



**RIAS KARAKTER TOKOH RAMPAK KERA DALAM
PERRGELARAN "THE FUTURISTIC
OF RAMAYANA"**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya D3 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan



Disusun oleh:
RATIH PRABEKTI
08519134014

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR RIAS KARAKTER
TOKOH RAMPAK KERA DALAM PERGELARAN
“THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”

Dipersiapkan dan Disusun oleh :

RATIH PRABEKTI
08519134014

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal : 30 juli 2012

Dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Program
Studi Tata Rias dan Kecantikan

Jabatan	Nama	Susunan Panitia Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji	: Yuswati, M.Pd			22 - 10 - 2012
Sekretaris	: Elok Novita, S.Pd			22 - 10 - 2012
Penguji	: Asi Tritanti, S.Pd			22 - 10 - 2012

Yogyakarta, 30 Juli 2012

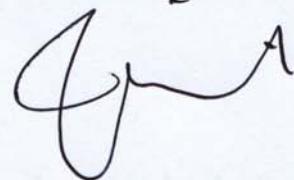
Dekan Fakultas Teknik
Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **RIAS KARAKTER TOKOH RAMPAK KERA DALAM PERGELARAN “THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”** ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



Yuswati, M. Pd

NIP. 19540224 198203 2 002

Dengan ini, saya memberikan izin dan mengizinkan untuk dilaksanakan pertemuan dengan pengawas dan juri dalam penilaian akhir penyelesaian studi program Magister Ilmu Komunikasi dan seni yang saya amati sebagai acara pada pengembangan karya seni.

Apabila pertemuan dilaksanakan, saya akan hadir dan ikut serta dalam pertemuan yang diadakan.

PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratih Prabekti

NIM : 08519134014

Jurusan : Teknik Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul proyek akhir :

RIAS KARAKTER TOKOH RAMPAK KERA DALAM PERGELARAN “*THE FUTURISTIC OF RAMAYANA*”

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Proyek Akhir ini hasil pekerjaan saya sendiri yang tidak berisikan materi yang dipublikasikan atau ditulis hasil pekerjaannya oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan bagi penyelesaian studi Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan guna mengembangkan laporan ini.

Apabila pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Yang menyatakan,



Ratih Prabekti

MOTTO

Rasa takut bukanlah untuk dinikmati, tetapi untuk dihadapi.

Jika saya bersungguh – sungguh tak mungkin saya bertahan seperti ini.

Jangan malu hidup sederhana.

Saya percaya selalu ada harapan yang lebih baik di depan sana.

Belajar untuk tidak protes.

Berusaha hidup mandiri, karena orang lain takkan selamanya ada.

Jalani hidup apaadanya, seperti air yang mengalir.

Jadilah diri sendiri, jangan meniru orang lain dan banggalah dengan apa yang kita miliki.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang selalu memberikan Rahmat serta Hidayah sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini...

Seluruh keluarga besarku, terutama Bapak, Ibu, Kakak Wibi, Adek Galih, Mbak Citra, Keponakanku Meisya pokoknya semua keluargaku yang telah mendukung dan menyemangati dan mendo'akan selama ini...

Keluarga Rusunawa terima kasih telah memberi semangatku dan menghiburku...

Semua dosen Tata Rias dan kecantikan, Dosen pembimbing Akademik Asi Tritanti SP.d sekaligus Dosen Pembimbing Proyek Akhir Bu Yuswati, M. Pd yang selalu sabar memberikan nasehatnya kepada saya. Memberikan semangat dan motivasi, maaf yah Bu Yus kadang Ratih bandel, tapi semuanya ada hasilnya Bu Yus Terima Kasih ya Bu Yus...

Buat para sahabat dan saudaraku uky (dd), ninis, mega, fara kalian memang sahabat dan saudaraku yang baik dan paling mengerti, terima kasih banyak love u all....

Semua staff Fakultas Teknik UNY, mas – mas parkiran, mbak Pur yang selama ini telah membantu dan mempermudah proses penyelesaian Proyek Akhir ini...

Teman – teman Srikandi 08.. Terima Kasih untuk semangat dan kebersamaan yang masih diberikan....

