

**TATA RIAS KARAKTER TOKOH GARENG DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

PROYEK AKHIR

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



**ROSITA NADYA UTAMI
NIM. 16519134011**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2019**

**TATA RIAS KARAKTER TOKOH GARENG DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI
ALENGKA “HANOMAN DUTA”**

Oleh:

**ROSITA NADYA UTAMI
NIM. 16519134011**

ABSTRAK

Proyek akhir ini dikemas dengan tampilan *techno* 60% dan tradisional 40% pada tokoh Gareng dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan tujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter; 2) menciptakan tatanan kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter; 3) menampilkan kostum, asesoris dan tata rias wajah karakter.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan model pengembangan 4D yaitu 1) *define* berupa proses analisis terhadap cerita, karakter, karakteristik sumber ide serta pengembangan sumber ide tokoh Gareng; 2) *design* proses perancangan kostum, rias karakter dan asesoris, 3) *develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum, rias karakter, dan asesoris, serta desain *prototype*; 4) *desseminate* berupa proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu 1) rancangan kostum dan asesoris dengan unsur garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, warna, dan menggunakan prinsip harmoni, proporsi, keseimbangan, aksentuasi serta kesatuan, tata rias wajah karakter dengan unsur garis, ukuran, warna, dan menggunakan prinsip harmoni, keseimbangan dan kesatuan; 2) diwujudkan tatanan kostum dan asesoris berupa baju dan celana yang terbuat dari bahan kain *satin bridal* hitam mengkilap dengan ornamen pada kostum menggunakan spon ati dan payet serta atasan berupa kalung yang terbuat dari *CD* dan spon ati serta asesoris pendukung, dan perlengkapan kostum berupa alas kaki, *Irah-irahan*, anting, gelang, *klat* bahu dan ikat pinggang; 3) diselenggarakannya pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka dengan menampilkan tokoh Gareng pada hari Sabtu, 26 Januari 2019, pukul 13.00 WIB, bertempat di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, dihadiri 572 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata Kunci: *tata rias karakter, maha satya di bumi alengka hanoman duta, tokoh gareng.*

**MAKE UP CHARACTER OF GARENG FIGURES IN THE
TRADITIONAL THEATER MAHA SATYA DI BUMI
ALENGKA "HANOMAN DUTA"**

By:
ROSITA NADYA UTAMI
NIM. 16519134011

ABSTRACT

This final project was packed with 60% techno and 40% traditional in Gareng performances Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta" with the intention of 1) produce a design of costume, accessories, and face character make up; 2) arrangement of costumes, accessories, and make up on characters Gareng character is manifested as a playful person; 3) displaying costumes, accessories and make up.

The method used to achieve using the 4D development methods, are 1) define in the form of a process of analyzing story characters, characteristics of ideas and the development of Gareng ideas, 2) design of costume designs, makeup of characters and accessories, 3) develop in the form of a validation process on costume design, character makeup, and accessories, as well as prototype design, 4) disseminate in the form of the process of disseminating the work displayed in the theater performance in the Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta".

Result of the final project are 1) designs of costume and accessories with components such as line, direction, shape, size, texture, and color as well as principles such as harmony, proportion, balance, accent and unity, character make up with components such as line, size, and color as well as principle such as harmony, balance and unity; 2) a realization of costume and accessories arrangement in the form of shirt and pants made from shiny black bridal satin with ornaments made from eva sponge and sequin, a tops in the form necklace made from compact disk and eva sponge, additional accessories, and costume attributes such as footwear, irah-irahan (head piece), earrings, bracelets, shoulder clasps and belts; 3) traditional theater Maha Satya di Bumi Alengka presenting Gareng which was held smoothly and successfully on Saturday, 26th January 2019 at 1:00 pm at Concert Hall building of Taman Budaya Yogyakarta, and watched by 572 spectators.

