

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Keragaman budaya ini terjadi karena negara Indonesia terdiri dari ratusan pulau-pulau dimana masing-masing pulau memiliki budayanya sendiri. (Supriyanto: 2016). Budaya di Indonesia dapat dilihat dan tercermin dalam keberagaman agama, suku, adat dan bahasanya. Hal inilah yang menunjukkan bahwa keberagaman di Indonesia cukup tinggi. Nilai-nilai budaya di masyarakat juga tercermin dalam tempat-tempat peninggalan sejarah, seni pertunjukkan, busana daerah, seni musik dan seni tari yang ada di dalamnya.

Namun pada masa kini kearifan lokal yang ada di Indonesia mulai tergeser karena adanya tantangan arus globalisasi yang cukup tinggi. Pertunjukkan wayang yang monoton, serta kurangnya minat generasi muda untuk melihat pertunjukkan wayang itu sendiri yang menjadikan wayang sangat kurang diminati pada saat ini. Dalam bentuk penyajian cerita wayang banyak hal yang kurang dipahami misalnya dalam penggunaan bahasa daerah (Rahmawati: 2018).

Penurunan keberadaan budaya Indonesia di rumahnya sendiri disebabkan oleh rakyatnya yang mengabaikan budaya mereka terutama untuk remaja. Mereka terbuai oleh kehidupan modern dan mulai melupakan nilai-nilai yang diwariskan oleh nenek moyang mereka.

Sebagai contoh, bahasa daerah, upacara budaya, adat dan tradisi Indonesia telah hilang di masyarakat (Supriyanto: 2016).

Dalam waktu yang bersamaan pula teknologi di layar kaca juga maju dengan pesat, sehingga sebagian besar generasi muda kita lebih dekat dengan kebudayaan asing dibandingkan dengan kebudayaan sendiri. Menurut Eny Sulistyowati Ketua Bidang Humas dan Kemitraan SENA WENGI menjelaskan bahwa dunia pewayangan saat ini mengadapi tantangan besar dalam mengjangkau khalayak generasi muda. Perlu strategi penyesuaian agar wayang tetap bisa dinikmati khalayak luas, khususnya generasi *milenial* (Sudjatmiko: 2019).

Seni pertunjukkan wayang yang monoton membuat banyak kalangan kaum muda enggan melihat dan belajar secara langsung mengenai kesenian tradisi ini. Minat untuk mempelajarinya kurang, karena lebih tertarik belajar budaya asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga diantaranya adalah warisan budaya dunia (Hidayat: 2008).

Teater tradisi ini menceritakan tentang Prabu Rahwana yang berhasil menculik Dewi Shinta dari Prabu Ramawijaya. Dalam cerita ini terdapat bebagai tokoh salah satunya Gareng yang memiliki karakter bijaksana dan sabar. Hasil karya ini diharapkan mampu menciptakan tokoh Gareng dengan tata rias karakter, desain kostum untuk melengkapi cerita Ramayana yang dalam cerita asli Ramayana tidak terdapat tokoh Gareng

agar mampu mewujudkan karakter dan karakteristik tokoh tersebut sesuai dengan tema dan judul pergelaran.

Berdasarkan masalah yang ada di kalangan masyarakat saat ini, menjadi salah satu alasan Program Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 mengangkat sebuah pergelaran teater tradisi yang akan ditampilkan konsep pergelaran dengan kemasan baru yaitu dengan sentuhan konsep *techno* sebesar 60% dan sentuhan konsep tradisional sebesar 40% dengan alasan ingin menampilkan suatu bentuk pergelaran teater tradisi yang modern namun tidak meninggalkan kesan tradisional. Pergelaran ini di desain dengan sedemikian rupa mulai dari kostum, tata rias wajah karakter dan asesoris yang dipergunakan untuk pertunjukkan dengan tujuan menarik kembali minat masyarakat untuk menyaksikan pertunjukkan wayang dengan kemasan yang berbeda.

Pergelaran ini dikemas dengan menggunakan bahasa Indonesia sehingga dapat di nikmati oleh semua kalangan masyarakat dari berbagai daerah, menerapkan konsep teknologi dalam menampilkan kostum yang akan digunakan pemain, dan tentunya memiliki harapan sangat besar untuk dapat menjadi sebuah pertunjukkan yang indah, serta menarik sebagai bentuk hiburan dan menjadi salah satu bentuk karya yang dapat melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahannya, diantaranya yaitu:

1. Kebudayaan yang ada di Indonesia mulai tergeser.
2. Kurangnya minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mengenal budaya wayang.
3. Pertunjukkan wayang orang yang kurang diminati masyarakat.
4. Pergelaran wayang yang monoton.
5. Perlunya perencanaan yang matang untuk membuat tata rias wajah karakter dengan komposisi kosmetik yang digunakan agar sesuai dengan tujuan *make up* panggung dan tatanan kostum untuk tokoh Gareng agar sesuai dengan karakter tokoh.
6. Diperlukan perencanaan kostum dan aksesoris yang kreatif dan inovatif untuk mengembangkan karakteristik tokoh Gareng agar disukai generasi muda.

C. Batasan Masalah

Dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” terdapat beberapa tokoh dengan karakter dan karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas dan segala keterbatasannya, maka dibatasi masalah pada proses perancangan, proses mendesain, proses pengaplikasian, dan menampilkan kostum, tata rias, dan aksesoris yang akan digunakan untuk tokoh Gareng.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter yang sesuai untuk tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris, dan mengaplikasikan tata rias wajah pada tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ?
3. Bagaimana menampilkan kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ?

E. Tujuan

Tujuan penulisan dari batasan masalah diatas dalam pembuatan pagelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah:

1. Dapat merancang kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
2. Dapat menata kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

3. Dapat menampilkan kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

F. Manfaat

Pergelaran proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, adalah:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Menguji kemampuan *hard skill* dan *soft skill* dalam merancang kostum, asesoris, dan tata rias wajah karakter pada tokoh Gareng dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.
 - b. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat suatu riasan wajah karakter yang digunakan dalam suatu pergelaran.
 - c. Menampilkan tokoh Gareng dengan sentuhan *techno* dan tidak meninggalkan bentuk aslinya.
 - d. Sebagai sarana mempromosikan diri sendiri sebagai seorang yang bergerak dalam bidang penata rias.
2. Manfaat Bagi Program Studi
 - a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang baik dan mampu menerapkannya.

- b. Memperlihatkan hasil akhir dari kerja keras tenaga dan pikiran yang dilakukan selama menempuh perkuliahan pada Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Sebagai ajang promosi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat.
3. Manfaat Bagi Masyarakat
- a. Menambah wawasan mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia.
 - b. Membangun kembali kebudayaan di Indonesia yang mulai luntur dan ditinggalkan.
 - c. Memberikan pemahaman dalam menjaga kelestarian kebudayaan.
 - d. Memperoleh informasi kompetensi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang di pergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “Hanoman Duta” yang berjudul “Maha Satya di Bumi Alengka” dengan tokoh Gareng, merupakan hasil penciptaan yang dimulai dari tahap merancang, mengaplikasikan, dan menampilkan kostum, tata rias wajah karakter dan asesoris yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.