathi Halayudha. Hal itu yang menyebabkan kerajaan Majapahit di ambang kehancuran. Tetapi dengan adanya pasukan Bhayangkari yang dipimpin oleh seorang patih, maka kerajaan Majapahit dapat diselamatkan dan sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

## 2. Analisis Karakter dan Karakteristik tokoh

Analisis Kebo Taruna dibagi menjadi analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menggambarkan tentang watak dari Kebo Taruna. Analisis karakteristik menunjukkan ciri umum dari Kebo Taruna yang digambarkan melalui cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

### a. Karakter tokoh Kebo Taruna

Dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Kebo Taruna adalah seorang panglima yang digambarkan memiliki karakter perwira, kesatria, tangguh, sakti, romantis dan mudah terhasut.

b. Karakteristik tokoh Kebo Taruna

Dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* tokoh Kebo Taruna digambarkan memiliki karakteristik gagah, berumur 25 tahun dan merupakan calon menantu Mahapathi.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang diambil dari tokoh Kebo Taruna adalah tokoh asli dari Kebo Taruna itu sendiri. Kebo Taruna adalah sosok panglima yang disegani oleh masyarakat Bali pada khususnya. Diceritakan dalam sebuah sejarah Kebo Taruna ini adalah sosok panglima yang pemberani, sakti, tangguh. Dalam analisis sumber ide ini mengambil sumber ide dari tokoh asli Kebo Taruna yang digambarkan melalui arca Kebo Iwa yang terletak di Desa Pakraman Bedha, Tabanan, Bali, yang merupakan seorang panglima perang yang mempunyai karakteristik gagah dan mempunyai watak pemberani dan kesatria. Arca Kebo Iwa ini dibangun bertujuan untuk mengenang jasa sebagai panglima besar. Penerapan sumber ide dari tokoh asli Kebo Taruna yang berasal dari Bali yang dikisahkan oleh Resi Markandaya bahwa Pulau Bali dan Jawa dulunya menjadi satu pulau dan diceritakan bahwa dahulu menuju Bali tanpa menyeberangi sebuah Selat Bali menggunakan perahu karena pada saat itu pulau Bali dan Jawa masih satu.

Alasan pengambilan sumber ide arca Kebo Taruna karena adanya kesamaan karakter dan karakteristik tokoh yaitu kesatria, pemberani dan mempunyai karakteristik gagah, serta kesamaan asal tempat dari Kebo Taruna.



Gambar 1. Arca Kebo Iwa  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan Sumber Ide yang digunakan untuk tokoh Kebo Taruna adalah teori *distorsi* dan teori *stilisasi*. Pengembangan secara teori distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Sedangkan teori *stilisasi* merupakan penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menambahkan setipa perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

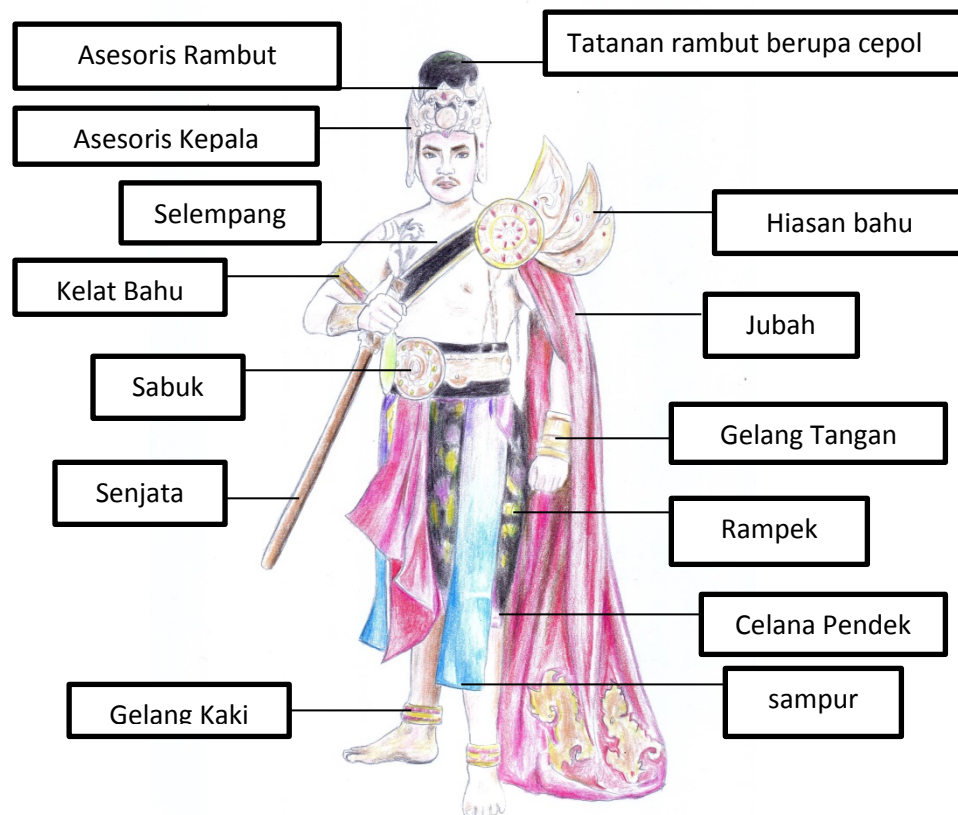
Dalam Kebo Taruna menerapkan teori *distorsi* pada kostum berupa menekankan pada kostum bagian bawah, aksesoris yang berupa ukiran dan logo Majapahit, pada tata rias wajah menekankan pada riasan yang digunakan, pada tatanan rambut menekankan pada tatanan rambut, pada *body painting* menekankan pada ukiran yang diterapkan pada tubuh *talent*. Penerapan teori

*stilisasi* pada Kebo Taruna dilakukan pada bagian aksesoris dan penambahan jubah.

## **B. Design (perencanaan)**

### 1. Desain Kostum

Kostum yang dikenakan tokoh Kebo Taruna terdiri dari sampur, rampek dari kain batik, jubah, selempang, dan celana. Desain kostum tokoh Kebo Taruna dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter dan karakteristik Kebo Taruna yang kesatria, tanggung, gagah romantis dan mudah terhasut. Dalam perancangan kostum, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh Kebo Taruna sendiri. Dalam pembuatan kostum Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna yaitu menggunakan arah, tekstur dan warna. Warna yang digunakan adalah merah, biru, ungu, coklat, dan hitam. Selain itu juga menggunakan prinsip desain keselarasan, keseimbangan, aksen (*center of interest*), dan kesatuan (*unity*). Prinsip desain keselarasan yaitu untuk pembuatan kostum yang terdiri dari objek yang berbeda tetapi tetap memberi kesan kesatuan, prinsip desain keseimbangan menggunakan keseimbangan asimetris dan simetris untuk pembuatan kostum, prinsip desain aksen untuk penambahan aksesoris, dan prinsip desain *unity* untuk keseluruhan tampilan kostum dan aksesoris.



Gambar 2. Desain Keseluruhan  
(Sumber: Bangun, 2018)

a. Jubah

Tokoh Kebo Taruna menggunakan jubah menggunakan unsur desain yang digunakan adalah warna. Warna yang digunakan untuk jubah adalah merah yang melambangkan sifat pemberani, tangguh, kesatria. Jubah yang dipasang di sebelah kiri, menggunakan prinsip desain keseimbangan, aksentasi dan keselarasan. Prinsip desain keseimbangan yaitu asimetris karena melambangkan sifatnya yang kesatria namun mudah terhasut, aksentasi yang digunakan yaitu ukiran Majapahit dengan penambahan manik-manik berupa batu-batuan yang dapat menjadi pusat perhatian dari jubah tersebut serta penambahan ukiran Majapahit tersebut melambangkan

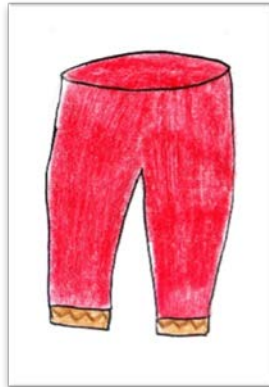
keberadaan tokoh tersebut. Kain yang digunakan adalah kain dengan pahan satin *stretch* dengan penambahan ukiran Majapahit dibawah jubah. Ukiran Majapahit ini menggunakan unsur garis lengkung yang melambangkan sifat dinamis, serta perpaduan warna coklat, orange dan emas untuk ukiran melambangkan semangat dan dinamis.



Gambar 3. Desain Jubah  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

b. Celana

Celana yang digunakan oleh Kebo Taruna adalah celana pendek dengan menggunakan bahan jenis satin *stretch* dengan penambahan renda berwarna coklat. Celana yang digunakan untuk tokoh Kebo Taruna adalah unsur desain warna. Warna yang dipilih adalah merah yang melambangkan sifat pemberani, tangguh, kesatria. Dan menerapkan prinsip desain *unity* keterpaduan setiap unsurnya.



Gambar 4. Desain Celana  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

c. *Rampek*

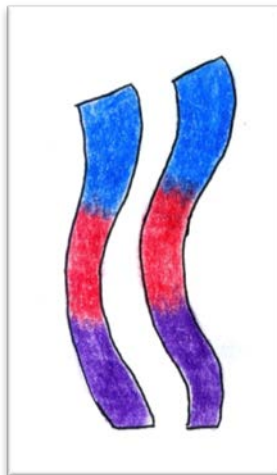
*Rampek* yang digunakan oleh Kebo Taruna yaitu menggunakan kain katun berwarna merah dan kain batik dari banyuwangi yang bermotif gedegan dengan penambahan motif bunga setaman. Teknik pemasangan *rampek* ini menggunakan teknik draperi serta penambahan gliter emas pada setiap garis motif gedhegan pada kain batik. Unsur desain yang digunakan adalah warna, arah, dan ukuran. Unsur desain arah yang digunakan adalah arah miring dengan menentukan ukuran yang sesuai dari proposi yang digunakan. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan yaitu asimetris. *Rampek* menggunakan penambahan payet dan renda, payet ini menggunakan warna biru yang melambangkan kekuatan dan setia, merah yang melambangkan kekuatan, dan warna ungu yang melambangkan bangsawan dan romantis. Warna merah pada kain katun melambangkan kekuatan serta warna gliter yang berwarna emas melambangkan sifat aktif dan penuh semangat.



Gambar 5. Desain Rampek  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

*d. Sampur*

*Sampur* ini menggunakan bahan katun yang di buat gradasi, yaitu berwarna merah, biru, dan ungu. Unsur desain yang digunakan adalah warna. Dari setiap warna tersebut melambangkan dari karakter tokoh tersebut, warna merah melambangkan kekuatan, warna biru melambangkan kekuatan dan setia, warna ungu melambangkan bangsawan dan romantis.



Gambar 6. Desain Sampur  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### e. Selempang

Selempang ini menggunakan bahan bludru berwarna hitam dan penambahan renda berwarna coklat di tepi selempang. Warna hitam pada selempang melambangkan kekuatan dan warna coklat pada renda melambangkan kedaiian. Unsur desain yang di gunakan adalah warna, arah, arah yang digunakan adalah arah miring. Prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan dan kesatuan. Keselarasan dari setiap objek dan ide yang beda tetap memberikan kesatuan, keseimbangan yang memberi kesan gagah, dan kesatuan yang memberikan kesan menyatu antara unsur unsur yang lain.



Gambar 7. Desain Selempang  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### 2. Desain Aksesoris

Aksesoris yang dikenakan oleh Kebo Taruna terdiri dari hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, sabuk, dan gelang kaki. Dalam pembuatan aksesoris menerapkan unsur warna, ukuran dan garis. Aksesoris ini akan dijelaskan bagian perbagian, sebagai berikut :

a. Desain Hiasan Rambut

Desain hiasan rambut yang digunakan oleh Kebo Taruna adalah hiasan rambut yang berukiran dari ukiran Majapahit dengan menggunakan unsur warna dan garis, penambahan manik-manik berupa batu batuan berwarna merah. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna oranye, coklat dan emas yang melambangkan aktif dan penuh semangat, garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang mempunyai sifat dinamis. Serta penambahan batu-batu berwarna merah melambangkan kekuatan. Prinsip desain yang digunakan keselarasan yang memberikan kesan kesatuan dari setiap unsur.