THANKS FOR ALL

Ratih Prabekti

**RIAS KARAKTER TOKOH RAMPAK KERA DALAM
PERGELARAN “THE FUTURISTIC
OF RAMAYANA”**

Oleh:
Ratih Prabekti
08519134014

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk; 1) dapat merancang dan menata kostum yang dipakai oleh Rampak Kera yang akan ditampilkan secara *modern* dalam “*The Futuristic of Ramayana*”; 2) dapat mendesain dan mengaplikasikan tata rias wajah dengan kosmetik pada Rampak Kera yang diperankan tampil beda, secara *futuristic*; 3) menampilkan rias karakter dalam pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*”.

Metode yang digunakan dalam mendesain kostum, tata rias wajah, rias panggung dan *lighting* dilakukan beberapa tahap; 1) menyaksikan cerita Ramayan, mengkaji tokoh kera dalam cerita Ramayana, membaca buku cerita Ramayan, mencari sumber ide; 2) membuat desain rias wajah, menentukan kosmetik dan warna, melakukan tes *make-up*; 3) latihan tari pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*”, gladi kotor pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*”, gladi bersih “*The Futuristic of Ramayana*”.

Hasil penataan kostum sebagai berikut, tata rias wajah, rias panggung dan *lighting*; 1) hasil rancangan desain kostum pada tokoh Rampak Kera yang lincah dan pemberani berupa, penutup kepala, ekor/buntut, rompi, penyekat bahu/plat bahu, sarung tangan, obi (sabuk), celana, sampur depan dan blakang, kaos kaki, gwlang kaki/ kerincingan; 2) hasil riasan wajah berupa riasan karakter tokoh Rampak Kera; 3) pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*” diadakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 17 April 2011.

Kata Kunci : Rias Karakter, Rampak Kera, The Futuristic Of Ramayana

**MAKE-UP OF THE CHARACTER OF RAMPAK KERA
IN THE SHOW OF “THE FUTURISTIC
OF RAMAYAN”**

By:
Ratih Prabekti
08519134014

ABSTRACT

This last project was aimed at; 1) being able to design the costume being wore by in modern show in “*The Futuristic of Ramayana*”; 2) being able to apply *make-up* art using cosmetics in Rampak Kera shown in different style, in futuristic style; 3) being able to design stage make-up in the show designed in modern style, and arranging stage lighting covering the color of the make-up.

Method used in designing the costume, face make-up and the lighting were conducted in some phases; 1) the phase in finding out the idea source to design the costume used by the character of Rampak Kera in the story of Ramayana; 2) the phase in applying the face make-up art and conducting make-up test in the model appropriate with concept being designed; 3) the phase in finding out the idea in desingning the stage make-up art and the lighting in the show being designed appropriate with concept.

The result of the face make-up, stage make-up and the lighting; 1) the design result of the costume in the character of Rampak Kera in “*The futuristic of Ramayana*” is the costume appropriate with the character of the monkey that is nimble and brave. The process in the designing the costume of the monkey is made through some phase, so that the result is modern and appropriate with the character being played by the character of Rampak Kera which theme is “*The Futuristic of Ramayana*”; 2) the face make-up, face painting, body painting and the application in the character of Rampak Kera is in front of character make-up, that is the whole part of face is applied with face painting, used accommodated colors, that is grey, white, black in order that the character of Rampak Kera to be specific, so that it becomes futuristic; 3) the result in designing the stage make-up and lighting have to be appropriate with the concept of the story being shown, so that the make-up of the character can be seen clearly by the audiences.

Keyword : Make-up of The Character, Rampak Kera, The Futuristic Of Ramayan

KATA PENGANTAR

Pertama – tama saya panjatkan puji dan syukur kepada ALLAH SWT, yang telah memberikan rahmat dan kekuatan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan proyek akhir ini merupakan persyaratan dalam menyelesaikan jenjang D-3 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penulisan Proyek Akhir ini masih terdapat banyak kesalahan, namun segala kekurangan dan hambatan dapat teratasi karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang disekeliling penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universita Negeri Yogyakarta.
3. Noror Ftrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
5. Asi Tritanti, S.Pd, selaku dosen Pembimbing Akademik yang sabar memberikan bimbingan dan nasehatnya selama saya menempuh pendidikan perkuliahan.
6. Elok Novita, S.Pd, selaku dosen Tata Rias yang memberikan bimbingan selama saya menempuh pendidikan.
7. Orang tua, kakak dan adik yang telah mendukung dan membantu secara moril dan matriil selama ini.
8. Teman – teman seangkatan D3 Tata Rias dan Kecantikan 2008 atas semangat dan kerjasamanya.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, semoga proyek akhir ini bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 30 juli 2012

