

**TATA RIAS KARAKTER UNTUK TOKOH RASEKSI
PANCA ANAGA 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**



**FITRI MAGHFIROH
NIM. 16519134004**



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

TATA RIAS KARAKTER UNTUK TOKOH RASEKSI PANCA ANAGA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA “HANOMAN DUTA”

Disusun Oleh:
FITRI MAGHFIROH
NIM. 16519134004

ABSTRAK

Pergelaran proyek akhir ini bertujuan untuk; 1) Membuat rancangan atau desain riasan wajah karakter, kostum dan aksesoris pada Raseksi Panca Anaga dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 2) Mengetahui cara menerapkan riasan wajah, kostum dan aksesoris pada Raseksi Panca Anaga dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 3) Menampilkan tokoh Raseksi Panca Anaga dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Metode yang digunakan adalah prinsip 4D yaitu; 1) *Define* (pendefinisian), proses analisis, pengumpulan, dan pemahaman referensi terkait kisah Hanoman Duta, tokoh raseksi, sumber ide, dan pengembangan sumber ide; 2) *Design* (perencanaan), proses yang dilakukan untuk merancang kostum, tata rias wajah, dan aksesoris; 3) *Develop* (pengembangan), merupakan proses pengembangan sumber ide, hingga validasi desain, dan *prototype*; 4) *Dessiminate* (penyebarluasan), merupakan proses penyebarluasan tentang pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Hasil yang diperoleh dari proses pembuatan karya kali ini adalah; 1) Desain kostum, tata rias wajah karakter, dan aksesoris disesuaikan dengan tubuh *talent* dan didasari dengan unsur garis lurus, lengkung, vertikal, dan *upward swirls*, bidang setengah lingkaran dan segi empat, warna hitam, merah dan tambahan warna *silver*, tekstur (halus dan kasar), besar kecilnya ukuran pada setiap desain, dan *value*, serta prinsip *balance*, ritme, aksentuasi, proporsi, selang-seling, pengulangan, *harmony*, dan *unity*; 2) Realisasi kostum dengan konsep tradisional modern menggunakan *kemben*, rok setengah lingkaran, sabuk, sepatu, *slepe* atau *ilat-ilatan*, *legging silver*, *bokongan*, *rapekan*, serta draperi, aksesoris berupa freya sebagai *irah-irahan*, hiasan bahu dan kepala berbentuk naga, gelang tangan dan kaki, kuku yang dihias dengan lampu *LED* berwarna merah, kalung, *sampuran*, dan sumping; 3) Pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” diselenggarakan di Gedung *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pada hari Sabtu, 26 Januari 2019 mulai pukul 12:00 WIB hingga pukul 16:50 WIB yang dihadiri oleh kurang lebih 572 penonton, dan berjalan sukses.

Kata kunci: *tata rias karakter, teater tradisi maha satya di bumi alengka “hanoman duta”, raseksi panca anaga*

**CHARACTER-BASED MAKEUP FOR RASEKSI PANCA ANAGA CHARACTER
IN THE TRADITIONAL THEATRE ENTITLED AS MAHA SATYA
DI BUMI ALENGKA “HANOMAN DUTA”**

Written by:
FITRI MAGHFIROH
NIM. 16519134004

ABSTRACT

The performance of this final project aims to; 1) design the character makeup, costume, and accessories of Raseksi Panca Anaga character in the traditional theatre entitled as *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”*; 2) understand how to apply and wear the character-based makeup, costume, and accessories of Raseksi Panca Anaga character in the traditional theatre entitled as *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”*; 3) showcase and highlight the presence and performance of Raseksi Panca Anaga character in the traditional theatre entitled as *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”*.

The project employs a 4D method as follows; 1) Defining, a process of analyzing, collecting, and understanding the references related to the story of *Hanoman Duta*, character of the Raseksi, as well as developing the ideas; 2) Designing, the process to design costumes, makeup, and accessories of Raseksi Panca Anaga character; 3) Developing, the validation process of the costumes, makeup, and accessories of Raseksi Panca Anaga character; 4) Disseminating, the process of disseminating the traditional theatre entitled as *Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”*.

The results obtained from the process of this project are; 1) Costume design, makeup, and accessories based on *talent’s size (body) and line (curve, vertical, gothic line, and upward swirls)*, shape (*semicircular*), color (*black, red and silver*), texture (*soft and rough*), size (*big and small*), and value, as well as the principle of *balance, rhythm, accentuation, proportion, alternation, repetition, harmony and unity*; 2) Realization of costumes with modern traditional concepts using *kemben, skirts, belts, shoes, slepe, leggings, bokongan, rapekan, draperies, freya, shoulder accessory, and the dragon-shaped head, anklets, nails, wristbands, which are decorated with lights red LED, necklace, sampuran, and sumping*; 3) The successful theatre performance that was held at the *Taman Budaya Yogyakarta Concert Hall* on Saturday, January 26, 2019 starting at 12:00 WIB until 16:50 WIB which was attended by approximately 572 spectators.