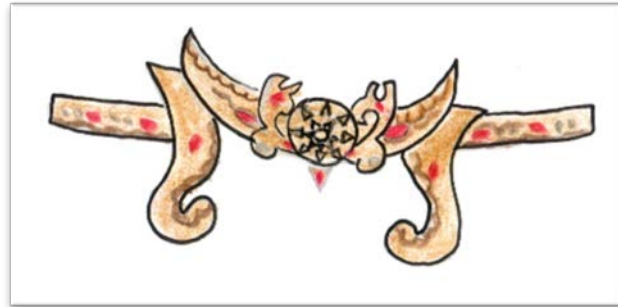


Gambar 8. Desain Hiasan Rambut  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

b. Hiasan Kepala

Hiasan kepala yang digunakan oleh Kebo Taruna menggunakan ukiran Majapahit dan logo Majapahit. Dengan penambahan manik-manik berupa batu-batuan disetiap ukirannya. Unsur desain yang digunakan adalah garis, tekstur, dan warna. Garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang melambangkan sifat dinamis. Serta penambahan logo Majapahit yang melambangkan tokoh tersebut berada dalam Majapahit. Hiasan Kepala ini menggunakan perpaduan warna oranye, coklat dan emas yang melambangkan sifat dinamis. Penambahan batu-batuan berwarna merah yang melambangkan kekuatan. Prinsip desain yang

digunakan adalah harmoni, keseimbangan, *unity* yang memberikan kesan gagah dan kesatuan antara prinsip dan unsur desain.



Gambar 9. Hiasan Kepala  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### c. Hiasan Bahu

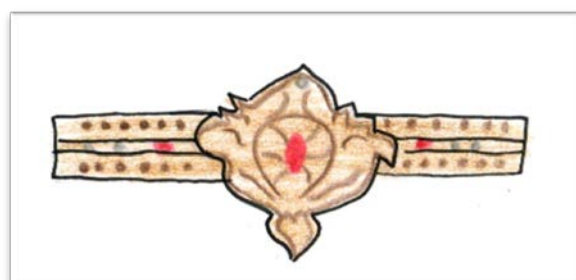
Hiasan bahu yang digunakan oleh Kebo taruna adalah lambang kerajaan Majapahit dan ukiran Majapahit dengan penambahan manik-manik berupa batu-batuan disetiap ukirannya serta penambahan rantai yang menjuntai berwarna hitam. Unsur desain yang digunakan warna, garis, dan tekstur. Warna yang digunakan adalah perpadauan warna coklat, oranye dan emas yang memberi kesan dinamis, dengan penambahan manik-manik berupa batu-batuan berwarna merah yang melambangkan kekuatan. Garis yang digunakan adalah garis lengkung dan zig zag yang melambangkan sifat dinamis serta maskulin. Hiasan bahu ini menggunakan prinsip desain keselarasan, *unity*, dan keseimbangan yaitu keseimbangan asimetris yang melambangkan karakter tokoh tersebut mempunyai dua kepribadian tetapi memberi kesan gagah. Pemberian logo Majapahit melambangkan keberadaan tokoh tersebut, serta penambahan rantai berwarna hitam yang melambangkan kekuatan.



Gambar 10. Hiasan Bahu  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

d. *Kelat Bahu*

*Kelat* yang digunakan Kebo Taruna berjumlah dua *kelat* bahu dengan motif menggunakan ukiran Majapahit. *Kelat* bahu ini menggunakan unsur desain warna, tekstur, dan garis. Warna yang digunakan adalah perpadauan dari warna oranye, coklat dan emas yang melambangkan dinamis. Garis yang digunakan adalah garis lengkung yang melambangkan sifat dinamis. Serta penambahan manik-manik berupa batu-batuan berwarna merah dan abu-abu yang melambangkan kekuatan dan sifat yang tidak jelas. Prinsip desain yang digunakan keselarasan, keseimbangan yang memberikan kesan gagah pada tokoh Kebo Taruna.



Gambar 11. Desain Kelat Bahu  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

e. Gelang Tangan

Gelang tangan yang digunakan oleh Kebo Taruna adalah dua buah gelang tangan dengan penambahan ukiran Majapahit. Unsur desain yang digunakan adalah warna, tekstur dan garis. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna coklat, oranye dan emas yang melambangkan sifat dinamis, garis yang digunakan adalah garis lengkung yang melambangkan sifat dinamis. Serta penambahan manik-manik berupa batu- batuan berwarna merah yang melambangkan kekuatan. Prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, *unity* yang memberikan kesan kesatuan dan kesan gagah pada tokoh tersebut.



Gambar 12. Desain Gelang Tangan  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

f. Sabuk

Desain *sabuk* yang digunakan oleh Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna, tekstur, dan garis. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna coklat, emas, dan oranye yang melambangkan dinamis, garis yang digunakan adalah garis lengkung dan *zig-zag* yang melambangkan sifat dinamis dan maskulis. Prinsip desain yang digunakan keselarasan, keseimbangan, dan *unity*

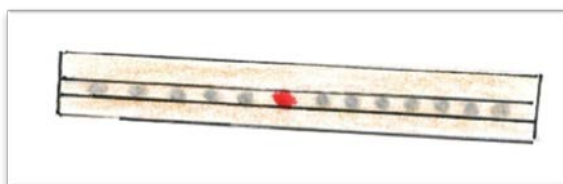
yang melambangkan kesatuan antara ide yang ditungkan dan memberi kesan gagah terhadap tokoh.



Gambar 13. Desain *Sabuk*  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

g. Gelang Kaki

Gelang kaki yang digunakan oleh Kebo Taruna adalah berjumlah dua buah, dengan ukuran yang disesuaikan dengan lingkaran kaki. Dengan menggunakan unsur warna, tekstur, dan garis. Unsur warna yang digunakan adalah perpaduan antara warna oranye, coklat yang melambangkan dinamis, garis yang digunakan adalah garis lurus yang melambangkan kekuatan. Prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan dan *unity* yang memberikan kesan kesatuan pada setiap idenya dan memberikan kesan gagah terhadap tokoh.



Gambar 14. Gelang Kaki  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

h. Rantai

Rantai yang digunakan tokoh Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna dan tekstur, warna yang digunakan adalah warna hitam yang

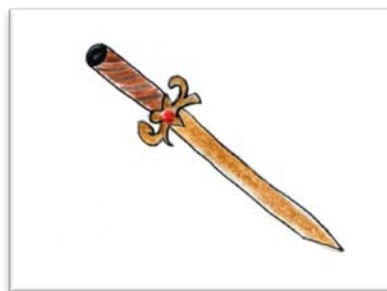
melambangkan kekuatan, tekstur pada rantai tidak rata. Prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, dan *unity* yang mempunyai keseimbangan simetris memberikan kesan menyatu.



Gambar 15. Desain Rantai  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

i. Senjata

Senjata yang digunakan oleh Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna, bentuk, dan tekstur serata penambahan ukiran Majapahit dan manik-manik berupa batu-batuan. Warna yang digunakan adalah perpaduan antara warna oranye, hitam dan coklat yang melambangkan kekuatan. Prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, dan *unity* yang memberi kesan kesatuan antara satu sama lain.



Gambar 16. Desain Senjata  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### 3. Desain Rias Wajah



Gambar 17. Desain Rias Wajah  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

Rias wajah yang digunakan untuk Kebo Taruna yaitu menggunakan dua teknik rias wajah yaitu rias karakter dan rias panggung. Desain rias wajah ini menggunakan unsur desain warna, tekstur, arah, dan *value*. Sedangkan prinsip desain menggunakan *unity*, keselarasan dan *balance*. Berikut penjelasan dari setiap bagian pada desain wajah:

#### a. Desain alis

Bentuk alis dikoreksi dengan dibuat naik dan tebal, unsur desain yang digunakan adalah warna, tekstur, ukuran, dan arah. Warna yang digunakan adalah warna hitam yang melambangkan kekuatan, arah yang digunakan adalah miring sehingga memberi kesan gagah, ukuran yang digunakan menentukan besar kecilnya wajah *talent*. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan yang memberikan kesan gagah terhadap tokoh.



Gambar 18. Desain alis  
(Sumber. Amanah Dwi, 2018)

b. Desain kelopak mata

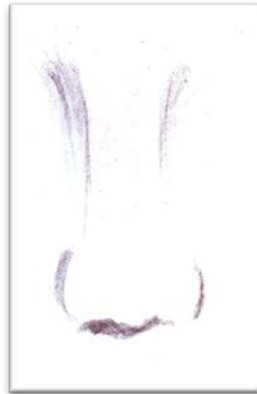
Kelopak mata yang digunakan menggunakan unsur desain warna dan tekstur. Warna yang digunakan adalah warna hitam, coklat dan merah yang memberikan kesan kekuatan, keberanian. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan dan *unity*, keseimbangan yang digunakan adalah simetris yang memberikan kesan gagah dan berani pada *talent*.



Gambar 19. Desain kelopak mata  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

c. Desain koreksi hidung

Koreksi hidung yang digunakan yaitu menggunakan unsur desain warna dan *value*, warna yang digunakan adalah warna coklat yang memberikan efek natural serta *value* yang digunakan memberikan nada gelap dan terang sehingga memberi kesan natural. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris yang memberikan kesan gagah dan natural terhadap tokoh.



Gambar 20. Desain koreksi hidung  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

d. Desain bibir

Desain bibir yang digunakan menggunakan unsur desain warna, warna yang digunakan adalah warna merah, coklat, dan hitam yang memberi kesan berani, maskulin dan natural. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan asimetris karena garis bibir kanan dan kiri sama sehingga memberikan kesan gagah terhadap tokoh.

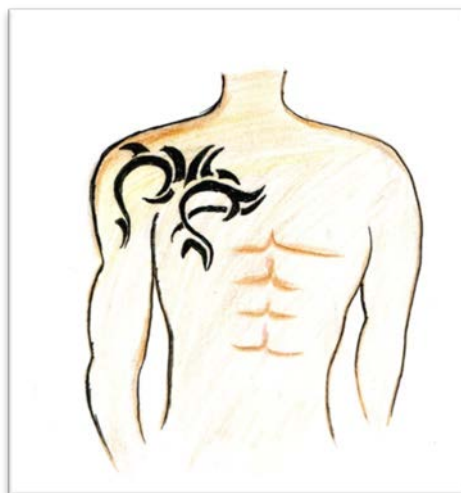


Gambar 21. Desain Bibir  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

4. Desain *Body painting*

*Body painting* yang digunakan untuk Kebo Taruna yaitu menggunakan desain gambar ukiran Majapahit yang dikembangkan menggunakan unsur desain dan prinsip desain. *Body painting* ini melambangkan karakter tokoh tersebut, dengan tetap menggunakan unsur dan prinsip desain. Unsur desain yang

digunakan adalah warna, tekstur, dan garis, warna yang digunakan adalah warna hitam yang melambangkan kekuatan. Garis yang digunakan adalah garis lengkung yang melambangkan sifat dinamis dan lancip yang memiliki sugesti kuat, tekstur lukisan *body painting* bersifat kasar karena adanya penambahan payet. *Body painting* ini menggunakan prinsip desain harmoni, keseimbangan dan aksen, prinsip desain harmoni kesan kesatuan antara garis yang satu dengan garis yang lainnya, keseimbangan yang digunakan adalah asimetris yang melambangkan sifatnya yang mudah terhasut. Aksen untuk *body painting* ini diberi tambahan payet hitam untuk memunculkan efek 2D dan menjadi pusat perhatian.