Penyusun
Ratih Prabekti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan.....	9
F. Manfaat	9
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kostum.....	11
1. Pengertian Kostum.....	11
2. Filosofi Warna.....	16
B. Tata Rias Wajah.....	21
1. Pengertian Tata Rias Wajah.....	21
2. Jenis-jenis Tata Rias Wajah	22
3. Tata Rias Karakter Penari Tokoh Rampak Kera	29

4. Alat dan Kosmetik Untuk Merias Wajah dan <i>Body painting</i>	
Tokoh Rampak Kera	30
C. Pergelaran	32
1. Pengertian Tata Panggung.....	32
2. Properti Panggung.....	34
3. Tata Cahaya Panggung.....	35
4. Tata Musik panggung	38

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum	43
1. Kostum kera pada “Ramayana Balet” di Prambanan.	43
2. Kostum wayang uwong menjadi kostum yang modern.....	44
B. Konsep Rancangan Rias Wajah Tokoh Rampak Kera	47
1. Riasan Wajah Kera	48
2. Riasan Pada Bagian Mata.....	48
3. Riasan Hidung	49
4. Riasan Bibir	49
C. Konsep Rancangan Pergelaran	51
1. Susunan Panitia.....	54
2. Latihan Drama Tari	57
3. Gladi Kotor	60
4. Gladi Bersih.....	61

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum Tokoh Rampak Kera	62
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Rias Wajah Tokoh Rampak Kera ..	69
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Pergelaran	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	75
B. SARAN.....	77

DAFTAR PUSTAKA	79
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Bentuk Panggung <i>Prosenium</i>	34
Gambar. 2. <i>Lighting</i> Pada Panggung	38
Gambar. 3. Kostum Kera Yang Belum <i>Futuristic</i>	42
Gambar. 4. Kera Sakti.....	43
Gambar. 5. Konsep Rancangan Kostum Tokoh Rampak Kera <i>futuristic</i>	45
Gambar.6. Wajah Kera Sakti (kiri), Sketsa Riasan Wajah Rampak Kera (kanan).....	47
Gambar. 7. Wajah Penari Tanpa Make Up	49
Gambar. 8. Sketsa Riasan Wajah Rampak Kera	49
Gambar. 9. Wajah Penari Yang Belum <i>Futuristic</i>	50
Gambar. 10. Tata Panggung dan <i>Lighting</i>	52
Gambar. 11. Tata <i>Lighting</i> Panggung	53
Gambar. 12. Latihan Rutin Drama Tari	57
Gambar. 13. Latihan Rutin Drama Tari	58
Gambar. 14. Latihan Rutin Musik Karawitan.....	58
Gambar. 15. <i>Fitting</i> Kostum	59
Gambar. 16. Gladi Bersih Menggunakan Kostum, dan <i>Make up</i>	60
Gambar. 17. Gladi Bersih Tanpa Kostum.....	61
Gambar. 18. Gladi Bersih Menggunakan Kostum dan <i>Make up</i>	61
Gambar. 19. Model Tanpa Menggunakan Kostum Kera	63
Gambar. 20. Desain Kostum danHasil Kostum Keseluruhan Tokoh Kera.....	64
Gambar. 21. Penutup Kepala Kera (kupluk).....	65
Gambar. 22. Rompi Kera	65
Gambar. 23. Penyekat/Plat bahu	66
Gambar. 24. Sarung Tangan	66
Gambar. 25. Sampur Kanan dan Kiri yang Berbeda Warna	67
Gambar. 26. Celana yang Berbentuk Balon dan Ekor	67
Gambar. 27. Sampur pada Bagian Depan Celana	68
Gambar. 28. Kaos Kaki yang Berbulu	68
Gambar. 29. Gelang Kaki (kerincingan).....	69
Gambar. 30. Wajah Kera Sakti (kiri), Sketsa Riasan Wajah Rampak Kera (kanan)	71
Gambar. 31. Hasil <i>Make up Facepainting</i>	71
Gambar. 32. <i>Stage</i> Panggung <i>Proscenium</i>	73
Gambar. 33. <i>Lighting</i> yang Diatas Panggung	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Pagelaran Tata Rias dan Kecantikan ini menyelenggarakan ujian mata kuliah Proyek Akhir yang bertema “*The Futuristic Of Ramayana*“. Yang bertujuan untuk memperkenalkan suatu budaya Indonesia kepada masyarakat luas, salah satunya dramatari cerita Ramayana.

