

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman semakin berkembang dari waktu ke waktu menyebabkan banyak perubahan signifikan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi, westernisasi, dan globalisasi juga membawa dampak besar yang mempengaruhi kehidupan sosial dimasyarakat baik itu secara positif maupun negatif.

Dampak globalisasi ini akan mempengaruhi kehidupan sosial budaya di Indonesia dan menjadi tantangan bagi jati diri bangsa yang akan diperhitungkan oleh dunia luar (Walujo, 2000: 10). Contoh kecil dari perubahan signifikan ini dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya budaya sopan santun adat jawa yang mana ketika kita berpapasan dengan orang yang lebih tua saat dalam perjalanan, maka diharuskan untuk turun dari kendaraan lalu menyapa ramah, yang mana bila dikaji pada saat ini mulai luntur.

Hal ini juga bisa terjadi karena kurangnya wawasan anak muda mengenai adat istiadat dimasyarakat, dan solusi untuk masalah ini adalah menyediakan suatu wadah yang mampu menjadi mediasi dan sumber informasi yang akurat namun disenangi oleh kaum muda. Wadah yang dimaksud dapat berupa pengaplikasian seni pertunjukan seperti teater tradisi yang masih ada, serta beredar dimasyarakat. Dimana nilai terapan ini akan mengajarkan dan

menggambarkan nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat namun sangat menyenangkan dan mudah diterima dikhalayak ramai.

Menurut Herbert Mead (1972) masyarakat mempunyai kesadaran sendiri dan tahu bahwa apa yang ditontonnya adalah dirinya sendiri. Lebih lanjut dijelaskan bahwa apa yang ditonton dari teater akan menggambarkan kehidupan manusia itu sendiri. Teori perilaku komunikasi dari Carl Rogers yang dikutip Jalalludin Rakhmat (1982) mengatakan bahwa individu bereaksi pada situasi dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya. Ia bereaksi pada situasi sesuai dengan 'realitas' seperti yang dikonsepsikan olehnya dan dengan cara yang sesuai dengan konsep dirinya (Walujo, 2000: 16-17).

Teater bersifat informasi dan dapat dengan mudah diterima khalayak ramai dari segala usia. Teater tradisi juga merupakan jalur yang sangat baik untuk menjadi sarana pendidikan. Dengan berbagai tantangan yang ada dizaman modern ini, maka mahasiswi rias Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 ingin membangun kembali sarana sosial budaya melalui pertunjukan teater tradisi yang ditujukan kepada masyarakat luas dengan pengembangan konsep yang disesuaikan dengan masa kini.

Teater tradisi yang akan ditampilkan kali ini membawa kisah Ramayana, dengan tema Hanoman Duta, beriring judul Maha Satya di Bumi Alengka. Tokoh yang akan dipaparkan pada penulisan ini adalah tokoh Sugriwa. Sugriwa merupakan raja kera di kerajaan Guwakiskenda. Dalam kisah yang dilantunkan, Sugriwa terikat janji setia pada Rama Wijaya, setelah Rama Wijaya membantu Sugriwa menyelesaikan masalahnya, di kala Sugriwa

memiliki konflik dengan abangnya yakni Subali. Sang Rama Wijaya pun, menuntut janji setia dengan memberikannya tugas utama yakni, membantu Rama dalam penyelamatan Dewi Sinta dari penculikan yang dilakukan Rahwana bersama pasukannya. Sugriwa berwatak lemah lembut, setia, perasa, bijak, rendah hati, berbudi luhur, tangguh, tangkas, dan penuh rasa tanggung jawab (Pendit, 2006: 230-253).

Tantangan yang dibutuhkan saat ini, adalah pengembangan konsep. Konsep yang akan digunakan pada kesempatan ini diputuskan untuk menggunakan metode pengembangan secara *modern*, merupakan jalan terbaik untuk mengundang minat masyarakat, dalam tontonan pertunjukan teater. Konsep ini sebagai penghantar menuju ranah penggunaan *Techno* sebagai bagian untuk tema pertunjukan teater tradisi “Hanoman Duta”. Serta dengan teater tradisi ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dalam upaya pelestarian budaya yang ada di Indonesia yang kini mulai ditinggalkan oleh sebagian besar generasi muda.