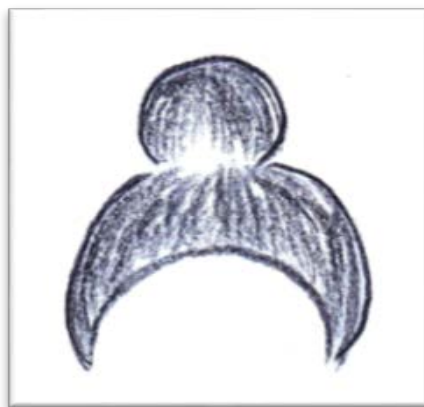


Gambar 22. Desain *Body painting*  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

#### 5. Desain Penataan Rambut

Desain Penataan Rambut yang digunakan untuk tokoh Kebo taruna menggunakan unsur desain warna, arah dan tekstur. Unsur desain warna yang digunakan adalah hitam yang melambangkan kekuatan serta memberikan efek alami pada tatanan rambut, sedangkan unsur arah yang digunakan adalah tegak

lurus ke atas, tekstur yang diciptakan kasar pada tatanan rambut. Sedangkan prinsip yang digunakan adalah *balance* dengan memilih keseimbangan simetris.



Gambar 23. Desain Penataan Rambut  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

#### 6. Desain pertunjukan

Konsep rancangan pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* berbeda dengan rancangan dari pertunjukan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya. Desain panggung menggunakan *proscenium* dan menggunakan *back ground* pura dari kerajaan Majapahit. Panggung *proscenium* digunakan karena *lay out* tempat duduk penonton dibuat bingkai atau melengkung, karena mengutamakan kenyamanan penonton. Musik yang digunakan menggunakan iringan gamelan secara *live* atau secara langsung. *Lighting* yang digunakan lebih menekankan pada unsur desain *value*, agar penonton tidak merasa bosan dan lebih menikmati suasana.

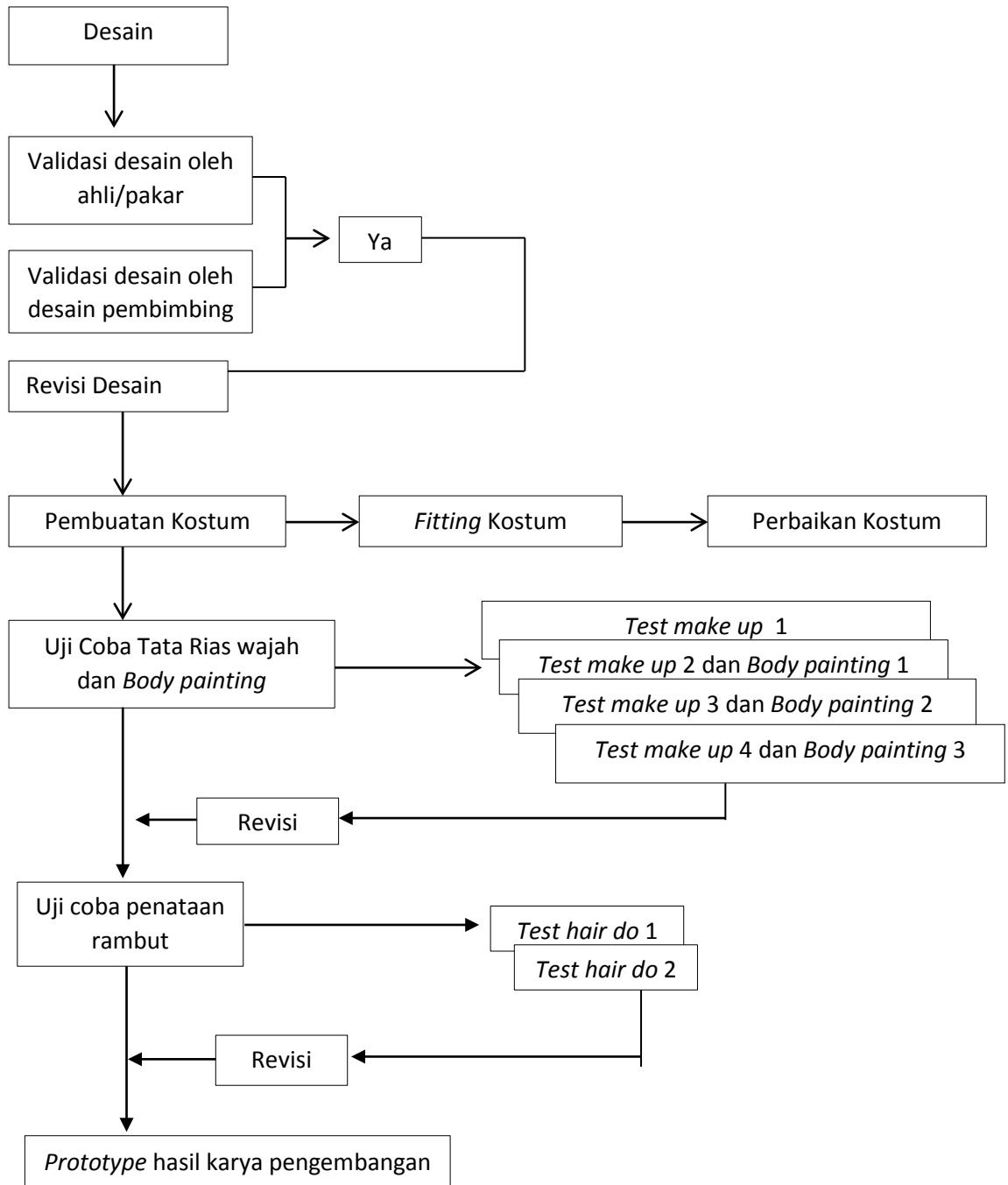




Gambar 26. Desain Pintu Masuk  
(sumber : Sie Acara, 2017)

### C. *Develop* (pengembangan)

Dalam tahap ini akan dilakukan proses pengembangan terhadap aspek kostum, rias karakter, *body painting* dan tatanan rambut. Dalam metode *develop* (pengembangan) membahas rancangan atau skema pengembangan yang dibuat dan digambarkan, seperti halnya bagan dibawah ini :



Gambar 27. Bagan Develop  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

## 1. Validasi rancangan atau kostum

Rancangan atau kostum yang akan digunakan oleh Kebo Taruna akan di Validasi oleh pakar ahli busana yaitu Afif Gurub Bestari yang kemudian akan di validasi apakah sudah sesuai atau belum rancangan kostum tersebut. Setelah diberikan arahan dan masukan kemudian melakukan revisi desain kostum dan aksesoris. Setelah desain kostum sudah divalidasi, tahap selanjutnya adalah pembuatan kostum dan aksesoris yang mengacu pada desain kostum yang sudah disetujui oleh ahli atau pakar.

Setelah kostum jadi maka dilakukan *fitting* untuk melihat apakah kostum tersebut sesuai atau tidak dengan talent yang digunakan. Pada tahap *fitting* ini diketahui apakah perlu adanya penambahan atau pengurangan bagian dari kostum dan aksesoris tersebut. Setelah mendapatkan masukan maka dilakukan perbaikan.

## 2. Validasi Rancangan Desain Rias Wajah

Rancangan Desain Rias Wajah untuk Kebo Taruna di Validasi oleh ahli, yang dilakukan oleh Eni Juniastuti selaku pembimbing. Pada tahap ini melakukan proses desain rias wajah terlebih dahulu lalu divalidasi oleh ahli apakah desain rias wajah tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan. Setelah adanya masukan dari ahli yaitu melakukan revisi ulang setelah itu menerapkan desain rias wajah tersebut ke *talent*. Setelah menerapkan riasan tersebut pada *talent* proses selanjutnya adalah mengidentifikasi apakah riasan tersebut perlu di tambah atau dikurangkan.

### 3. Validasi Rancangan Desain *Body painting*

Validasi Rancangan desain *body painting* untuk Kebo Taruna dilakukan oleh ahli oleh Eni Juniastuti pada tahap ini akan dilakukan validasi rancangan desain *body painting* apakah sudah sesuai atau belum dengan tokoh. Setelah melakukan tahan validasi rancangan desain *body painting* maka tahap selanjutnya adalah melakukan tahap perbaikan. Setelah melalui tahap perbaikan maka desain tersebut di terapkan dalam badan *talent* sesuai dengan proporsi badan *talent*.

### 4. Validasi rancangan desain penataan rambut

Validasi rancangan desain penataan rambut dilakukan oleh ahli yaitu Eni Juniastuti. Pada tahap ini melakukan validasi rancangan desain penataan rambut. Setelah adanya masukan dari ahli tahap selanjutnya adalah merevisi hasil desain rambut. Setelah tahap melakukan tahap revisi maka desain rambut tersebut di terapkan ke *talent* apakah penataan rambut tersebut sudah sesuai atau belum.

### 5. *Prototype* hasil karya pengembangan

Setelah melewati berbagai tahap yang telah dilakukan maka terciptalah sebuah kostum Kebo Taruna yang di harapkan, dengan menggunakan kostum berupa jubah, selempang, celana pendek, rampek, dan sampur. Aksesoris berupa hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, *sabuk*, kelat bahu, gelang tangan dan gelang kaki. Dengan menerapkan tata rias karakter dan penataan rambut puncak.



Gambar 28. Hasil Akhir  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### **D. Disseminate (penyebarluasan)**

Dalam metode *disseminate* (penyebarluasan) menjelaskan penyebaran proses yang akan ditampilkan pada pertunjukan Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit.

##### 1. Rancangan Pertunjukan

Bentuk pertunjukan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 adalah teater tradisi, dengan mengambil tema “Kudeta di Majapahit”. Dalam teater tradisi ini mengangkat judul *Mentari Pagi*

*di Bumi Wilwatikta*. Tempat diselenggarakannya teater tradisi yaitu di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Teater tradisi ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 18 Januari 2018.

## 2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

*Grand Juri* adalah penilaian akhir hasil yang dilakukannya oleh para ahli dalam bidangnya masing-masing. *Grand Juri* dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 di Gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang melibatkan 3 juri yaitu Agus Prasetya, Esti Susilarti, dan Yuswati. Kegiatan *grand juri* ini dilakukan sebagai penilaian akhir pada proyek akhir. Dalam *grand juri* ini menekankan penilaian pada rias wajah dan penataan rambut yang mempunyai kriteria kehalusan *make up*, keserasian *make up*, dan keserasian *make up* dan tatanan rambut. Penilaian kostum, aksesoris dan properti kostum yang menekankan pada keserasian kostum dan aksesoris. Penilaian total *look* yang menekankan pada keserasian rias wajah, kostum, dan aksesoris.

## 3. Gladi Kotor

Setelah melakukan *grand juri* tahap selanjutnya adalah melakukan gladi kotor yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Januari 2018 bertepatan di *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi kotor difokuskan pada ke koreografi *talent*, penggrawit dan penari dari Unit Kegiatan Mahasiswa Kamasetra guna melihat kesesuaian kostum yang akan digunakan pada saat pementasan.

#### 4. Gladi Bersih

Setelah melakukan gladi kotor tahap selanjutnya adalah melakukan gladi bersih yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 17 Januari 2018 bertepatan di Auditorium, UNY. Proses gladi bersih di fokuskan pada talent, penggrawit, penari dan pengisi acara. Dalam gladi bersih *talent* sudah menggunakan kostum dan aksesoris dan melakukan adegan di atas panggung, guna mengetahui kendala pada saat di panggung.

#### 5. Pergelaran Utama

Puncak acara yaitu pada hari kamis tanggal 18 Januari 2018 yang akan di selenggarakan sebuah Teater Tradisi yang berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang mengambil tema Kudeta di Majapahit. Acara ini dilaksanakan di Auditorium UNY. Pada pergelaran acara dimulai pukul 13.00 sampai pukul 17.00 WIB.

## BAB IV

### PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil, dan pembahasan yang di uraikan pada bab 4 ini adalah hasil akhir dari rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang sudah dilengkapi dengan gambar, foto dan uraian pembahasan.