Dramatari Ramayana adalah seni budaya pertunjukan yang cantik, mengagumkan. Pertunjukan ini mampu menyatukan ragam kesenian Jawa berupa tari, drama dan musik dalam satu panggung dan satu momentum untuk menyuguhkan kisah Ramayana. Kisah Ramayana yang dibawakan pada pertunjukan ini serupa dengan yang terpahat pada Candi Prambanan. Seperti yang banyak diceritakan, Sendratari Ramayana menceritakan perjalanan hidup Rama. Cerita ini Berasal dari aliran/agama hindu yang datang dari India, maka di India pun cerita ini sangat terkenal. Candi Prambanan dipilih sebagai tempat pelaksanaan Sendratari karena candi tersebut merupakan candi peninggalan agama Hindu dan cerita Ramayana juga merupakan cerita beraliran Hindu. Candi ini juga berfungsi untuk melestarikan budaya dan mengenalkan sejarah bagi para turis dan negara-negara lain. Pergelaran sendratari bukanlah suatu karya seni yang hanya dapat dimainkan dan dinikmati oleh kalangan tertentu, baik dari segi status sosial, usia, dan pendidikan.

Yogyakarta memegang peranan penting sebagai pusat dan sumber kebudayaan. Namun mendominasi dan globalisasi telah menggeser kebudayaan yang diagung-agungkan di Yogyakarta. Masuknya budaya barat yang berpengaruh pada perkembangan remaja, seperti gaya hidup, karakter, tingkah laku dan pola piker remaja. Contoh hal tersebut adalah cara berpakaian dan bebicara. Hal tersebut tidak sesuai dan bertolak belakang dengan budaya di Yogyakarta.

Generasi muda memegang peranan penting dalam kelestarian sebuah kebudayaan. Namun kecenderungan yang terjadi pada remaja Indonesia yang semakin menipisnya perhatian dan minat generasi muda dalam hal pelestarian budaya, seperti pertunjukan wayang wong. Puncak keemasan perkembangan wayang di Kraton Yogyakarta adalah pada masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwana VIII, Sultan telah mengembangkan wayang wong sebagai sebuah dramatari besar,bukan bukan saja dalam hal teknik tari, tata busana, properties pentas, tetapi juga dalam hal besarnya produksi. Untuk sebuah produksi besar, Sultan menampilkan 300 sampai 400 penari, diperkirakan sekitar 30.000 kawula-dalem atau rakyat Sultan yang menyaksikan pertunjukan megah ini (R.M. Soedarsono, 1997, 168-169). Akibat globalisasi yang semakin kencang menyebabkan sebagian dari bentuk seni pertunjukan seperti wayang wong yang dikembangkan Sultan, sudah dianggap kuno oleh generasi muda. Umumnya, remaja dewasa itu lebih senang hal-hal modern seperti

menonton konser band atau bahkan menonton film di bioskop dari pada menonton pertunjukan wayang wong.

Epos Ramayana pada umumnya ditampilkan dalam bentuk sendratari yang biasa ditampilkan pada *Ramayana Ballet*. Para pemain dalam tokoh Ramayana berpenampilan sangat sederhana dan monoton. Baik dalam penggunaan kostum, pengaplikasian warna pada rias wajah serta penataan rambut. Hal ini disebabkan oleh unsur pengaruh agama hindu, budaya India dan Jawa. Warna keemasan yang sering digunakan disebabkan zaman dahulu di dunia ini masih masih banyak ditemukan sumber daya alam berupa emas. Sehingga penampilan para tokoh kebanyakan menggunakan busana yang bernuansa keemasan bahkan perhiasan yang digunakan adalah emas.

Hilangnya minat untuk menonton pertunjukan ada penyebabnya, misalnya seni pertunjukan Ramayana biasa disebabkan karena penampilan tokoh yang monoton dapat membuat penonton bosan, sehingga mengakibatkan budaya akan luntur dan pendapatan Negara dari wisata berkurang. Munculnya minat untuk menyaksikan suatu pertunjukan disebabkan perubahan di dalamnya. Seperti halnya menjadikan suatu pertunjukan sendratari Ramayana tersebut lebih kearah yang *modern* sehingga banyak suatu hal yang akan diminati serta memperkaya seni.