Keywords: *character makeup, the traditional theatre entitled as maha satya di bumi alengka “hanoman duta”, raseksi panca anaga*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitri Maghfiroh
NIM : 16519134004
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter untuk Tokoh Raseksi
Panca Anaga dalam Pergelaran Teater Tradisi
Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"

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

Yogyakarta, 21 Februari 2019



Fitri Maghfiroh
NIM. 16519134004

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

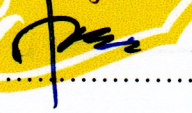
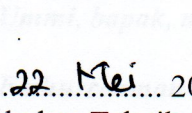
**TATA RIAS KARAKTER UNTUK TOKOH RASEKSI
PANCA ANAGA DALAM PERGELARAN TEATER
TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

Disusun Oleh:

FITRI MAGHFIROH
NIM. 16519134004

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 4 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuswati, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		2 Mei 2019
Dr. Widiastuti, S.Pd. M.Pd. Sekretaris Penguji		8 Mei 2019
Dr. Mutiara Nugraheni, S.Tp., M.Pd. Penguji Utama		16 Mei 2019

Yogyakarta, 22 Mei 2019
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

With gratitude for the presence of God, and supported by author's good intention and sincerity during the process, this work is intended no other than to expect God's blessings.

_____ for:

- ✓ *Ummi, bapak, my sweet brother Faeyza Fathurrohman*
- ✓ *Kakung*
- ✓ *Aunty Siti Nur Hidayati, S. Pd.*
- ✓ *Keluarga Bapak H. Kasmiyadi*
- ✓ *Mrs. Yuswati, M.Pd.*
- ✓ *Mr. Mohammad Anggi Nugroho, S.Pd.*

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Bismillah Allah Maha Cinta”

(Fitri Maghfiroh)

“Which then of the bounties of your Lord will you deny”

(The Holy Quran, Ar-Rahman 55: 13)

“In fact, Allah will not change the condition of people, except those people who change themselves”

(The Holy Quran, Ar-Ra'd 13: 11)

“Whoever fears Allah, surely He will make for him a way out and provide sustenance from unexpected directions.”

(The Holy Quran, At-Thalaq 65: 2-3)

“Like falling leaves on autumn, we cannot undo the days we had: always start by being mindful, and end by being grateful”

(Mohammad Anggi Nugroho ~ Mr. Youth World Indonesia 2018)

“Aku tak sebaik yang kau ucapkan. Tapi aku juga tak seburuk yang ada dihatimu”

(Sayyidina Ali Bin Abi Thalib Radhiallahu Anhu)

“A journey begins with **BEING INSPIRED**, and ends with **BEING INSPIRING**”

(Mohammad Anggi Nugroho ~ Mr. Youth World Indonesia 2018)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir, sebagai syarat menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar ahli madya, dengan judul Tata Rias Karakter untuk Tokoh Raseksi Panca Anaga dalam Pergelaran Teater Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini dengan lancar. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurah pada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan umat-Nya hingga akhir zaman.

Tidak sedikit kendala yang dialami oleh penulis selama menyelesaikan tugas ini. Hal itu disebabkan oleh keterbatasan penulis mengenai wawasan, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Namun, penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian tugas ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang memberi bimbingan dan bantuan antara lain :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas ini.
2. Ibunda Siti Latifah Kartikaningsih, atas motivasi, semangat serta nasihat yang telah diberikan.
3. Kakung dan Bibi Siti Nur Hidayati, S. Pd., atas kesediaannya dalam membantu dalam pembiayaan selama penulis menimba ilmu dalam Program Studi Diploma 3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M. Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Ibu Asi Tritanti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Ibu Yuswati, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) sekaligus dosen pembimbing dalam penyelesaian Laporan Proyek Akhir ini, juga atas seluruh dukungan yang telah diberikan kepada penulis, baik secara fisik, moral maupun material selama penulis menimba ilmu dalam Program Studi Diploma 3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku konsultan desain beserta ibu-ibu dosen Program Studi Diploma 3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta atas masukan-masukan yang selalu membangun.
10. Administrasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan secara maksimal.
11. *Mr.* Anggi Nugroho, S. Pd., atas segala bentuk dukungan, motivasi, dan ilmu, serta pengalaman yang sangat berharga bagi penulis selama akhir masa perkuliahan dalam Program Studi Diploma 3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
12. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta dan segenap orang-orang baik didalamnya.
13. Tim produksi pertunjukan, sekaligus teman-teman Program Studi Diploma 3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan sumbangsih pikiran kepada penulis.
14. Dan seluruh pihak yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Maka dari itu, kritik dan saran senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan tugas berikutnya. Semoga, laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, semoga Allah SWT selalu melindungi dan merahmati kita. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 September 2018