#### A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (pendefinisian)

Proses, hasil dan pembahasan *define* (pendefinisian) pada bab 4 ini melalui analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide maka terciptalah Kebo Taruna yang memiliki karakter dan karakteristik berwajah tampan, berumur 25 tahun, perwira, satria tangguh, romantis, dan mudah terhasut yang diwujudkan dengan sumber ide yang telah ditentukan yaitu Kebo Iwa atau Kebo Taruna yang merupakan tokoh asli dari Kebo Taruna sendiri yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide teori *distorsi*.

Bagian yang akan *distorsi* adalah dari tokoh asli ke tokoh Kebo Taruna untuk lebih menekankan karakter dan karakteristik, bagian yang dilakukan *distorsi* yaitu pada ukiran Majapahit yang mana dari keaslian tokoh Kebo Taruna tidak menggunakan ukiran Majapahit dan menyederhanakan bagian kostum bawah. Selain menggunakan teori *distorsi* juga menggunakan teori *stilisasi* dengan penambahan jubah pada bahu hal ini sebagai gambaran untuk mendukung karakter tokoh Kebo Taruna dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## **B. Proses, hasil dan pembahasan *Desain* (perencanaan)**

### 1. Kostum

Proses dari pembuatan kostum Kebo Taruna menggunakan jenis kain satin *stretch* dan bahan tambahan berupa kain batik, aksesoris pelengkap kostum menggunakan payet, gliter, renda, dan teknik. Pemasangan payet menggunakan teknik jelujur, teknik pemasangan gliter pada kain batik menggunakan merek lem A dicampurkan dengan gliter lalu di oleskan kebagian kain yang akan diglitter dan untuk renda di pasang pada kain draperi dan selempang, pemasangan renda di tepi pinggir slempang dan tepi pinggir kain draperi menggunakan teknik jahit jelujur. Pembuatan kostum tokoh Kebo Taruna menggunakan teknik jahit dan tempel, serta melakukan fitting kostum pada *talent* untuk selanjutnya melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Perlengkapan kostum untuk tokoh Kebo Taruna menggunakan senjata, yang di buat menggunakan peralon, yang ujung pelaron dibuat runcing serta pemberian renda tali pada bagian ujung peralon yang tidak di bentuk runcing. Proses pembuatan senjata yaitu menggunakan cat dengan penambahan ukiran majapahit dan manik-manik berupa batu-batuan.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil desain awal karena terdapat perubahan desain pada bagian motif kain batik draperi dengan tujuan perubahan motif kain batik adalah menggunakan kain batik khas Jawa Timur serta perubahan yaitu kain batik motif gedegan dengan tambahan motif bunga setaman.

a. Desain kostum 1

Desain kostum 1 untuk Kebo Taruna dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan slempang berupa kain bludru berwarna hitam dan slempang rantai, menggunakan celana pendek, kain batik motif pring sedapur, kain panjang yang bergradasi dengan posisi di pinggang menjuntai kebawah, tidak memakai hiasan bahu, memakai kalung, kelat bahu, gelang tangan, dan gelang kaki. Dari desain kostum 1 terjadi banyak perubahan karena desain kostum kurang memunculkan karakter dan karakteristik dari tokoh tersebut sehingga dilakukannya validasi untuk kostum 1.



Gambar 29. Desain Awal 1  
(Sumber: Amanah, 2017)

b. Desain kostum 2

Desain kostum 2 untuk Kebo Taruna dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ini hasil validasi dari desain kostum 1, pada desain kostum 2 kostum dan aksesoris dari Kebo Taruna banyak terjadi perubahan diantaranya penambahan hiasan bahu, penambahan jubah, penambahan *sampur*, menerapkan

teknik *draperi* pada kain batik, penambahan *body painting* pada dada Kebo Taruna sebelah kanan. Penambahan hiasan bahu bertujuan untuk menciptakan karakter dari tokoh melalui unsur garis dan warna, penambahan jubah untuk memunculkan karakter yang kesatria, penambahan sampur yang berupa kain gradasi melambangkan kekuatan, kekuatan, serta romantis. Penerapan kain draperi yang bentuk kanan kiri berbeda melambangkan sifat dari tokoh yang mudah terhasut, penambahan *body painting* pada tokoh menambahkan karakteristik dari tokoh yaitu gagah.



Gambar 30. Hasil Desain 2  
(Sumber: Amanah Dwi, 2017)

#### c. Desain Kostum Akhir

Pada desain akhir pada Kostum Kebo Taruna merupakan validasi dari desain kostum sebelumnya, hanya merubah kain batik yang digunakan, yang tadinya menggunakan motif *pring sedapur* dan menjadi motif *gedegan* dengan penambahan motif bunga setaman, karena motif *pring sedapur* tidak pas dengan keberadaan Kebo Taruna. Lalu penambahan payet dan gliter pada *rampek* dengan teknik draperi untuk memberikan aksen pada *rampek*.



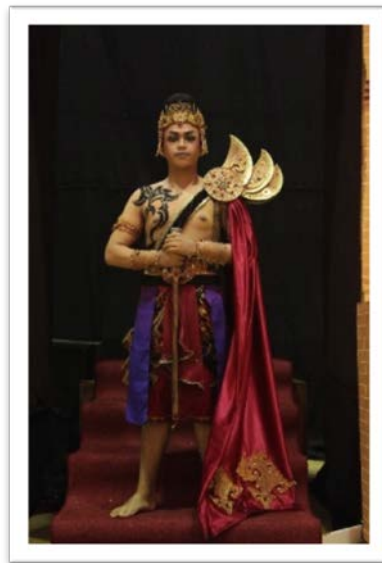
Gambar 31. Hasil Desain Akhir  
(Sumber: Bangun, 2018)

#### d. Hasil Kostum Akhir

Hasil kostum Kebo Taruna merupakan hasil dari tiga kali validasi desain kostum. Maka terciptalah kostum Kebo Taruna dengan menggunakan celana pendek, *rampek*, *sampur*, jubah, selempang, hiasan rantai, hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki, dan menggunakan properti berupa senjata.

Unsur desain yang digunakan untuk hasil kostum akhir Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna, arah, dan ukuran. Sedangkan prinsip desain yang digunakan untuk hasil akhir kostum Kebo Taruna menggunakan prinsip desain keseimbangan, keselarasan, dan kesatuan. Pembahasan pada penerapan unsur desain warna yang digunakan oleh Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna, unsur arah yang digunakan pada kostum Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna, ukuran yang digunakan pada kostum Kebo Taruna kurang sesuai karena kurang memperhatikan dari proporsi *talent*.

Prinsip keseimbangan yang digunakan untuk kostum Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter tokoh, prinsip desain keselarasan yang digunakan pada kostum Kebo Taruna sudah sesuai dengan susunan objek yang ditentukan, prinsip kesatuan yang digunakan pada kostum Kebo Taruna sudah sesuai dengan unsur yang digunakan.



Gambar 32. Hasil Kostum Akhir  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

a. Jubah

Jubah yang dikenakan oleh tokoh Kebo Taruna menggunakan bahan satin *stretch* yang berbentuk persegi panjang dengan serutan di bagian atas. Unsur yang digunakan pada jubah yaitu unsur warna. Warna yang digunakan untuk jubah menggunakan warna merah. Prinsip desain yang digunakan keseimbangan, aksen dan keselarasan. Panjang dan lebar jubah yaitu 150 cm x 112 cm, bagian bawah jubah diberikan hiasan berupa ornamen ukiran motif Majapahit. Pembuatan ornamen ukiran majahit menggunakan bahan spons hati, cat, lem bakar, dan

manik-manik berupa jenis batu-batuan. Setelah jubah diterapkan pada talent ternyata kurang kaku sehingga kurang memunculkan karakteristik gagahnya.



Gambar 33. Desain Jubah  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 34. Hasil akhir jubah  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### b. Celana

Celana yang digunakan oleh tokoh Kebo Taruna yaitu menggunakan bahan satin jenis *stretch* berwarna merah yang melambangkan karakter tokoh. Prinsip desain yang digunakan adalah *unity*. Celana ini dibuat dengan tambahan elastis pada bagian pinggang celana karena supaya lebih nyaman pada saat pementasan. Panjang celana yaitu 60 cm. setelah dipakaikan pada *talent*, celana terlalu ketat sehingga mengganggu proses gerak *talent*.



Gambar 35. Desain Celana  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 36. Hasil Akhir Celana  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### c. *Rampek*

*Rampek* ini merupakan kain draperi, pembuatan *rampek* menggunakan bahan kain batik dan kain katun. Unsur desain yang digunakan warna, arah, dan ukuran. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan. *Rampek* ini menggunakan teknik jahit dan draperi. Pemasangan *rampek* pada talent menggunakan bantuan jahit pada celana secara langsung dengan tujuan supaya tidak lepas pada saat tampil. *Rampek* ini di hiasan dengan renda pada bagian pinggir *rampek*, untuk mempertegas bentuk draperi itu sendiri. Pembuatan *rampek* pada bagian sebelah kanan menggunakan teknik jahit dengan penambahan kain keras pada bagian dalam agar terlihat lebih kaku dan kokoh. Pada kain batik ditambahkan gliter emas serta manik manik yang berwarna merah, ungu, dan biru. Setelah *rampek* digunakan pada *talent*, maka *rampek* kurang terlihat kaku dan penerapan teknik draperi kurang rapi dan jelas.



Gambar 37. Desain Rampek  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir Rampek  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### d. Sampur

*Sampur* ini dibuat dengan kain katun berwarna putih lalu di gradasi menjadi warna, biru, merah, dan ungu menggunakan bahan kimia khusus untuk menjadikan kain menjadi gradasi. Unsur desain yang digunakan untuk sampur adalah warna. Proses pembuatan gradasi pada kain tersebut memerlukan waktu 10 hari. Panjang dan lebar *sampur* ini yaitu 200 cm x 11 cm. setelah digunakan pada talent, warna merah pada sampur tidak terlihat karena kesalahan pada saat proses pembuatan gradasi.



Gambar 39. Desain Sampur  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 40. Hasil Akhir Sampur  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

e. Selempang

Selempang ini terbuat dari bahan bludru dengan penampahan renda pada tepi selempang. Unsur desain yang digunakan warna, sedangkan prinsip yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan dan kesatuan. Teknik pembuatan selempang ini menggunakan teknik jahit dengan penambahan spons hati di dalamnya agar terlihat lebih kaku saat dipakai. Setelah selempang digunakan pada talent kain bludru dan spons hati tidak menyatu sehingga selempang kurang rapi saat dilihat.



Gambar 41. Desain Selempang  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 42. Hasil Akhir Slempang  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

f. Rantai

Rantai ini terbuat dari besi yang diberi warna hitam, panjang rantai ini adalah 110 cm. Unsur desain yang digunakan adalah warna dan tekstur, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan dan *unity*. Pemasangan rantai yaitu dengan jarum yang di kaitkan pada celana. Setelah rantai di pasang pada *talent*, rantai tidak terlihat karena ukuran rantai dan warna rantai yang kontras dengan kostum, sehingga tidak terlihat.



Gambar 43. Desain Rantai  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 44. Hasil Rantai  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

## 2. Aksesoris

Aksesoris dibuat menggunakan bahan spons hati dan cat, yang diberikan hiasan berupa manik-manik berupa batu batuan. Teknik yang digunakan yaitu menggunakan teknik ukir dan lem bakar yang diaplikasikan pada pola ukiran agar lebih terlihat detail pada ukirannya. Proses pembuatan aksesoris adalah sebagai berikut. 1) Siapkan alat dan bahan seperti spons hati, cat, pilok, lembar bakar, gunting, 2) buat pola aksesoris terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan, 3) setelah pola terbentuk lakukan tahap penegcatan lalu jebur di bawah sinar matahari hingga kering, 4) setelah menegering sprot aksesoris menggunakan pilok emas untuk lebih mempertegas, 5) Setelah itu pasang manik-manik berupa batu-batuan sesuai dengan kebutuhan.