Di Indonesia sendiri kisah Ramayana ditampilkan dalam sebuah pertunjukan Sendratari Ramayana. Dahulu dari Sendratari Ramayana inilah masyarakat Indonesia bisa mengenal cerita Ramayana. Pertunjukan

Sendratari tersebut dapat disaksikan dilingkup Candi Prambanan dan Pariwisata, dimana keduanya tempat tersebut masuk pada kawasan Yogyakarta. Pada saat ini masyarakat Indonesia mengenal cerita Ramayana melalui media televisi dan bentuk dongeng atau cerita anak. Kisah Ramayana yang panjang dan menegangkan itu dirangkum dalam empat lakon atau babak, penculikan Sinta, misi Hanoman ke Alengka, kematian Kumbakarna atau Rahwana, dan pertemuan kembali Rama-Sinta. Seluruh cerita disuguhkan dalam rangkaian gerak tari yang dibawakan oleh para penari yang rupawan dengan diiringi musik gamelan.

Suatu pementasan kurang lengkap tanpa adanya cahaya atau lampu yang menerangi. Pada pementasan sendratari Ramayana di kompleks Candi Prambanan dengan teknik tata lampu tertentu, maka sosok Candi di malam hari bias menumbuhkan efek dekor yang mengesankan. Warna cahaya lampu dapat mempengaruhi hasil *make up*. Sering kita ketahui hasil riasan pada suatu pemeran tokoh terlihat pucat karena efek dari cahaya dan penggunaan *base make up* yang tidak tepat. Pergunaan warna *eye shadow* yang tidak memiliki unsur dari *make up* panggung, akan mengakibatkan mata pemeran tokoh tidak terlihat secara jelas karena efek dari cahaya yang dipantulkan.

Wanara dalam mitologi Hindu berarti manusia kera, istilah ini sangat terkenal untuk ras manusia kera dalam wiracarita Ramayana yang memiliki sifat gagah berani dan selalu ingin tahu. menurut Ramayana, para kjeran umumnya tinggal di Goa Kiskenda. Goa ini mereka jadikan sebagai

tempat tinggal setelah Sugriwa menaklukkan para Buto yang tinggal di Goa Kiskenda tersebut. Sugriwa, Dewi Tara, Hanuman dan para pasukan Kera akhirnya menempati Goa Kiskenda tersebut. Para kera bertemu dengan Ramasaat berpetualang mencari Shinta. Seperti yang digambarkan pasukan Kera atau Rampak Kera memiliki cirri-ciri suka bersenang-senang, kekanak-kanakan, lincah, ringan tangan, suka bercanda, hiperaktif, berani, setia dan ramah.

Kostum merupakan salah satu unsur penting dalam suatu tarian. Selain dapat mendukung penjiwaan juga sebagai pelengkap untuk suatu tampilan. Kostum harus disesuaikan dengan konsep berdasarkan ide cerita yang diambil. Kostum yang dibuat oleh penata kostum memiliki bentuk yang disesuaikan dengan gerak tari dan kesesuaian warna dan bentuk dari kostum dengan konsep tarian akan berpengaruh pula terhadap rancangan warna pada riasan yang dipilih.

Pada penampilan sosok Rampak Kera dalam pementasan sendratari Ramayana di Prambanan diwujudkan dengan penggunaan kostum wayang. Seiring perubahan zaman, kostum wayang wong dalam suatu pertunjukan sendratari menjadi kurang diminati oleh penonton dari dalam negeri terutama para remaja. Suatu ide gagasan untuk menciptakan suatu kostum yang *modern* sehingga mampu mengikat hati penonton dari dalam negeri terutama remaja. Perubahan bentuk kostum wayang wong menjadi kostum *futuristiuc* terwujud dalam bentuk Kera *futuristic*.

Gambaran Kera *futuristic* dalam pergelaran Tata Rias “ *The Futuristic of*

Ramayana” ini, nantinya akan mendesain fantasi Kera yang lebih nyata melalui kostum dan riasan serta penggunaan warna-warna *futuristic*. Kurangnya pemahaman seseorang penata rias tentang konsep pergelaran akan mengakibatkan ketidaksesuian antara kostum dan konsep. Selain itu, jika kostum tidak sesuai dengan konsep, maka yang mengenakan kostum tersebut akan merasa tidak nyaman digunakan maka akan mempengaruhi model yang memerankan tokoh Rampak Kera.