Fitri Maghfiroh
NIM. 16519134004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	8
F. Manfaat Penulisan	8
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Sinopsis Cerita “Hanoman Duta”	12
B. Sumber Ide	14
1. Pengertian Sumber Ide.....	14
2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide.....	15
C. Desain	20
1. Pengertian Desain	20
2. Unsur Desain.....	21
3. Prinsip Desain	25
D. Kostum, Lurik, Aksesoris dan Wig	26
1. Kostum.....	26
2. Lurik.....	28
3. Aksesoris.....	30
4. Rambut Palsu atau <i>Wig</i>	31
E. Rias Karakter	32
1. Pengertian Rias Karakter	32
2. Pengertian Rias Panggung	33

F. Pergelaran.....	35
1. Panggung.....	36
2. Tata Cahaya	39
3. Tata Suara atau Musik.....	41
4. Tata Busana.....	42
BAB III.....	44
KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	44
A. Define (Pendefinisian).....	44
1. Analisis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.....	44
2. Analisis Tokoh Raseksi Panca Anaga.....	47
3. Analisis Sumber Ide	48
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide (<i>Stilisasi</i>)	53
B. Desain	56
1. Desain Kostum.....	56
2. Desain Aksesoris.....	71
3. Desain Rias Wajah.....	85
4. Tata Rambut.....	91
5. Desain Pergelaran	93
C. Develop (Pengembangan)	96
1. Validasi Desain, Kostum, dan Aksesoris	96
2. Validasi Desain Rias Wajah Karakter.....	97
3. Validasi <i>Prototype</i> Raseksi Panca Anaga	98
D. Dessiminate (Penyebarluasan).....	100
1. Rencana Pergelaran.....	100
2. Penilaian Ahli.....	100
3. <i>Gladhi</i> Kotor	101
4. <i>Gladhi</i> Bersih.....	102
5. Pergelaran	102
BAB IV	104
PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	104
A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian).....	104
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)	106
1. Kostum.....	106
2. Aksesoris.....	112
3. Tata Rias Karakter	121
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)	130
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori.....	130
2. Validasi Desain Tata Rias Karakter	132
3. Pembuatan Kostum dan Aksesori.	133
4. Uji Coba Tata Rias Wajah Karakter	134
5. <i>Prototype</i> Raseksi Panca Anaga yang Dikembangkan.	136
D. Proses, Hasil dan Pembahasan Dessiminate (Penyebarluasan)	137
1. <i>Grand</i> Juri atau Penilaian oleh Ahli.....	137