Keywords: character make up, maha satya di bumi alengka hanoman duta, gareng.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosita Nadya Utami
NIM : 16519134011
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : . Tata Rias Karakter Tokoh Gareng Dalam Pergelaran
Teater Tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman
Duta”

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

Yogyakarta, 17 Maret 2019

Yang menyatakan,



Rosita Nadya Utami
NIM. 16519134011

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

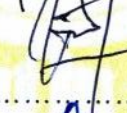
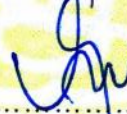
TATA RIAS KARAKTER TOKOH GARENG DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA “HANOMAN DUTA”

Disusun Oleh:

ROSITA NADYA UTAMI
NIM. 16519134011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program
Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 1 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		16 Mei 2019
Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Penguji		16 Mei 2019
Sugiyem, S.Pd., M.Pd. Penguji		16 Mei 2019

Yogyakarta, 2019
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




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

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas cinta dan kasih sayangNya yang telah memberikan kekuatan, membekali ilmu dan kemudahan. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan kasih sayangnya dalam proses mengerjakan laporan dan kostum .
2. Bapak yang selalu membantu dalam mengerjakan asesoris dan pemasangan lampu *LED*.
3. Segenap keluarga saya yang selalu memotivasi dan mendoakan saya untuk selalu gigih berjuang.
4. Galuh Cahya Andayasari yang sudah menemani hari-hari selama pembuatan laporan.
5. Seluruh teman Srikandi angkatan 2016 yang selalu semangat berjuang selama proses pembelajaran.

MOTTO

“Walau kapal karam, kamu harus tetap berenang”.

(Rosita Nadya Utami)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Jangan pernah memandang kebelakang, kecuali jika kamu ingin ke arah itu
“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki”.

(Rosita Nadya Utami)

Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkannya mendapat jalan ke surga.

(H.R Muslim)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah: 286)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan laporan penulisan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Laporan penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Teknik.

Terselesaikannya laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Elok Novita, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Ika Pranita Siregar, M.Pd. selaku Sekertaris Ujian Tugas Akhir.
3. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan serta Penguji Ujian Tugas Akhir.
4. Dra. Yuswati, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik Tata Rias dan Kecantikan.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Moh. Khairuddin, M.T., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku konsultan desain yang telah sabar mengarahkan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, menyemangati, dan membantu dari segi materi selama proses penyusunan laporan ini.
12. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya.
13. Teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016.
14. Agus Prasetya, S.Sn. dan tim artistik yang telah bekerjasama dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan mahasiswa prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016.
15. Sihono sebagai *talent* Gareng dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
16. Ngatmi sebagai penjahit kostum Gareng dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
17. Agus sebagai pembuat asesoris irah-irahan dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
18. Teman-teman panitia pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

19. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam proses penyelesaian laporan penulisan Tugas Akhir, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, terimakasih dan mohon maaf kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Penulisan laporan Tugas Akhir ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk memperbaiki laporan tersebut. Harapannya semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 17 Maret 2019

Penulis

Rosita Nadya Utami
NIM. 16519134011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	6
G. Keaslian Gagasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Sinopsis Cerita	8
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	8
B. Sumber Ide	8
1. Pengertian Sumber Ide.....	8
2. Pengembangan Sumber Ide	9
C. Desain.....	11
1. Pengertian Desain	11
2. Unsur-unsur Desain	11
3. Prinsip-prinsip Desain	15
D. Kostum dan Asesoris Pendukung	16

1. Kostum	16
2. Fungsi Kostum.....	17
3. Lurik	17
4. Asesoris	18
E. Tata Rias Wajah	19
1. Rias Wajah.....	19
2. Penggolongan Rias Wajah.....	19
F. Pergelaran	21
1. Pengertian Pergelaran	21
2. Teater Tradisi.....	21
3. Tata Panggung	22
4. Tata Cahaya	23
5. Tata Suara atau Musik	23
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	25
A. Define (Pendefinisian)	25
1. Analisis Cerita	25
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Gareng	26
3. Analisis Sumber Ide	27
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	28
B. Desain (Perencanaan).....	29
1. Desain Kostum	31
2. Pelengkap Kostum.....	32
3. Desain Asesoris	33
4. Desain Rias Wajah.....	37
5. Desain <i>Face Painting</i>	38
6. Desain Pergelaran	39
C. Develop (Pengembangan)	40
1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum.....	41
2. Validasi Rancangan atau Desain Asesoris.....	42
3. Validasi Rancangan atau Desain Rias Karakter	43
4. Validasi Rancangan dan Desain <i>Prototype</i>	43
D. Disseminate (Penyebarluasan)	45