Rias wajah pada tokoh Rampak Kera sangat dipengaruhi oleh tingkah laku Kera. Rampak Kera dalam cerita Ramayana memiliki timgkah laku yang lincah, hiperaktif dan berani. Dengan tingkah yang sangat lincah, yang loncat kesana kemari dapat mengakibatkan kosmetik cepat luntur karena tokoh mengeluarkan keringat, dan kosmetik akan luntur atau rusak terkena poroperti yang dikenakan oleh Rampak Kera, karena pemain akan memerankan tokohnya membutuhkan waktu yang cukup lama. Maka akan berpengaruh sekali pada riasan jika kosmetik yang digunakan tidak sesuai dengan kesempatan dan pelilihan jenis kosmetik yang tidak tepat, dan mendesain bentuk riasan yang memliki kenyamanan bagi pemerannya itu penting untuk diperhatikan.

Riasan wajah Rampak Kera pada pementasan Ramayana yang diadakan di Prambanan, umumnya menggunakan topeng atau cakil yang menutupi bagian mulut, perubahan dari riasan naturalism menjadi riasan *futuristic*, akan tetapi tetap menggunakan rias panggung. Perubahan

bentuk *futuristic* ini ditunjukan dengan kostum dan tata rias karakter dengan warna-warna yang *futuristic*.

Laporan ini akan membahas tentang Pergelaran Tata Rias “ *The Futuristic of Ramayana*” dan perubahan penampilan dalam bentuk *futuristic* khususnya pada tokoh Rampak Kera yang mencakup kostum, tata rias wajah dan tata panggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian dan minat bagi remaja Yogyakarta dalam hal seni pertunjukan tradisional.
2. Ramayana adalah sebuah sejarah bukan biografi, yaitu Ramayana merupakan sejarah Hindu yang tepatnya adalah sebagian dari mitologi Hindu.
3. Hilangnya minat untuk menonton pertunjukan Ramayana, karena disebabkan karena penampilan tokoh yang monoton dapat membuat penonton bosan
4. Menipisnya perhatian dan minat generasi muda dalam hal pelestarian budaya, seperti pertunjukan wayang wong.
5. Kurangnya pemahaman isi cerita oleh penonton yang dipertunjukkan dalam bentuk sendratari.
6. Berkurangnya peminat penonton mengakibatkan budaya akan luntur dan pendapatan Negara dari wisata berkurang.

7. Pencahayaan yang kurang, sehingga riasan terlihat pucat diatas panggung.
8. Kostum wayang dalam suatu pertunjukan sendratari menjadi kurang diminati oleh penonton dari dalam negeri terutama para remaja.
9. Sulitnya memadukan kostum dan rias karakter rampak kera ke atas panggung.

C. Batasan Masalah

Dalam penggarapan tata rias dramatari tersebut maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam penerapannya, antara lain. Menciptakan suatu riasan yang dapat memperkuat karakter tokoh kera dalam pagelaran ramayana. Dan menciptakan gaya make-up, kostum, dan penampilan keseluruhan yang digunakan dengan tema *futuristic*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain kostum kera yang sesuai dengan lakon yang ditampilkan secara *modern* dalam “*The Futuristic Of Ramayana*”?
2. Bagaimana menata kostum dengan mengaplikasian tata rias wajah, pada lakon kera yang diperankan tampil beda, secara *futuristic*?
3. Bagaimana menampilkan rias karakter dalam pergelaran “*The Futuristic Of Ramayana*”.

E. Tujuan

1. Merancang kostum rampak kera yang akan ditampilkan secara *modern*, dalam “*The Futuristic Of Ramayana*”.
2. Menata tata rias wajah dengan kosmetik pada rampak kera yang diperankan tampil beda, secara *futuristic*.
3. Mengaplikasikan tata rias panggung pada tokoh rampak Kera dalam pergelaran “*The Futuristic Of Ramayana*” yang sudah dirancang secara *modern* dan menata *lighting* panggung yang memadai warna *make up*.

F. Manfaat

Setelah melaksanakan Tugas Akhir ternyata banyak sekali yang di dapat oleh penulis yang selama ini belum pernah ditemukan dalam bangku kuliah kampus. Oleh karena itu, kegiatan Tugas akhir ini sangat banyak manfaat yang dapat di peroleh juga oleh mahasiswa dan yang menontonnya.

1. Bagi mahasiswa
 - a. Mendorong kreatifitas penyusun dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih inovatif.
 - b. Dapat mengekfresian keahlian yang dimiliki dalam menciptakan suatu riasan yang membentuk karakter rampak Kera dalam cerita Ramayana.
 - c. Dapat memeberi pengalaman penulis dalam pelaksanaan acara besar seperti pergelaran “*The Futuristic Of Ramayana*”.