Wujud konsep dengan kesan *techno* dapat dilihat pada penerapan LED pada bagian aksesoris berperan sebagai unsur utama, disesuaikan oleh pencahayaan dan setting panggung modern, serta menerapkan. Penggunaan musik dengan genre modern yang dipadu dengan alat alat musik tradisional.

Tata rias yang diterapkan dalam petunjukan teater kali ini adalah rias karakter serta rias panggung yang disesuaikan dengan konsep modern. Pemilihan aksesoris juga harus mengikuti unsur *techno* agar memenuhi tema

yang disepakati dan menampilkan kesan *modern* dan mengikuti perkembangan zaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirujuk, kita dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang akan menjadi bahasan dan persoalan sebagai acuan penulisan laporan ini. Antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak muda terhadap pengenalan budaya.
2. Lunturnya kebudayaan di Indonesia seiring berkembangnya zaman.
3. Kurangnya pengetahuan mengenai kisah Ramayana dan keterkaitannya dengan Sugriwa.
4. Tantangan untuk perencanaan dan penggambaran konsep yang *techno modern* pada kostum, rias, penampilan, panggung dan hal lain yang terkait dalam teater tradisi.
5. Ditemukannya kesulitan - kesulitan proses untuk mewujudkan konsep yang telah ditentukan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini akan terkait dengan merancang kostum, menemukan bahan kostum yang sesuai, merancang aksesoris, mengaplikasikan rias karakter serta menampilkan *talent* yang sesuai dengan karakter tokoh Sugriwa dalam pertunjukan teater Hanoman Duta; Maha Satya di Bumi Alengka.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang terurai maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, dan tata rias karakter tokoh Sugriwa pada teater Maha Satya Di Bumi Alengka?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, dan mengaplikasikan tata rias karakter yang sesuai dengan tokoh Sugriwa pada teaterMaha Satya Di Bumi Alengka?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter tokoh Sugriwa secara keseluruhan pada pagelaranMaha Satya Di Bumi Alengka?

E. Tujuan

Pergelaran proyek akhir ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada Sugriwa dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya Di Bumi Alengka.
2. Mewujudkan dan menata kostum, aksesoris serta pengaplikasian tata rias karakter pada tokoh Sugriwa sebagai raja kera dalam pergelaranMaha Satya Di Bumi Alengka.
3. Menampilkan kostum, aksesoris, dan tata rias karakter pada tokoh Sugriwa dalam pergelaran teater tradisiMaha Satya Di Bumi Alengka.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengasah kreativitas mahasiswa dalam bidang Tata Rias.
 - b. Menambah pengalaman.

- c. Menampilkan hasil karya kepada masyarakat.
 - d. Menerapkan kemampuan yang sudah dipelajari dalam perkuliahan.
 - e. Menambah pengalaman dalam bidang organisasi dan kepanitiaan.
 - f. Media untuk menyalurkan bakat.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
- a. Ajang promosi dalam jurusan Tata Rias dan Kecantikan .
 - b. Sebagai langkah penilaian kemampuan kompetensi mahasiswi rias.
3. Bagi Masyarakat
- a. Acara hiburan bagi masyarakat.
 - b. Mengetahui kualitas mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Pergelaran Akhir ini tercipta dari kisah Hanoman Obong yang merupakan penggalan kisah Ramayana. Pergelaran ini akan berwujud teater tradisi dengan konsep *modern*. Tata rias yang digunakan merupakan rias karakter *modern*, yang disesuaikan dengan tata panggung, tata lampu, tata musik, kostum, dan aksesoris. Rias wajah dan kostum pada tokoh Sugriwa yang dirancang, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.