Hasil akhir aksesoris tidak sesuai dengan desain awal karena adanya penambahan warna emas pada aksesoris, dengan tujuan untuk agar lebih hidup. Unsur desain yang digunakan untuk aksesoris Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna, garis, dan tekstur. Sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, dan *unity*. Pembahasan pada penerapan unsur warna

yang digunakan oleh Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna, unsur garis yang digunakan pada aksesoris Kebo Taruna sudah ada yang sesuai dan juga ada yang belum sesuai dengan karakter Kebo Taruna, unsur tekstur yang digunakan pada aksesoris Kebo Taruna dapat dilihat dengan tujuan pada saat pemakaian dapat terlihat. Prinsip keselarasan yang digunakan untuk aksesoris Kebo Taruna sudah sesuai dengan objek dan ide yang sudah ditentukan, prinsip keseimbangan yang digunakan pada aksesoris Kebo Taruna sudah ada yang sesuai dan juga ada yang belum sesuai dengan prinsip keseimbangan, prinsip *unity* yang digunakan pada aksesoris Kebo Taruna sudah sesuai dengan keterpaduan pada setiap unsurnya.

Berikut merupakan aksesoris yang digunakan oleh tokoh Kebo Taruna adalah hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, *kelat* bahu, *sabuk*, dan gelang kaki:

a. Hiasan rambut

Hiasan rambut berbahan dasar dari spons hati, berdiameter 17 cm. Pada hiasan rambut menggunakan unsur desain warna dan garis, prinsip desain yang digunakan keselarasan. Hiasan rambut dibuat menggunakan bahan spons hati yang kemudian digambar sesuai pola dan dibentuk, lalu potong sesuai dengan desain dan cat spons hati lalu jemur hingga kering. Kemudian pasang aksesoris berupa manik-manik berupa batu-batuan. Untuk hiasan rambut setelah dipakaikan ke *talent*, masih terlihat kurang besar sehingga terlihat begitu *simple*.



Gambar 45. Desain Hiasan Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 46. Hasil Akhir Hiasan Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### b. Hiasan Kepala

Hiasan kepala ini berbahan dasar dari spons hati, mempunyai ukuran panjang keseluruhan adalah 52 cm. Unsur desain yang digunakan garis, tekstur, dan warna, sedangkan prinsip desain yang digunakan harmoni, keseimbangan, dan *unity*. Spons hati digambar mengikuti pola dan desain yang sudah ditentukan lalu potong spons hati sesuai pola, setelah itu lakukan pengecatan lalu jemur hingga kering. Setelah kering rangkai hiasan kepala sesuai dengan desain dan tambahkan aksesoris pada hiasan kepala. Setelah hiasan kepala digunakan oleh talent ternyata terlalu kebesaran sehingga memerlukan pengecilan kembali.



Gambar 47. Desain Hiasan Kepala  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 48. Hasil Akhir Hiasan Kepala  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

c. Hiasan Bahu

Hiasan bahu ini terbuat dari spons hati dengan penambahan rantai yang menjuntai kebawah. Unsur desain yang digunakan warna, garis dan tekstur, sedangkan prinsip desain yang digunakan keselarasan, *unity*, dan keseimbangan. Bentuk pola hiasan bahu, lalu potong sesuai dengan pola yang sudah ditentukan, setelah pola terbentuk lakukan pengukiran dengan menggunakan teknik lem bakar, cat spons hati lalu jemur hingga kering. Setelah mengering lapisi pola hiasan bahu dengan kain bludru hitam lalu rangkai sesuai dengan desain, setelah itu semprot pinggiran pola bahu dengan warna emas setelah mengering tambahkan aksesoris berupa manik-manik berupa batu-batuan.

Hiasan bahu setelah digunakan oleh talent kurang begitu kencang karena karet yang digunakan terlalu kecil.



Gambar 49. Desain Hiasan Bahu  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 50. Hasil Akhir Hiasan Bahu  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

d. *Kelat* Bahu

*Kelat* bahu terbuat dari bahan dasar spons hati, dengan ukuran panjang dan lebar 31 cm x 4 cm. Unsur desain yang digunakan warna, garis, dan tekstur, sedangkan prinsip desain yang digunakan keselarasan dan keseimbangan. Buat pola *kelat* bahu setelah pola terbentuk potong lalu berikan ukiran pada spons hati menggunakan teknik lem bakar setelah itu cat lalu jemur hingga kering. Setelah mengering lalu tambahkan manik-manik berupa batu-batuan. Hingga terbentuk hiasan *kelat* bahu yang diharapkan. Setelah *kelat* bahu digunakan pada *talent* ukuran lingkaran bahu dengan ukuran *kelat* bahu sama, menjadikan *kelat* bahu tidak longgar dan tidak gampang turun dari bahu.



Gambar 51. Desain *Kelat* Bahu  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 52. Hasil Akhir *Kelat* Bahu  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

e. Gelang tangan

Hiasan tangan ini berbahan dasar spons hati, mempunyai panjang dan lebar 19 cm x 13 cm. Unsur desain yang digunakan warna, tekstur, dan garis, sedangkan prinsip desain yang digunakan keselarasan, keseimbangan, dan *unity*. Bentuk pola hiasan tangan lalu gunting setelah itu bentuk ukiran dengan teknik ukir dari lem bakar. Lalu jemur hingga kering lalu tambahkan manik-manik berupa batu-batuan pada setiap ukiran dan tepi hiasan tangan. Hiasan tangan ini ditambahkan dengan tali bertujuan untuk lebih mempermudah saat pemakaian.

Setelah digunakan pada talent ukurannya sesuai sehingga tidak mengganggu gerak *talent*.



Gambar 53. Desain Hiasan Tangan  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 54. Hasil akhir Hiasan  
Tangan  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

f. *Sabuk*

*Sabuk* ini berbahan dasar spons hati, yang mempunyai panjang dan lebar 87,5 cm x 7 cm, ditengah sabuk terdapat logo Majapahit dengan diamer 14 cm. Unsur desain yang digunakan adalah warna, tekstur, dan garis, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, dan *unity*. Bentuk pola lalu gantung sesuai pola setelah itu bentuk ukiran menggunakan teknik lem bakar lalu cat dan jemur hingga kering. Setelah itu pasang kain bludru pada dalam *sabuk* menggunakan lem khusus, setelah itu rangkai *sabuk* pasangkan manik-manik berupa batu-batuan untuk memberikan aksen pada *sabuk* tersebut. Setelah *sabuk* digunakan pada talent, *sabuk* terlalu panjang sehingga perlu mengecilkan.



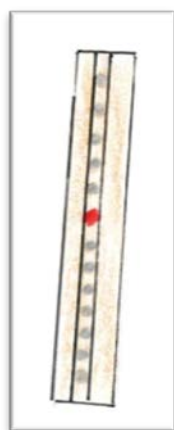
Gambar 55. Desain Sabuk  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 56. Hasil Akhir Sabuk  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

g. Gelang kaki

Gelang kaki ini terbuat dari bahan spons hati, dengan menggunakan unsur desain warna, tekstur, dan garis dan menggunakan prinsip desain keselarasan, keseimbangan dan *unity*. Gambar pola lalu gunting sesuai pola. Setelah cat lalu keringkan setelah itu rangkai gelang kaki menggunakan lem, tambahkan manik-manik berupa batu-batuan untuk aksent pada gelang kaki. Gelang kaki ini mempunyai ukuran panjang dan lebar 24 cm x 4 cm. Setelah gelang kaki digunakan pada talent pemasangan kancing pada gelang kaki kurang kencang sehingga saat digunakan saat pagelaran terlepas.



Gambar 57. Desain Gelang Kaki  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

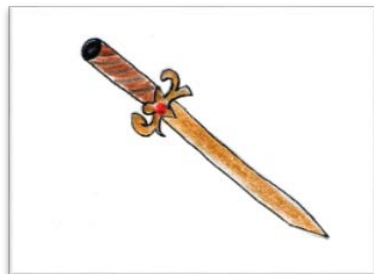


Gambar 58. Hasil Akhir Gelang Kaki  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

h. Senjata

Senjata yang digunakan oleh tokoh Kebo Taruna mempunyai panjang 60 cm, terbuat dari bahan peralon lalu potong sesuai dengan ukuran yang diharapkan. Unsur desain yang digunakan adalah warna, bentuk, dan tekstur, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, dan *unity*. Cat peralon lalu jemur hingga kering dengan menambahkan renda dan ukiran pada

senjata untuk aksesoris senjata. Ukuran senjata setelah digunakan talent sesuai dengan panjang yang diharapkan, tetapi senjata kurang runcing pada ujungnya.



Gambar 59. Desain Senjata  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 60. Hasil Akhir Senjata  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### 3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dan penerapan rias wajah panggung, dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut dan terlihat riasan pada saat di atas panggung. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah menggunakan pencampuran kosmetik khusus pada alas bedak (*foundation*) yaitu dengan kosmetik merek C5W, DM, dan BP, dengan perbandingan 2:1:1 bertujuan supaya warna *foundation* sesuai dengan prinsip rias karakter dan panggung di atas panggung.

Unsur desain yang digunakan pada rias wajah menggunakan unsur desain warna, tekstur, arah dan *value*. Sedangkan prinsip desain yang digunakan pada rias wajah menggunakan *unity*, keselarasan, dan *balance*. Pembahasan pada penerapan unsur desain warna yang diterapkan pada rias wajah Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik Kebo Taruna, unsur desain yang tekstur yang diterapkan pada rias wajah Kebo Taruna sesuai dan dapat dilihat dengan tujuan pada saat penggunaan dapat terlihat, unsur desain arah yang diterapkan pada rias Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik Kebo Taruna, unsur

desain *value* yang diterapkan pada rias wajah Kebo Taruna sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada penerapan unsur rias wajah karakter.

Prinsip *unity* yang diterapkan pada riasan wajah Kebo Taruna sudah sesuai dengan keterpaduan pada setiap unturnya, prinsip desain keselarasan yang diterapkan pada rias wajah Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh, prinsip desain *balance* yang diterapkan pada rias wajah belum semuanya seimbang karena ada beberapa penerapan ketebalan kosmetik kurang sesuai.

Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu pada mata, *eyeliner* dan alis, dengan tujuan memunculkan efek sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh tersebut. Berikut *step by step* riasan untuk Kebo Taruna.

- a. Membersihkan *talent* dengan kosmetik pembersih.



Gambar 61. Membersihkan Wajah  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- b. Aplikasikan *foundation* dengan merek A pada wajah klient hingga merata menggunakan spons.



Gambar 62. Pengaplikasian *Foundation*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- c. Aplikasikan bedak tabur menggunakan merekA yang memberikan kesan kemerahan pada wajah. Pengaplikasin bedak tabur menggunakan *puff*. Setelah itu aplikasikan bedak padat dengan menggunakan *puff*.



Gambar 63. Pengaplikasian Bedak Tabur dan Bedak Padat  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- d. Mengaplikasikan *blus on* sepanjang tulang pipi bagian atas, hingga berwarna merah dan tebal.



Gambar 64. Pengaplikasian *Blus On*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- e. Melakukan *make up* mata dengan tahap pertama mengaplikasikan *base shadow*, lalu mengaplikasikan *eye shadow* pada sipat mata, *eye shadow* yang diaplikasikan pertama adalah *eye shadow* berwarna coklat tua, setelah itu penambahan *eye shadow* hitam pada sudut mata untuk mempertegas karakter, lalu menggunakan teknik *blending* pada pemberian *eye shadow* hitam agar lebih membaur. Kemudian bubuhkan warna merah pada bagian kelok mata hingga ujung dalam mata. Lalu aplikasikan *eyeliner* pensil pada bawah dan atas mata.



Gambar 65. Pengaplikasian *Eye Shadow* dan *Eye Liner*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- f. Pengaplikasian alis, alis ini berbentuk kotak dengan posisi memanjang keatas, pembuatan alis ini dengan cara membuat pola terlebih dahulu lalu setelah pola jadi isikan alis dengan pensil warna hitam dan *eye shadow* hitam.