2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Melahirkan ide baru bagi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan
 - b. Menunjukkan kepada masyarakat luar akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Negeri Yogyakarta melalui pergelaran Proyek Akhir 2011 “*The Futuristic of Ramayana*”.
3. Bagi masyarakat
 - a. Mengetahui adanya Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang dapat menghasilkan perias muda berbakat.
 - b. Memperkenalkan sebuah nuansa baru dalam cerita Ramayana yang tidak banyak dimengerti oleh masyarakat luar dan anak muda jaman sekarang.

G. Keaslian Gagasan

Penulisan Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Karakter Kera dalam dramatar “*The Futuristic Of Ramayana*” dengan Tata Rias Karakter Kera, yang mendapatkan ide cerita Rama dan Shinta. Penulis akan mengembangkan karakter penokohan melalui tata rias wajah, body painting, kostum, dan asesoris serta properti, panggung dan musik pendukung. Semua ide dan kreatifitas penulis menuangkan untuk mewujudkan hasil kerja yang maksimal, sebagai pembuktian keaslian Proyek Akhir ini. Penyusunan Proyek Akhir ini adalah asli gagasan penulis dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kostum

Desain kostum ialah rancangan busana yang di dalam bentuk dan fungsinya, memahami dan mengetahui nilai-nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetik busana (kostum)/gerak dan nilai religi. (Menurut Widjiningsih 1982 : 2), untuk membuat kostum yang baik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu bentuknya, sederhana dan indah, disesuaikan dengan proporsinya baik serta dibuat dari bahan yang sesuai. Jika menggunakan bahan yang bermotif, sebaiknya dipilih motif yang sesuai dengan makna yang terkandung dari isi cerita yang akan dimainkan agar tidak menghilangkan unsur kebudayaannya.

1. Pengertian Kostum

Kostum atau busana merupakan cara berpakaian disuatu daerah tertentu. Pakaian yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesempatan pada saat itu, yang biasanya digunakan untuk pertunjukan tari. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan (Nina Surtiretna, 1993: 27).

Menurut (Soedarsono,1978:34) dalam lingkup dunia tari, kostum dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang menutupi tubuh penari. Sesuai dengan proporsi tubuh, maka kostum pun memiliki bagian-bagiannya yaitu

bagian kepala (penutup kepala), badan bagian atas (baju), dan badan bagian bawah (kain dan celana). Menurut (Soedarsono, 1978:34) secara umum warna kostum yang dipilih berdasarkan warna yang memiliki makna teatrikal dan sentuhan emosional. Mengenai pemilihan warna didalam kostum sebaiknya dipilih sesuai dengan perpaduan antara warna tat arias wajah dan rambut agar terbentuk suatu kesatuan didalam penerapan tokoh atau karakter yang akan dimunculkan.

Kostum merupakan unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang kreasi antara kostum, tat arias wajah, hiasan dan asesoris. Kostum yang pertama kali tampak membantu menggariskan karakternya, dan kostum tampak kemudian memperkuat kesan itu atau mengubahnya menurut keperluan pemeran atau pemain.

Kostum dan *make-up* merupakan sesuatu yang berkaitan satu sama lain. Kostum dan make-up adalah element secara fisik dan simbolik yang paling dekat dengan seseorang aktor an karakternya (Williard F.Bellman, 1977: 269).

a. Tujuan Kostum

Berbusana yang di pakai manusia beranekaragam bentuk dan fungsinya. Fungsi berbusana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, menciptakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan menurut (nelot, 2009:22), fungsi berkostum dalam pegelaran antara lain :

1) Menciptakan keindahan penampilan

Tata Busana dalam pagelaran berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Kostum pagelaran dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pagelaran.

2) Membedakan satu dengan yang lain

Membedakan satu dengan yang lain dalam pagelaran, menampilkan tokoh dengan karakter yang berbeda dan latar belakangnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang dapat membedakan dari pemain satu dengan yang lain dan kostum tersebut menggambarkan atau menonjolkan ciri khas suatu tokoh.

3) Menggambarkan karakter tokoh

Melalui kostum, karakter seseorang dapat dilihat. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan.

4) Memberi ruang gerak

Kostum bukan sebagai penghalang bagi aktivitas, sebaliknya memberi ketulusan seseorang untuk mengekspresikan karakternya.