2. <i>Gladhi Kotor</i>	140
3. <i>Gladhi Bersih</i>	141
4. <i>Pergelaran Utama</i>	143
BAB V	148
SIMPULAN DAN SARAN	148
A. Simpulan	148
B. Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Freya dalam <i>Game Mobile Legends</i>	14
Gambar 2. <i>Stilisasi</i> Dekoratif.....	16
Gambar 3. Kepala Wayang Dewi Sayempraba yang dapat <i>Distilisasi</i>	17
Gambar 4. Contoh <i>Transformasi</i> dari Bentuk Asli	18
Gambar 5. Hasil <i>Transformasi</i>	19
Gambar 6. <i>Stilisasi</i> Dekoratif.....	20
Gambar 7. <i>Stilisasi</i> Geometrik.....	21
Gambar 8. Rias wajah Raseksi (kiri), dan Arjuna (kanan).	34
Gambar 9. Panggung Arena	37
Gambar 10. Panggung <i>Proscenium</i>	38
Gambar 11. Panggung <i>Thrust</i>	39
Gambar 12. Lampu Fresnel.....	40
Gambar 13. Lampu <i>PAR</i>	40
Gambar 14. Lampu <i>Profile</i>	41
Gambar 15. Lampu <i>Flood</i>	41
Gambar 16. Ilustrasi Sosok Hanoman.....	44
Gambar 17. Ilustrasi Punokawan	45
Gambar 18. Batara Surya	45
Gambar 19. Wil Kataksini sang Penjaga Lautan	46
Gambar 20. Hanoman <i>versus</i> Rahwana	46
Gambar 21. Dominan warna merah dan hitam	47
Gambar 22. Dewi Sayempraba	48
Gambar 23. Mata Dewi Sayempraba	49
Gambar 24. Kain Jarik Dewi Sayempraba.....	50
Gambar 25. Bagian Kepala Dewi Sayempraba.....	50
Gambar 26. Kelat Bahu <i>Nagamangsa</i> , dan Gelang Kana.....	51
Gambar 27. Bagian Kepala Dewi Perang Freya	53
Gambar 28. Desain Lengkap Raseksi Panca Anaga	56
Gambar 29. Desain Raseksi Panca Anaga	57
Gambar 30. <i>Gimbalan</i>	58
Gambar 31. Rambut Dewi Sayempraba, dan Desain.....	59
Gambar 32. <i>Kemben</i> Dewi Sayempraba, dan Desain <i>Kemben</i>	60
Gambar 33. Lurik Kembang Mawar	61
Gambar 34. Makna Garis Lurus Kebawah.....	61
Gambar 35. Jarik Dewi Sayempraba, dan Desain Rok Luar.....	63
Gambar 36. <i>Latex Legging</i>	65
Gambar 37. Desain <i>Rampekan</i>	65
Gambar 38. Dodotan <i>Rampekan</i>	66
Gambar 39. Desain <i>Bokongan</i>	67
Gambar 40. Desain Draperi	68
Gambar 41. Desain <i>Slepe</i>	69

Gambar 42. Desain Sepatu.....	70
Gambar 43. Desain Sumping	73
Gambar 44. Arti Garis pada Sumping.....	74
Gambar 45. Desain Freya	75
Gambar 46. Garuda Mungkur	75
Gambar 47. Desain Lil Naga	76
Gambar 48. Desain <i>Big Naga</i>	79
Gambar 49. Desain Kalung.....	80
Gambar 50. Desain Kelat Bahu.....	81
Gambar 51. Desain Gelang	82
Gambar 52. Rangda	82
Gambar 53. Desain Sabuk.....	83
Gambar 54. <i>Sampuran</i>	84
Gambar 55. Desain Gelang Kaki	85
Gambar 56. Alis Mbranyak Putri.....	86
Gambar 57. Desain Alis	87
Gambar 58. <i>Godheg</i>	87
Gambar 59. Jenis Mata	88
Gambar 60. Bentuk Mata Raseksi (Mata Kelipan)	88
Gambar 61. Desain Rias Mata dan Hidung.....	89
Gambar 62. Macam-Macam Bentuk Bibir.....	90
Gambar 63. Bentuk Bibir yang Distilisasi (<i>Prongosan</i> Lebar Taring Dua)	90
Gambar 64. <i>Stilisasi</i> Bibir.....	91
Gambar 65. Layout Panggung Nampak Depan.....	94
Gambar 66. <i>Back Stage</i>	95
Gambar 67. <i>Lighting Plot</i>	95
Gambar 68. <i>Layout</i> TBY.....	96
Gambar 69. Contoh Alat yang Disediakan	106
Gambar 70. Mengukur Ukuran Rok	107
Gambar 71. Menjahit Rok Luar	107
Gambar 72. Membuat <i>Bokongan</i>	107
Gambar 73. Membuat <i>Rapekan</i>	108
Gambar 74. Membuat <i>Slepe</i>	108
Gambar 75. Renda Krincing	108
Gambar 76. Manik-Manik	109
Gambar 77. <i>Kemben</i>	109
Gambar 78. Desain Kemben dan Hasil.....	110
Gambar 79. Desain Rok Luar dan Hasil	110
Gambar 80. Desain (Atas), <i>Rapekan</i> (Kiri), dan <i>Bokongan</i> (Kanan).....	111
Gambar 81. Desain <i>Slepe</i> dan Hasil.....	111
Gambar 82. Desain dan Hasil Draperi	112
Gambar 83. Contoh Desain dan Hasil Aksesori Freya	113
Gambar 84. Contoh Alat yang Disiapkan	113
Gambar 85. Membuat Pola di Kertas.....	114