Gambar 66. Pengaplikasian Alis  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- g. Pembuatan shading hidung, shading hidung menggunakan jenis make up *face counture* berwarna coklat, mengaplikasin shading ini menggunakan *bruss* yang berbentuk bulat memanjang. Pengaplikasin shading ini hanya dilakukan dari bawah pangkal alis hingga sebelum cuping hidung.



Gambar 67. Pengaplikasian *Shadding* pada hidung  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- h. Dan tahap terakhir pengaplikasian *lipstick*, buatlah pola terlebih dahulu lalu aplikasikan *lipstick* berwarna merah dengan memberikan tambahan warna hitam pada garis bibir.



Gambar 68. Pengaplikasian *Lipstick*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

Hasil akhir rias wajah tidak sesuai dengan hasil rias wajah pada desain. Hal ini dikarenakan pada desain awal pengaplikasian *eye shadow* dan *eye liner* kurang memenuhi syarat sebagai karakter laki-laki.



Gambar 69. Desain Rias Wajah  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 70. Hasil Akhir Rias Wajah  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

#### 4. *Body painting*

*Body painting* dibuat dengan teknik manual dengan kosmetik khusus yaitu *henna*. Unsur desain yang digunakan pada *body painting* yaitu menggunakan

warna, tekstur, dan garis, sedangkan prinsip desain yang digunakan harmoni, keseimbangan dan aksen. Tujuan pembuatan *body painting* yaitu memunculkan karakter tokoh. *Body painting* dibuat menggunakan bahan kosmetik khusus yaitu menggunakan *henna* dengan motif ukiran majapahit yang menerapkan teori *distorsi* yang menyederhanakan bentuk aslinya dengan menggunakan garis lengkung dan runcing. *Henna* yang digunakan menggunakan bahan bubuk pacar yang dicampur dengan minyak kayu putih.

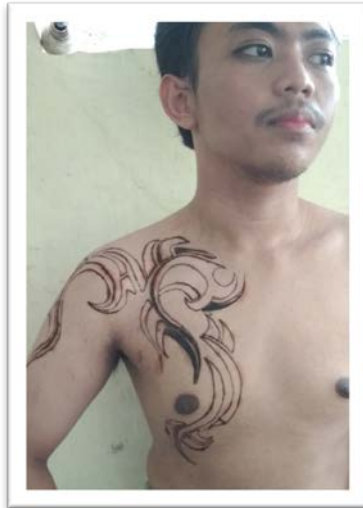
Pembahasan pada penerapan unsur warna sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna, penerapan unsur warna sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna, penerapan unsur tekstur yang digunakan Kebo Taruna sudah sesuai dengan tujuan dapat terlihat pada saat digunakan, unsur garis yang diterapkan pada *body painting* sudah sesuai dan ada juga yang belum sesuai dengan karakter Kebo Taruna.

Prinsip harmoni yang diterapkan pada *body painting* sudah sesuai dengan objek dan ide yang sudah ditentukan, prinsip keseimbangan yang diterapkan pada *body painting* Kebo Taruna sudah sesuai dengan karakter yang diharapkan, prinsip aksen yang digunakan pada *body painting* Kebo Taruna sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu menjadi pusat perhatian yang lebih menarik.

Tata cara menggambar henna menggunakan alat berupa cone plastik yang kemudian adonan henna dimasukan ke cone yang sudah dibuat. Berikut *step by step* pembuatan *body painting*:

- a. Siapkan kosmetik *body painting* seperti *henna cone*, pensil alis, lem bulu mata dan payet.

- b. Buatlah pola terlebih dahulu pada badan, setelah pola sudah jadi aplikasikan henna tersebut sesuai pola



Gambar 71. Membuat Pola *Body Painting*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- c. Setelah semuanya sudah terpenuhi lalu tunggu henna hingga mengering.  
d. Setelah mengering kelupas sisa henna yang mengering.



Gambar 72. Pola *Body painting* Sudah Terisi Henna  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- e. Lalu tempelkan payet ke bagian yang sudah di gambar dengan cara aplikasikan lem bulu mata ke gambar lalu pasang payet dengan tujuan menambah kesan menonjol pada henna. Sehingga memberi efek 2 D.



Gambar 73. Hasil Akhir *Body Painting*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### 5. *Penataan Rambut*

Penataan rambut menggunakan tipe penataan top mess dan penambahan rambut buatan berupa sanggul cepol, dengan fokus penataan pada rambut bagian atas bertujuan untuk menimbulkan karakter dan karakteristik tokoh. Unsur desain yang digunakan pada penataan rambut yaitu menggunakan unsur warna, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah *balance*.

Pembahasan penerapan unsur warna yang digunakan pada penataan rambut sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna. Prinsip *balance* yang digunakan pada penataan rambut sudah sesuai dengan karakter Kebo Taruna.

Proses pembuatan sanggul cepol menggunakan alat seperti gunting, jepit, jarum jahit, benang, harnet dan bahan utama rambut dengan prosedur pembuatan sebagai berikut :

- a. Siapkan alat dan bahan
- b. Setelah semua siap lalu bentuk rambut penjadi ceopolan lalu bungkus dengan harnet lalu sematkan jepit agar kencang.
- c. Lalu jahit rambut pada bagian bawah cepol agar lebih kencang dan kuat.
- d. Terakhir semprot rambut cepolan dengan hair spray.

- e. Setelah cepol jadi pasangkan cepol pada rambut talent.
- f. Sisir rambut talent, pada puncak rambut.



Gambar 74. Proses Penyisiran Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- g. Kuncir rambut pada bagian puncak rambut menggunakan karet dan jepit.



Gambar 75. Proses Pengikatan Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

h. Pemasangan sanggul cepol pada rambut talent

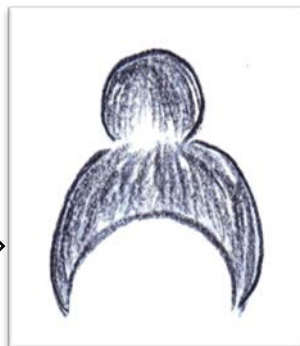


Gambar 76. Pemasangan Sanggul Cepol Pada Rambut Klien  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

Hasil akhir penataan rambut tidak sesuai dengan hasil desain awal, karena penataan rambut pada desain awal kurang tinggi jadi perlu penambahan rambut lagi agar terlihat lebih tinggi.



Gambar 77. Desain Rambut 1  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 78. Desain Rambut 2  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 79. Hasil Akhir Penataan Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

**C. Proses, hasil dan pembahasan develop (pengembangan)**

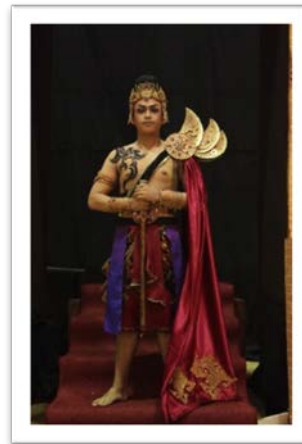
1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Gurub Bestari. Validasi dilakukan pada tanggal 29 bulan Desember tahun 2017. Perubahan yang

dilakukan pada desain kostum tersebut yaitu penambahan payet pada draperi kain batik dan penambahan warna sedikit emas pada aksesoris. Dengan tujuan penambahan payet pada kain batik adalah lebih memperkuat karakter tokoh tersebut serta penambahn warna emas pada aksesoris tersebut bertujuan untuk lebih memberikan efek hidup dan lebih menyatu dengan karakternya.



Gambar 80. Desain Akhir  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 81. Hasil Akhir Kostum  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

## 2. Validasi desain Rias oleh ahli II

Validasi desain rias wajah oleh dosen pembimbing yang dilakukan oleh Eni Juniastuti Validasi dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah adalah pemilihan warna *foundation* dengan warna kemerahan, menajamkan mata dan *eyeliner* pada mata, memperbaiki alis lebih meninggikan alis dan mempertebal alis. Tujuan perubahan pada rias wajah yaitu agar terlihat lebih menonjol pada saat pementasan.



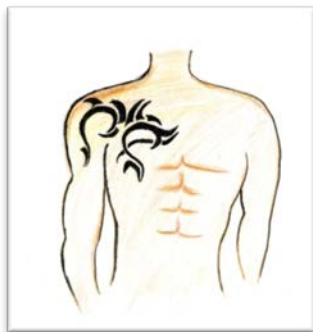
Gambar 82. Desain Rias  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 83. Hasil Rias Akhir  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### 3. Validasi desain *Body painting* oleh ahli II

Validasi desain *body painting* oleh dosen pembimbing yang dilakukan oleh Eni Juniastuti Validasi dilakukan pada tanggal 22 Desember 2017. Hasil validasi desain *body painting* adalah menambahkan lagi ukiran pada bagian dada. Tujuan perubahan pada desain *body painting* adalah untuk lebih menonjolkan karakter dan keberadaan tokoh tersebut.



Gambar 84. Desain *Body painting*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 85. Hasil Akhir *Body painting*  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

### 4. Validasi desain penataan rambut oleh ahli II

Validasi desain penataan rambut dilakukan oleh dosen pembimbing Eni Juniastuti validasi dilakukan pada tanggal 22 Desember 2017. Hasil Validasi desain rambut adalah memperbesar dan mempertinggi desain penataan rambut

menggunakan sanggul cepolan, tujuannya agar lebih memperlihatkan tatanan rambutnya.



Gambar 86. Hasil Desain Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)



Gambar 87. Hasil Akhir Penataan Rambut  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

5. Pembuatan kostum dan asesoris
  - a. Kostum dibuat oleh desainer dan di bantu oleh penjahit. Pembuatan kostum membutuhkan waktu 7 hari dan membutuhkan waktu 10 hari untuk pembuatan *sampur* gradasi, biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum yaitu Rp.500.000 untuk keperluan bahan dan ongkos jahit.
  - b. Aksesoris dibuat oleh desainer dan dibantu oleh Art Desain. Pembuatan aksesoris membutuhkan waktu 3 minggu, biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan aksesoris yaitu Rp.550.000 untuk keperluan bahan dan ongkos pembuatan.

*Fiting* kostum dan aksesoris dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada Kamis 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018, dengan hasil memerlukan penambahan warna emas pada bagian aksesoris bahu.

Berikut adalah langkah pembuatan perlengkapan kostum berupa aksesoris pada bagian hiasan bahu yang dikenakan oleh tokoh Kebo Taruna:

## 6. Uji coba arias wajah dan *Body painting*

Uji cob arias wajah dan *body painting* dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada tanggal Kamis 28 Desember 2017, Jumat 29 Desember 2017, Kamis 4 januari 2018, dan Sabtu 6 Januari 2018.

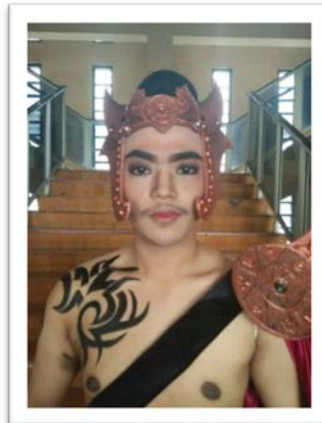
### a. Hasil uji coba rias wajah

Hasil uji coba rias wajah pertama kali dilakukan pada tanggal Kamis 28 Desember 2017 yaitu dengan warna *foundation* yang masih kurang merah, shading hidung yang masih seperti perempuan, perona pipi yang kurang merah, *eyeshadow* dan *eye liner* yang kurang tajam, warna bibir yang kelihatan tua, shading luar yang terlalu hitam.



