

**TATA RIAS KARAKTER SEMAR PADA 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**



**BERLIANA BINTANG BUANADIA
NIM. 16519134023**



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

TATA RIAS KARAKTER SEMAR DALAM PAGELARAN TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA“HANOMAN DUTA”

Oleh:
BERLIANA BINTANG BUANADIA
NIM. 16519134023

ABSTRAK

Pagelaran proyek akhir ini dikemas dalam tampilan 60% *techno* dan 40% tradisional bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter yang digunakan Semar pada pagelaran *Maha Satya di Bumi Alengka*; 2) menciptakan tatanan kostum, aksesoris, dan mengaplikasikan tata rias karakter Semar dalam pagelaran *Maha Satya di Bumi Alengka*; 3) menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Semar dalam pagelaran *Maha Satya di Bumi Alengka*.

Metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah metode 4D, yaitu 1) *define* (pendefinisian) proses mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait cerita Ramayana dan pagelaran teater tradisi, kemudian proses analisis terhadap aspek cerita *Maha Satya di Bumi Alengka*, karakter Semar, karakteristik Semar, sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) berupa proses perencanaan perancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter Semar; 3) *develop* (pengembangan) berupa proses validasi terhadap desain kostum 3 kali, aksesoris 2 kali, tata rias karakter 3 kali, serta desain *prototype* Semar; 4) *disseminate* (penyebarluasan) berupa proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pagelaran berbentuk seni pertunjukan teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka*.

Hasil yang diperoleh dari gelar karya proyek akhir, yaitu 1) hasil rancangan kostum dan aksesoris dengan menerapkan unsur garis lengkung, warna hitam, *silver*, merah, arah dapat dilihat dan dirasakan, ukuran *xxl*, serta menggunakan prinsip harmoni, proporsi, kesatuan antar bagian dan keseimbangan semua bagian kostum dan tata rias karakter dengan unsur garis, warna, *value* serta prinsip desain berupa *balance* dan aksent; 2) kostum dan aksesoris direalisasikan dengan kostum berkonsep *techno* diwujudkan tatanan kostum terdiri dari atasan, celana balon warna hitam dengan perpaduan tradisional yang terdapat pada lurik, tata rias wajah karakter *face painting* yang terdiri dari beberapa unsur warna, yaitu *silver*, hitam, merah, putih dan tambahan glitter, dan lampu *led*; 3) penyelenggaraan pagelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2019, pukul 12.00 WIB, di gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 650 penonton, pagelaran yang ditampilkan berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci; *rias karakter, pagelaran teater tradisi maha satya di bumi alengka, hanoman duta, semar.*

CHARACTER MAKEUP SEMAR IN THE TRADITIONAL THEATRE OF MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA “ HANOMAN DUTA ”

By:
BERLIANA BINTANG BUANADIA
NIM. 16519134023

ABSTRACT

Performance of this final project display with 60% techno element and 40% traditional element purpose to: 1) produce the costume design of accessories, and character makeup on Semar in the theatre performances Maha Satya di Bumi Alengka; 2) arrangement costume, accessories, and applying of character makeup Semar in the traditional theatre performance of Maha Satya di Bumi Alengka; 3) displaying costumes, accessories, and character makeup on Semar in the tradisional theatre performance of Maha Satya di Bumi Alengka.

The development method used to achieve the goal is the 4D method, that is 1) define, the process of finding, gathering and understanding references related to Ramayana stories and traditional theater performances, then process of analyzing aspects of Maha Satya di Bumi Alengka, Semar characters, Semar characteristics, the source of ideas, and development of the source of ideas; 2) design, planning process of costume design, accessories, and characters makeup of Semar; 3) develop, process validation of costume design 3 times validation, accessories 2 times validation, character makeup 3 times validation, and design prototype of Semar; 4) disseminate, the process of disseminating the work that are displayed on the performances in the form of performing arts traditional theatre of Maha Satya di Bumi Alengka.

The results obtained from the title of the final project work title, namely 1) the results of costume and accessory designs by applying line curve, use red color, silver and black, can see from all direction, size xxl, and using the principles of harmony, proportion, unity and balance and character makeup with elements of line, color, value and design principles in the form of balance to all part of costume and accents; 2) costumes and accessories are realized with a techno costume concept embodied in costume order consisting of a boss, black balloon pants with a traditional blend found in lurik, face painting character makeup composed of several color elements, namely silver, black, red, white and additional glitter, and led lights; 3) the implementation of traditional theatre performances in Maha Satya di Bumi Alengka was conducted on January 26, 2019, at 12.00 WIB, at the Taman Budaya Yogyakarta Concert Hall, attended by approximately 650, the performances that were performed smoothly and successfully.