Gambar 86. Bagian yang membutuhkan Mika pada Spon Ati.....	114
Gambar 87. Menempel Kertas Asturo pada Gelang (Kiri), dan Naga (Kanan)	114
Gambar 88. Menggunting Aksesori	115
Gambar 89. Membuat Lidah <i>Big Naga</i> dan Menyatukan Bagian Lainnya	115
Gambar 90. Membuat Gigi Naga	115
Gambar 91. Menempel Gigi Atas Naga (Kiri), dan Gigi Bawah (Kanan).....	116
Gambar 92. Sisi <i>Big Naga</i> Nampak Belakang (Kiri), dan Nampak Depan (Kanan)	116
Gambar 93. Bola Mainan Bekas yang Harus Dibersihkan	116
Gambar 94. Menempel Bola (Kiri), dan Menempel Tali (Kanan).....	117
Gambar 95. Kepala Setengah Jadi Nampak Depan dan Nampak Belakang	117
Gambar 96. Sanggul Naga (Kiri), dan <i>Irah-irahan</i> Naga (Kanan)	117
Gambar 97. Menempel <i>Irah-irahan</i> Naga	118
Gambar 98. Penutup Belakang <i>Big Naga</i>	118
Gambar 99. Seluruh Aksesori Diberi Tali di Pinggir.....	118
Gambar 100. Manik-Manik di Pinggir Aksesori	119
Gambar 101. Ukiran dengan Manik-Manik	119
Gambar 102. Desain dan Hasil <i>Big Naga</i>	119
Gambar 103. Desain dan Hasil Gelang Kaki	120
Gambar 104. Desain dan Hasil Sabuk	120
Gambar 105. Desain dan Hasil Gelang Tangan	121
Gambar 106. Alat, dan Bahan yang Dibutuhkan	122
Gambar 107. Mengaplikasikan <i>Cleanser</i> , dan <i>Toner</i>	122
Gambar 108. Mengaplikasikan <i>Primer</i>	122
Gambar 109. Membuat Alis.....	123
Gambar 110. Mengaplikasi <i>Foundation</i>	123
Gambar 111. Membaur <i>Foundation</i>	123
Gambar 112. Pengaplikasian <i>Shading</i> Dalam.....	124
Gambar 113. Aplikasi Bedak Tabur	124
Gambar 114. Mengaplikasikan Bedak Padat	124
Gambar 115. Mengaplikasikan <i>Eyeshadow</i> di Mata Kiri	125
Gambar 116. Mengaplikasikan Glitter di Mata Kanan	125
Gambar 117. Mengaplikasikan <i>Shading</i> Luar.....	126
Gambar 118. Aplikasi Perona Pipi.....	126
Gambar 119. Aplikasi <i>Eyelinier</i>	126
Gambar 120. <i>Body Painting</i> Merah pada Hidung.....	127
Gambar 121. Penambahan Bulu Mata Palsu.....	127
Gambar 122. Aplikasi <i>Lipstick</i>	127
Gambar 123. Pembuatan Taring	128
Gambar 124. Pembuatan <i>Godheg</i> dan <i>Urna</i>	128
Gambar 125. Desain Awal Tata Rias Wajah Karakter	128
Gambar 126. Desain Akhir Tata Rias Wajah Karakter	129
Gambar 127. Desain Akhir Tata Rias Wajah Karakter	130
Gambar 128. Hasil Validasi Desain dan Aksesori	131
Gambar 129. Hasil Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter	132

Gambar 130. Hasil Uji Coba.....	134
Gambar 131. Hasil <i>Prototype</i> Tokoh Raseksi Panca Anaga.....	136
Gambar 132. Proses <i>Gladhi</i> Bersih.....	141
Gambar 133. <i>Lighting</i>	142
Gambar 134. Jenis <i>Lighting</i> yang Digunakan.....	143
Gambar 135. Hari Pementasan.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Beberapa Macam Makna Garis.....	22
Tabel 2. Warna dan Maknanya	24
Tabel 3. Beberapa <i>Stilisasi</i> Tokoh Wayang	52
Tabel 4. Beberapa Bagian yang <i>Distilisasi</i>	55

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Proses <i>Develop</i> yang Dilakukan	99
Bagan 2. Proses <i>Dessiminate</i> yang Dilakukan	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain Pamflet, dan Banner	158
Lampiran 2. Desain Tiket.....	158
Lampiran 3. Raseksi Panca Anaga dalam Pentas.....	158
Lampiran 4. <i>Grand</i> Juri.....	159
Lampiran 5. <i>Introduction</i>	159
Lampiran 6. <i>Best</i> Raseksi.....	159
Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing	160
Lampiran 8. Raseksi Panca Anaga.....	160
Lampiran 9. Transkrip Wawancara I	162
Lampiran 10. Transkrip Wawancara II	164
Lampiran 11. Transkrip Wawancara III.....	166