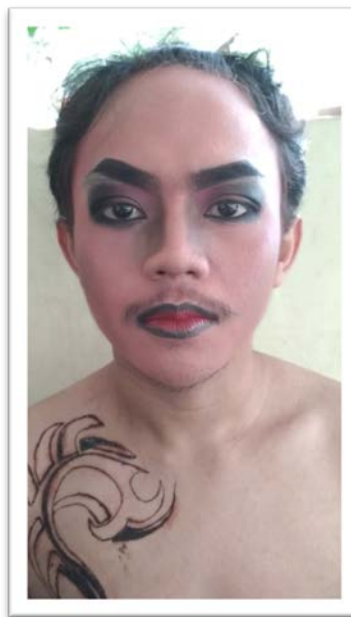
Gambar 88. Hasil Uji Coba Rias Pertama  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

b. Hasil uji coba rias wajah dan *body painting* ke dua dilakukan pada 29 Desember 2017 yaitu penambahan *foundation* yang masih kurang merah dan tebal, *eye liner*, *eye shaow*, perona bibir dan warna bibir yang masih kurang terang dan belum nampak garis bibirnya.



Gambar 89. Hasil Uji Coba Rias Kedua  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- c. Hasil uji coba rias wajah ke tiga pada tanggal 31 Desember 2017 yaitu pertajam pada kelopak mata dan *eye liner* dan lebih memperhatikan kesamaan alis.



Gambar 90. Hasil Uji Coba Rias Wajah Ke 3  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- d. Hasil uji coba rias wajah wajah dan *body painting* ke empat pada tanggal 4 Januari 2018 yaitu perbaiki alis *eyeliner* dan *eyeshadow*, lebih mempertebal dan mempertajam.

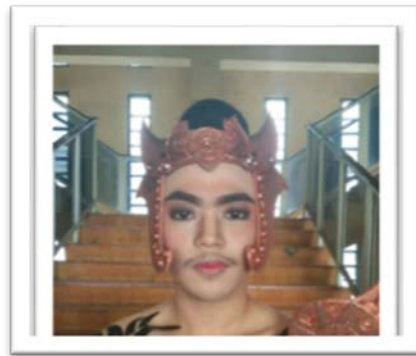


Gambar 91. Hasil Uji Coba Rias Wajah ke 4  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

7. Uji coba penataan rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jum'at 29 Desember 2017 dan Kamis 4 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba penataan rambut pertama yaitu penataan rambut yang kurang tinggi sehingga belum begitu nampak untuk penataan rambutnya.



Gambar 92. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Pertama  
(Sumber: Amanah Dwi, 2018)

- b. Hasil uji coba penataan rambut ke dua yaitu penataan rambut sudah benar tetapi lebih dirapikan kembali dan pemasangannya lebih dikencangkan.



Gambar 93. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Ke Dua  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

#### 8. *Prototype* Kebo Taruna yang dikembangkan

Setelah melewati tahap desain kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan penataan rambut dilanjutkan dengan *fitting* kostum, aksesoris, uji coba rias wajah, uji coba penataan rambut dan uji coba *body painting* maka dapat dihasilkan *prototype* Kebo Taruna. Dengan menggunakan celana, *rampek*, sampur, hiasan rantai, jubah, hisan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki, penerapan rias karakter, penerapan *body painting* dan menggunakan properti berupa senjata.

Pada kostum Kebo Taruna menggunakan unsur desain warna, arah, dan tekstur. Warna yang digunakan adalah merah, biru, ungu, coklat, dan hitam. Sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, keseimbangan, aksent, dan *unity*. Pada kostum Kebo Taruna menggunakan jubah, selempang, celana pendek, *rampek*, *sampur*, rantai. Hasil penataannya celana yang sedikit ketat, jubah yang kurang kaku, *rampek* yang kurang rapi, bagian warna *sampur* yang tidak terlihat, selempang yang kurang rapi, rantai yang tidak terlihat.

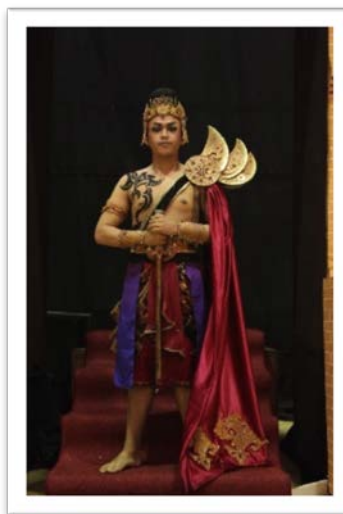
Pada aksesoris yang digunakan menggunakan unsur warna, ukuran dan garis. Sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah keselarasan, *unity*, dan keseimbangan. Pada aksesoris Kebo Taruna menggunakan hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki dan property berupa senjata. Hasil penataannya aksesoris pada Kebo Taruna kurang terlalu *simple* menjadikan terlihat sederhana.

Pada rias wajah yang menggunakan unsur desain warna, tekstur, arah, dan *value*, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah *unity*, keselarasan, dan *balance*. Kosmetik yang digunakan untuk Kebo Taruna menggunakan kosmetik khusus, untuk *foundation* yaitu kosmetik C5W, DM dan BP. Hasil pengaplikasian rias wajah menggunakan spons dan menggunakan kuas untuk mengaplikasikan kosmetik dekoratif.

Pada *body painting* menggunakan unsur desain warna, tekstur, dan garis, sedangkan prinsip desain yang digunakan harmoni, keseimbangan, dan aksent. Pada penerapan *body painting* ini menggunakan kosmetik khusus yaitu *henna*. Hasil pengaplikasian *henna* berupa ukiran majapahit dengan penambahan aksent

payet. Pada penataan rambu menggunakan unsur desain warna, sedangkan prinsip desain yang digunakan adalah *balance*. Sanggul cepol yang dibuat untuk Kebo Taruna sesuai dengan ukuran. Hasil pengaplikasian sanggul cepol pada Kebo Taruna sudah sesuai ukuran yang di harapkan.

Berikut adalah hasil prototype Kebo Taruna dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.



Gambar 94. Hasil Akhir Kebo Taruna  
(Sumber : Amanah Dwi, 2018)

#### **D. Proses, hasil dan pembahasan *disseminate* (penyebarluasan)**

*Disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema “Kudeta di Majapahit”. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY ditujukan untuk generasi muda dan masyarakat umum dengan tujuan mengenalkan tradisi budaya yang ada di Indonesia dan tetap melestarikan kebudayaan di Indonesia.

Tahapan yang dilakukan dilalui proses diseminasi ini meliputi Grand Juri, Gladi Kotor, Gladi Bersih, dan pertunjukan Utama, berikut pembahasan dari serangkaian acara tersebut :

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, 6 Januari 2018 bertempat di Gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari 3 bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya dari instansi Institut Seni Indonesia Yuswati dari instansi Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, dan Esti Susilarti dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian dilakukan mencakup Tata Rias (*make up* dan *hair do*) tata rias mencakup penilaian kehalusan *make up*, kesesuaian dengan karakter, kesesuaian dengan karakteristik tokoh, penerapan teknik *make up* yang sesuai dan kesesuaian dengan penataan rambut, Kostum (Kostum, aksesoris, dan properti kostum) kostum yang digunakan mencakup warna, keserasian aksesoris, dan pencapaian karakter dan karakteristik, Total *Look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih berdasarkan tampilan terbaik dari karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan melalui kasta, yang pertama dari Narapraja dengan hasil urutan terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu Mahapathi

Halayudha oleh Teresa Valentina, Tribuana Tungga Dewi oleh Putri Anggita Dewi, Jayanegara oleh Agatha Ratu Maheswara Dewayana.

Untuk urutan yang selanjutnya adalah Dharmaputra dengan hasil urutan terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu Rha Wedheng oleh Asrifa Sakinah, Rha Bhanyak oleh Frida Pratiwi, Kuda Lawean oleh Zalma Nur Chasanah.

Untuk urutan yang selanjutnya adalah Prajurit dengan hasil urutan terbaik diurutkan dari posisi atas yaitu Prajurit Lumajang III oleh Siska Widya, Prajurit Majapahit I oleh Poppy Romadhoni Larasati, Prajurit Majapahit III oleh Nita Aprila. Untuk pemenang *Best Of The Best* dan *Best Favorite* pada acara proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 dengan kriteria pemilihan *Best Of The Best* yaitu perolehan nilai tertinggi dari semua peserta PA dan untuk best favorit di peroleh melalui *vote* yang dilakukan oleh para tamu undangan dan penonton teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, berikut pemenang *best of the best Best* oleh Asrifa Sakinah dan *Best Favorit* oleh Putri Anggita Dewi

## 2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa 16 Januari 2018 di *Student Center* UNY. Acara Gladi kotor difokuskan pada penampilan *talent*, penggrawit, dan penari. Pada proses gladi kotor tidak menggunakan kostum hanya menggunakan *property* yang diperlukan dalam cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Proses gladi kotor dihadiri oleh sutradara, penggrawit, talent, penari dan peserta Proyek Akhir. Hasil dari kegiatan gladi kotor kurang begitu memahi koreo dan kostum karena keterbatasan waktu sehingga saat melaksanakan gladi kotor tidak menggunakan kostum. Serta tidak tau kekurangan yang perlu

ditambahkan pada rias wajah karena keterbatasan waktu sehingga tidak memakai rias wajah.

### 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 di Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk mematangkan kembali latihan. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih memfokuskan koreografi di atas panggung. Proses gladi bersih hanya menggunakan kostum tidak menggunakan make up dikarenakan kurangnya waktu saat proses gladi bersih. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah mengetahui hal apa yang masih kurang untuk berjalannya acara pada hari H. Untuk tokoh Kebo Taruna hal yang perlu ditambahkan yaitu yaitu dengan bantuan jahitan langsung pada rampek, selempang, dan celana untuk memperkuat penataan kostum.

### 4. Pergelaran Utama

Pergelaran Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2015 bertema tentang “ Kudeta di Majapahit” yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Dekan Fakultas Teknik Widarto, Wakil Dekan 2 Fakultas Teknik bapak Agus Santoso, Wakil Dekan 3 Fakultas Teknik Giri Wiyono, Kepala Jurusan, Kepala Prodi, Dosen Tata Rias dan Kecantikan, Dosen Prodi Tata Boga, Dosen Prodi Tata Busana, teknisi, Instanti, Pihak Sponsorship, tempat Praktik Industri, Organisasi Mahasiswa. Tiket pertunjukan sejumlah 360 tiket terjual 281, tamu undangan berjumlah 200 orang total semuanya 481

penonton. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini masyarakat umum dan remaja, pertunjukan ini berdurasi 150 menit menampilkan kisah kerajaan di Majapahit, dengan menampilkan Kebo Taruna dalam teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Pada acara pergelaran utama untuk kedatangan jajaran dekan masih belum tepat waktu sehingga acara belum sesuai *rundown*.

Penampilan Kebo Taruna pada introduksi menggunakan iringan *sampak* perang dengan tata cahaya putih dan merah, ketika cahaya putih langsung dikenakan ke wajah *talent* terlihat pucat sedangkan cahaya merah rias wajah terlihat dan tidak pucat. Pada penampilan babak ke dua menggunakan iringan musik *lancaran* rukmini, untuk tata cahaya yang digunakan menggunakan cahaya berwarna putih sehingga rias wajah menjadi sedikit pucat.

Pada kostum secara keseluruhan kurang sesuai dikarenakan banyak kekurangan saat di pakai *talent* seperti celana yang terlalu ketat waktu untuk koreo duduk dikarenakan bertambahnya berat badan *talent* waktu menjelang hari h, jubah yang kurang kaku, rampek yang kurang memunculkan teknik draperi, aksesoris yang terlalu sederhana, sehingga tampilan tokoh setelah dibandingkan dengan tokoh dhama putra yang lain masih terlihat sederhana.