Key words; character makeup, traditional theatre of the maha satya di bumi alengka, hanoman duta, semar.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Berliana Bintang Buanadia
NIM : 16519134023
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Semar pada Pagelaran Teater Tradisi
Maha Satya di Bumi Alengka “ Hanoman Duta ”.

menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau Gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Februari 2019

Yang Menyatakan,



Berliana Bintang B
NIM. 16519134023

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir
**RIAS KARAKTER SEMAR DALAM PAGELARAN TEATER TRADISI
MAHASATYA DIBUMI ALENGKA
“ HANOMAN DUTA “**

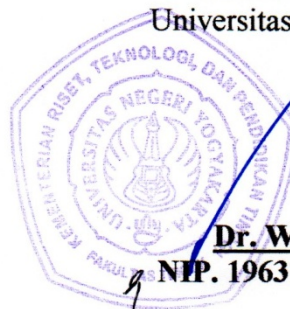
Disusun Oleh:
BERLIANA BINTANG BUANADIA
NIM. 16519134023

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program
Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 9 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		9 Mei 2019
Dr. Widiastuti S.Pd., M.Pd. Sekretaris Penguji		9 Mei 2019
Prihastuti Ekawatiningsih S.Pd., M.Pd. Penguji Utama		9 Mei 2019

Yogyakarta, 22 Mei 2019
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada makhluk-Nya, penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Ibu dan alm. Bapak tercinta, terima kasih atas kasih sayang yang selalu engkau limpahkan. Serta doa dan dukunganmu yang selalu mengiringi langkahku dalam menggapai mimpi yang saya cita-citakan..
2. Kakak serta adik saya yang selalu memberikan motivasi ketika saya patah semangat.
3. Mba Indah yang membantu dalam penyusunan tata tulis laporan.
4. Mba Nofika dan Blacky yang selalu memberi semangat saya.
5. Sahabat serta teman-teman seperjuangan D3 Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2016, terima kasih banyak atas pertemanan yang terjalin selama saya di Yogyakarta.

MOTTO

“ Utamakan Kejujuran dan Selalu Percaya Kepada Kemampuan Dirimu ”

(Berliana Bintang B)

“Saat Allah mendorongmu ke tebing, yakinlah kalau hanya ada dua hal yang mungkin terjadi. Mungkin saja Ia akan menangkapmu, atau Ia ingin kau belajar bagaimana caranya untuk terbang” (Berliana Bintang B)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”. (Al-Baqarah: 216)

اللّٰهُ سَبِيلُ يَفْ فَهُوَ الْعِلْمُ طَلَبِ فِي جَ خَرَمَنْ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah.

(HR.Turmudzi)

يَنْ نَا زَطْلًا هَاوِر. تُحْسِنَ أَنْ إِذَا عَمِلَ الْعَامِلَ لِلَّهِ يُحِبُّ

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”. (HR. Thabrani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat Rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini dengan judul Tata Rias Fantasi Tokoh Semar dalam Cerita “ *Maha Satya di Bumi Alengka*”. Laporan Proyek Akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Ahli Madya (D3) mahasiswa Fakultas Teknik, Program Tata Rias dan Kecantikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada Yth. Bapak/ibu:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Eni Juniastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
3. Asi Tritanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
4. Yuswati M.Pd selaku Penasehat Akademik.
5. Elok Novita, M.Pd selaku Penguji Utama
6. Ika Pranita Siregar, S.F. Apt. M.Pd selaku sekretaris Penguji.
7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pakar ahli desain dalam pagelaran teater Tradisi “ *Hanoman Duta* “ serta dosen penguji Ujian Akhir.
8. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.

9. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Drs. Agus Prasetya M.Sn., selaku Sutradara Pagelaran.
12. Pak Prawiro selaku tokoh Semar yang sangat baik untuk diajak bekerjasama.
13. Teman-teman Pementasan Gambir Sawit sebagai talent yang sudah ikut membantu berlangsungnya Pagelaran Teater Tradisi “ *Hanoman Duta* ” .
14. Sahabat dan Teman Seperjuangan yang saling mendukung.
15. Teman-teman panitia pagelaran Teater Tradisi “ *Hanoman Duta* ” yang dengan ikhlas membantu menyukseskan acara.
16. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini.