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	47
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	47
B. Proses, Hasil Dan Pembahasan Desain (Perencanaan)	49
1. Kostum	49
2. Asesoris	52
3. Rias Wajah.....	57
C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	60
1. Validasi Desain Oleh Ahli I	60
2. Validasi Desain Oleh Ahli II	61
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris	61
4. Uji Coba Rias Wajah	62
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	66
1. Penilaian Ahli (Grand Juri).....	66
2. Gladi Kotor	69
3. Gladi Bersih.....	70
4. Pergelaran Utama	72
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	 74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA	 79
 LAMPIRAN.....	 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Wayang Kulit Purwa Gareng Gaya Yogyakarta	27
Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan.....	30
Gambar 3. Desain Baju Tampak Depan dan Belakang.....	31
Gambar 4. Desain Celana Tampak Depan dan Belakang	32
Gambar 5. Desain <i>Irah-irahan</i>	32
Gambar 6. Desain Anting	33
Gambar 7. Desain <i>Klat</i> Bahu	34
Gambar 8. Desain Kalung.....	34
Gambar 9. Desain Gelang Tangan	35
Gambar 10. Desain Ikat Pinggang	36
Gambar 11. Desain Gelang Kaki	36
Gambar 12. Desain Alas Kaki.....	37
Gambar 13. Desain <i>Face Painting</i>	39
Gambar 14. <i>Layout Stage</i>	39
Gambar 15. <i>Lighting Plot</i>	40
Gambar 16. Desain Panggung Utama dan Dekorasi Panggung	40
Gambar 17. Alur <i>Develop</i>	44
Gambar 18. Alur <i>Disseminate</i>	46
Gambar 19. Hasil Desain Awal Kostum Gareng	51
Gambar 20. Hasil Desain Kedua Kostum Gareng	51
Gambar 21. Desain Akhir Kostum Gareng.....	51
Gambar 22. Hasil Akhir Kostum Gareng.....	51
Gambar 23. Desain <i>Irah-irahan</i>	52
Gambar 24. Hasil <i>Irah-irahan</i>	52
Gambar 25. Desain Anting	53
Gambar 26. Hasil Anting	53
Gambar 27. Desain <i>Klat</i> Bahu	54
Gambar 28. Hasil <i>Klat</i> Bahu.....	54
Gambar 29. Desain Kalung.....	54
Gambar 30. Hasil Kalung	54
Gambar 31. Desain Gelang Tangan	55
Gambar 32. Hasil Gelang Tangan.....	55
Gambar 33. Desain Ikat Pinggang	56
Gambar 34. Hasil Ikat Pinggang.....	56
Gambar 35. Desain Gelang Kaki	56
Gambar 36. Hasil Gelang Kaki	56
Gambar 37. Desain Alas Kaki.....	57
Gambar 38. Hasil Alas Kaki	57

Gambar 39. Pembersihan Wajah.....	58
Gambar 40. Pengaplikasian <i>Face Painting Silver</i>	58
Gambar 41. Membentuk Garis Aksen Wajah	58
Gambar 42. Pengaplikasian <i>Face Painting</i> Hitam Pada Garis Aksen	59
Gambar 43. Pengaplikasian <i>Glitter</i>	59
Gambar 44. Pengaplikasian <i>Face Painting</i> Merah Pada Bibir	60
Gambar 45. Hasil Validasi Desain Kostum dan Asesoris.....	61
Gambar 46. Hasil Uji Coba 1	62
Gambar 47. Hasil Uji Coba 2.....	63
Gambar 48. Hasil Uji Coba 3.....	63
Gambar 49. Hasil Uji Coba 4.....	64
Gambar 50. Hasil Uji Coba 5.....	64
Gambar 51. Hasil Akhir Tokoh Gareng.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penampilan Gareng di atas Panggung	82
Lampiran 2. Foto Penyerahan Penghargaan.....	83
Lampiran 3. Foto Bersama Dosen dan <i>Talent</i>	83
Lampiran 4. Gambar <i>Leaflet</i>	85
Lampiran 5. Gambar Tiket.....	85
Lampiran 6. Gambar <i>Banner</i>	86
Lampiran 7. Gambar <i>Banner Photobooth</i>	86
Lampiran 8. Hasil Wawancara	87