Tata rias pada Kebo Taruna secara keseluruhan kurang tajam dan tebal, pada adegan ke dua saat wajah *talent* terkena lighting menjadikan tata rias menjadi pucat karena kurang tajam pada bagian mata dan bibir. Untuk aksesoris yang digunakan oleh Kebo Taruna pada bagian gelang kaki bagian pengancing kurang kuat sehingga waktu adegan di atas panggung terlepas.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan penataan rambut pada tokoh Kebo Taruna dalam Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut :
  - a. Hasil rancangan kostum Kebo Taruna dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* yang telah dilakukan adalah mengkaji, menganalisa cerita, memahami karakter dan karakteristik tokoh pada Kebo Taruna mengalami beberapa 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Kebo Taruna, dengan menerapkan unsur desain arah, warna, dan tekstur dan menggunakan prinsip desain keseimbangan, aksentuasi, *unity*, keselarasan tanpa menghilangkan karakter dan karakteristik dari tokoh tersebut
  - b. Hasil rancangan rias wajah karakter Kebo Taruna dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan unsur desain warna, tekstur, *value*, arah, ukuran dan menggunakan prinsip desain *unity*, *balance*, keselarasan,
  - c. Hasil rancangan *body painting* Kebo Taruna dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan unsur warna, tekstur dan garis dan menggunakan prinsip desain harmoni, keseimbangan dan aksentuasi.

- d. Hasil rancangan penataan rambut untuk Kebo Taruna dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan unsur warna, arah dan tekstur dan menggunakan prinsip desain *balance*.
2. Hasil penataan kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan penataan rambut pada tokoh Kebo taruna dengan sumber ide arca Kebo Taruna yang dikembangkan menggunakan teori distorsi.
  - a. Hasil penataan kostum dan aksesoris pada Kebo Taruna menggunakan jubah, selempang, celana pendek, *rampek* dan rantai.
  - b. Hasil penataan aksesoris pada Kebo Taruna menggunakan hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki, dan menggunakan properti berupa senjata.
  - c. Hasil Rias wajah Kebo Taruna menggunakan kosmetik khusus pada *foundation* dan menggunakan kosmetik dekoratif untuk mengubah wajah *talent* menjadi karakter yang diharapkan.
  - d. Hasil *body painting* Kebo Taruna menggunakan kosmetik khusus yaitu *henna* dengan teknik pengaplikasian secara manual dan memberikan tambahan aksesoris.
  - e. Hasil penataan rambut Kebo Taruna menggunakan sanggul *cepol* dengan teknik penataan puncak.
3. Pertunjukan Teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi wilwatikta* yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 Januari 2018 dihadiri oleh jajaran dekan, ketua jurusan, Ketua Prodi, Dosen Pendidikan teknik boga dan Busana, Instansi, organisasi Mahasiswa, wali Mahasiswa dan ticketing. Penjualan tiket dalam

peregalaran yaitu berjumlah 360 terjual 281 tiket dengan jumlah tamu undangan 200, jumlah semua tamu undangan berjumlah 481. Peregalaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan iringan musik Jawa timuran, Jawa Tengah dan Bali. Untuk koreo pada Kebo Taruna menggunakan notasi *sampak* perang dan *lancaran rukmini*. Kostum yang digunakan Kebo Taruna menggunakan jubah, celana pendek, *rampek*, *sampur*, rantai. Aksesoris yang digunakan berupa hiasan rambut, hiasan kepala, hiasan bahu, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki dan properti berupa senjata. Tata rias wajah yang digunakan yaitu rias karakter dengan menerapkan rias panggung. *Body painting* yang digunakan dengan teknik manual dan kosmetik khusus yaitu *henna* dengan tambahan aksesoris berupa payet. Penataan rambut menggunakan teknik penataan puncak atau *top mess*.

Penampilan Kebo Taruna saat di atas panggung menggunakan iringan *sampak* perang pada adegan pertama setelah itu pada babak ke dua menggunakan iringan *lancaran rukmini*, untuk cahaya yang digunakan adalah putih dan merah. Kostum yang digunakan Kebo Taruna secara keseluruhan kurang sesuai karena banyak kekurangan seperti, celana yang ketat saat digunakan, jubah yang kurang kaku, pemakaian *rampek* yang kurang rapi sehingga teknik draperi kurang begitu terlihat. Aksesoris yang digunakan secara keseluruhan terlalu sederhana, sehingga saat ditampilkan dan dibandingkan dengan tokoh dharma putra masih terlihat sederhana, dan pada saat di atas panggung gelang kaki terlepas karena penggunaan kancing pada gelang kaki kurang kuat. Tata rias yang digunakan oleh Kebo Taruna secara

keseluruhan kurang tajam dan tebal sehingga masih terlihat puvcat saat terkena *lighting*. *Body painting* yang digunakan oleh Kebo Taruna saat di atas panggung sudah terlihat karena adanya penambahan aksesoris berupa payet, tatanan rambut yang digunakan oleh Kebo Taruna saat di atas panggung sudah sesuai dengan proporsi yang diharapkan.

Acara Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 dapat diselenggarakan dengan lancar dengan adanya dukungan dari berbagai pihak dan apresiasi penonton terhadap acara teater tradisi. Secara teknis pada tugas akhir yaitu mengasah kemampuan *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* yang diperoleh dalam tugas akhir ini adalah hubungan dengan ilmu, sedangkan *soft skill* yang diperoleh dalam pertunjukan ini adalah keterampilan berhubungan dengan orang lain atau dengan pihak lain.

## **B. SARAN**

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain kostum, aksesoris dan rias karakter dalam suatu pertunjukan adalah sebagai berikut:

1. Lebih teliti dalam perancangan kostum agar pemakaian kostum dapat nyaman saat ditampilkan.
2. Lebih memperhatikan hasil riasan pada wajah *talent*, dan lebih mendetail guna memperoleh karakter tokoh.
3. Pengaplikasian aksesoris yang tepat untuk Kebo Taruna menambah atau memunculkan karakter dan karakteristik dari tokoh.
4. Memperhatikan rias wajah pada jarak penonton agar pada saat dipanggung lebih terlihat jelas dan detail.

5. Perlunya komunikasi dan peningkatan kerja yang baik antar panitia agar tidak terjadi konflik.
6. Melakukan konfirmasi ulang kepada pihak yang berkepentingan seperti jajaran Dekan paling tidak 3 sampai 2 hari sebelum acara, guna menciptakan ketepatan waktu agar acara bisa dimulai sesuai dengan *rundown* acara yang sudah ditentukan.

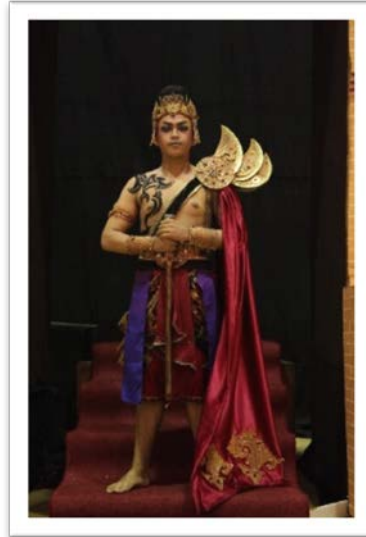
## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Anonim. (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Diunduh pada 31 Januari 2018 dari [nasional.kompas.com/read/2008/09/14](http://nasional.kompas.com/read/2008/09/14)
- \_\_\_\_\_. (2012). *Dampak perkembangan teknologi informasi*. Diunduh pada 31 Januari 2018 dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com)
- \_\_\_\_\_. (2015). *Sejarah pulau bali dan jawa yang dulu menjadi satu*. Diunduh pada 1 April 2018 dari [inputbali.com/sejarah-bali/sejarah-pulau-bali-dan-jawa-yang-dulu-menjadi-satu](http://inputbali.com/sejarah-bali/sejarah-pulau-bali-dan-jawa-yang-dulu-menjadi-satu)
- \_\_\_\_\_. (2016). *Kemajuan teknologi berkembang pesat*. Diunduh pada 31 Januari 2018 dari [kompasiana.com/eva\\_pusdita](http://kompasiana.com/eva_pusdita)
- \_\_\_\_\_. (2017). *Kebudayaan indonesia hilang dari manusiannya*. Diunduh pada 31 Januari 2018 dari <http://www.pressreader.com>
- \_\_\_\_\_. (2017). *Sosok panglima besar kebo dan gajah mada dalam perang kerajaan bedahuluu dengan majapahit*. Diunduh pada 28 Februari 2018 dari [www.cepit.com/2017/03/sosok-panglima-besar-kebo-iwa-dan-gajah-mada.html](http://www.cepit.com/2017/03/sosok-panglima-besar-kebo-iwa-dan-gajah-mada.html).
- Anshori, Y & Kusrianto, A. (2011). *Keeksotisan batik jawa timur memahami motif dan keunikannya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Bariqina, E. & Ideawati, Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa
- Eneste, P. (2005). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ernawati, Iswerni, & Nelmira, W. (2008). *Tata busana jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Hamidin, A.S. (2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Yogyakarta: Narasi
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Himawan, M & Siti, S. (2014). *Teknik gampang desain busana dari pola hingga jadi*. Jakarta: Prima.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kusantati, H. Tresna, P. & Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Nurhadi, Dawud, & Pratiwi, Y. (2007). *Bahasa indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Nursantara, Y. (2007). *Seni budaya SMA jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan teknis pentas*. Jakarta: Direktorat Pendidikan menengah kejuruan
- Prasetyo, A. (2012). *Batik*. Yogyakarta: Pura Pustaka
- Prihantina, I. (2015). *Tata rias fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rostamailis, Hayatunnufus, & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santoso, E. (2013). *Pengetahuan teater 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Santoso, E. Subagiyo, H. Mardianto, H. Arizona, N., et al. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Siswanto, S.P. (2018). *Mentarai pagi di bumi wilwatikta*. Yogyakarta
- Sophia, P.S. & Karnasih, T. (2012). *Rias wajah karakter*. Jawa Barat: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyanto, Setyobudi, Munsu, M. F. Setyaningsih, D.F. (2005). *Kesenian smp untuk kelas VIII*. Jakarta: Erlangga
- Suyatra P. (2018). *Jejak kebo iwa di bedha arca sang patih dibangun karena ada bisikan*. Diunduh pada 28 Februari 2018 dari [www.jawapos.com/baliexpress](http://www.jawapos.com/baliexpress)
- Trieha U. (2014). *Makna psikologi warna*. Diunduh pada tanggal 1 Maret 2018 dari <http://ensiklo.com/2014/10/29/makna-psikologi-warna/>
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP
- Triyanto. Fitrihana, N. Zerusalem, M. A. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Jaya Cemerlang
- Tylor, E.B. (2013). *Definisi kebudayaan menurut beberapa ahli*. Diunduh pada 1 April 2018 dari <http://coretanandrea.wordpress.com/2013/11/03/definisi-kebudayaan-menurut-beberapa-ahli>
- Widarwati, S. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: IKIP
- \_\_\_\_\_. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: IKIP
- Wulandari, A. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: CV Andi Offset

# LAMPIRAN

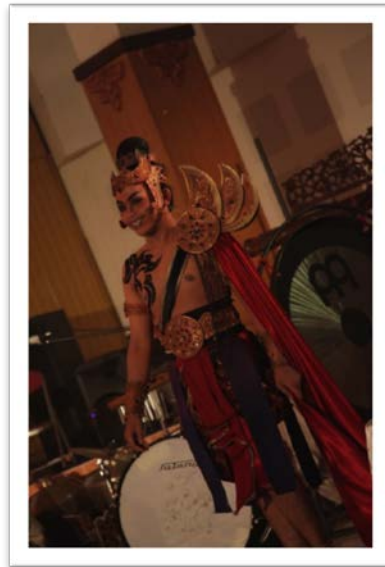
Lampiran 1. Kebo Taruna



Tampilan Kostum Kebo Taruna secara keseluruhan



*Performance* Kebo Taruna



*Performance Kebo Taruna*



*Performance Kebo Taruna*

Lampiran 2. *Fashion Show Beautycian dengan Talent dan Foto Bersama Dosen*



*Fashion Show Beautycian dengan Talent*



*Fashion Show Beautycian dengan Talent*



Foto Bersama Dosen Pembimbing



Bersama Dosen Tata Rias dan Kecantikan

## Lampiran 3. Pamflet dan Banner



Pamflet Prroyek Akhir



Pamflet Open Recritment



*Banner Photobooth*



*Banner Publikasi*



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