Penyusunan laporan Proyek Akhir ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan didalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan, tidak lupa harapan penulis laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 3 Februari 2019

Penulis



Berliana Bintang B
NIM. 16519134023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan.....	8
F. Manfaat.....	8
G. Keaslian Gagasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Sinopsis	11
1. Pengertian Sinopsis Cerita.....	11
2. Karakter	12
3. Sinopsis Cerita Ramayana.....	14
4. Semar (Batara Ismaya).....	16
B. Sumber Ide	18
C. Pengembangan Sumber Ide	18
D. Desain.....	19
1. Pengertian Desain	19
2. Unsur Desain	20
3. Prinsip Desain	27
E. Kostum dan Aksesori Pendukung.....	29
1. Kostum.....	29
2. Aksesori	30
3. Lurik.....	31
F. Tata Rias Wajah.....	32
1. Tata Rias Wajah Karakter.....	32
2. Tata Rias Wajah Panggung	33
G. Pergelaran	34
1. Pengertian Pergelaran	34
2. Tata Panggung	34

3. Tata Cahaya	36
4. Musik Pendukung	37
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN.....	39
A. Define (Pendefinisian).....	39
1. Analisis Cerita.....	39
2. Analisis Karakter dan Karakteristik.....	42
3. Analisis Sumber ide	42
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	43
B. Design (Perencanaan).....	45
1. Desain Kostum.....	45
2. Desain Aksesoris.....	51
3. Desain Tata Rias Wajah.....	56
4. Desain Pagelaran.....	57
C. Develop (Pengembangan)	59
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris	59
2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	61
3. Validasi Desain <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan	61
D. Dessiminate (Penyebarluasan).....	63
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	63
2. Gladi Kotor	64
3. Gladi Bersih.....	64
4. Pagelaran	64
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan (Define).....	66
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan (Design).....	68
1. Desain Kostum.....	68
2. Desain Aksesoris.....	70
3. Desain Tata Rias Wajah Karakter	73
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan (Develop)	78
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris	78
2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	79
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris <i>Fitting</i> Kostum	80
4. <i>Prototype</i> Semar yang dikembangkan	82
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan (Dessiminate)	83
1. Penilaian oleh Para Ahli (<i>Grand Juri</i>)	83
2. Gladi Kotor	84
3. Gladi Bersih.....	84
4. Pagelaran Utama	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wayang Kulit Jogja Batara Ismaya.....	43
Gambar 2. Hasil Desain Kostum Keseluruhan Semar	47
Gambar 3. Hasil Desain Kostum Semar	49
Gambar 4. Hasil Desain Kostum Celana Semar.....	50
Gambar 5. Hasil Desain Aksesoris Kepala Semar.....	52
Gambar 6. Hasil Desain Aksesoris Teratai Dada Semar	53
Gambar 7. Hasil Desain Aksesoris Gelang Tangan Dan Kaki Semar	54
Gambar 8. Hasil Desain Alas Kaki Semar	55
Gambar 9. Hasil Desain Tata Rias Karakter Semar	56
Gambar 10. Konsep Tata Panggung	57
Gambar 11. Konsep Tata Panggung <i>Proscenium</i> Tampak Depan	57
Gambar 12. Konsep Tata Panggung <i>Proscenium</i> Tampak Belakang.....	58
Gambar 13. Konsep Tata Panggung <i>Proscenium</i>	58
Gambar 14. Desain Awal Kostum Semar.....	69
Gambar 15. Hasil Akhir Kostum Semar.....	69
Gambar 16. Desain Akhir Celana Semar.....	69
Gambar 17. Hasil Akhir Kostum	69
Gambar 18. Proses Teratai Dada Semar	71
Gambar 19. Proses Pembuatan Irah-Irahan	72
Gambar 20. Desain Awal Aksesoris	72
Gambar 21. Hasil Akhir Aksesoris	72
Gambar 22. Proses Pembersihan Wajah <i>Talent</i>	75
Gambar 23. Proses Pemberian Dasar <i>Painting</i> Berwarna <i>Silver</i>	75
Gambar 24. Proses Pembuatan Motif Pada Bagian Bawah Mata.....	76
Gambar 25. Proses Pembuatan Motif Pada Bagian Bawah Bibir.....	76
Gambar 26. Proses Pembuatan Motif Guratan Pada Bagian Pelipis Tokoh.....	76
Gambar 27. Proses Pengaplikasian Glitter Pada Wajah Tokoh	77
Gambar 28. Proses Pengaplikasian Glitter Pada Badan Semar	77
Gambar 29. Desain Awal Make Up Semar.....	77
Gambar 30. Hasil Tata Rias Karakter Semar.	77
Gambar 31. Proses Validasi Desain Kostum Semar	78
Gambar 32. Proses Validasi Tata Rias Karakter Semar	79
Gambar 33. Proses Validasi 1 <i>Fitting Make Up</i>	80
Gambar 34. Proses Validasi 2 <i>Fitting</i> Kostum Semar	81
Gambar 35. Hasil <i>Prototype</i> Semar	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama Pembimbing di atas Panggung	96
Lampiran 2. Tampilan Semar <i>Grand Juri</i>	96
Lampiran 3. Foto Semar di atas Panggung	97
Lampiran 4. <i>Leaflet</i> Pergelaran	97
Lampiran 5. <i>Undangan</i> Pergelaran	98
Lampiran 6. Tiket Pergelaran	98
Lampiran 7. <i>Banner</i> Pergelaran	99
Lampiran 8. Foto Bersama Dosen Pembimbing	99