5) Memberikan efek dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih expresif dan dramatik dengan adanya kostum.

b. Jenis Kostum

Busana (kostum) beragam jenis dan bentuk. Tata busana secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu;

1) Kostum Historis

Kostum yang sesuai dengan periode atau jamannya sebagai contoh : kostum kerajaan, kostum yunani, kostum mesir, dan kostum majapahit.

2) Kostum Sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah kostum yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat.

3) Kostum Tradisional

Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Kostum tersebut biasanya berlatar belakang sejarah, terutama yang berhubungan dengan karakter tradisional, periode maupun suatu tempat contohnya, kain sari (india), gamis (arab).

4) Kostum Modern

Kostum yang sesuai dengan jaman dan masa yang sedang berlangsung dan mengikuti perkembangan desain mode (www.direktori.co.id/ads/depan/pakaian/kostum.html).

Kostum yang digunakan oleh lakon kera merupakan kostum yang di desain khusus, sehingga lebih modern dan berbeda dari

kostum aslinya. Baik dalam bentuk maupun pemilihan warna yang digunakan serta hiasan yang ada dalam kostum tersebut.

5) Kostum Fantasi.

Istilah kostum fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Kostum jenis ini juga dimaksudkan untuk kostum tokoh-tokoh yang tidak *real* dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa.

Kostum yang dikenakan dalam pertunjukan tari pada prinsipnya bukan kostum yang diperlukan untuk menghidupkan suatu peran dalam pertunjukan tari. Kostum yang tidak menguntungkan gerakan tari hanya akan menjadi beban bagi kepentingan *visual*. Oleh karena itu, pemilihan busana harus benar-benar serasi/harmonis dan cocok dipakai serta disesuaikan dengan gerak penari dan tema yang digunakan.

Kostum animal merupakan kostum yang dibuat atau diciptakan seperti tubuh hewan, hal ini dilakukan agar proses penciptaan suatu desain terlihat lebih sempurna dan terkesan nyata. Kostum karakter hewan akan dibuat seperti tubuh hewan tersebut.

Analisa kajian teori tentang Rampak Kera bahwa kostum, kera tidak sama dengan kostum yang terdapat di Prambanan dalam pertunjukan Ramayana. Perbedaan ini dapat ditunjukkan pada desain kostum Rampak Kera yang *futuristic* yang jelas berbeda dengan desain wayang wong dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan.

2 . Filosofi Warna

Warna adalah sifat psikofisik dari pada cahaya. *Brightness* (ketajaman) adalah intesitas atau luminasi relatif dari pada sebuah warna. *Hue* (corak) adalah artibut warna yang memungkinkan separasi-separasi dalam kelompok-kelompok menurut istilah seperti merah, hijau, biru dan lain sebagainya. *Saturation* (kejenuhan) adalah sebuah warna yang mengalami deviasi dari sebuah warna abu-abu netral dengan keterangan yang sama atau kejelasan corak (hue) sering disebut puritas warna (Vincent J-R Kehoe, 1992: 38).

Dalam pembuatan kostum hendaknya kita memilih warna yang sesuai dengan gaya kita dan karakter yang akan dimainkan, hal ini menjelaskan beberapa filosofi warna) yaitu sebagai berikut:

1) Putih

Tidak hanya bermakna netral, putih bisa diartikan cahaya, terang, dan bersih. Jika dikaitkan dalam hal berkostum, putih sering menjadi pilihan dalam berbusana kantor karena membuat si pemakai merasa sejuk dan nyaman. Putih juga melambangkan kepolosan dan kebersihan. Hal itu juga menjelaskan para pelaku medis menggunakan seragam putih untuk mempersentasikan bersih dan bebas kuman. Namun putih juga bisa mewakili dalam dunia fashion.

2) Hitam

Di antara semua warna, hitam diartikan sebagai gelap, suasana sedih atau menyerap cahaya. Namun hitam dalam dunia fashion berarti stylish dan timeless. Hitam sering menjadi andalan bagi mereka yang berbadan besar karena bisa menyamarkan bentuk badan. Hitam juga mencerminkan kekuatan dan keanggunan.

3) Merah

Warna merah merupakan warna yang memiliki banyak arti, mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan dalam sebuah perang. Warna ini tidak hanya mempengaruhi psikolog tapi juga fisik. Pada sebuah penelitian menunjukkan dengan menatap warna merah, dapat meningkatkan detak jantung dan seseorang akan bernafas lebih cepat. Apabila dipakai dalam dunia profesional, warna merah dapat memiliki kesan sangat kuat.

4) Pink

Merah jambu atau merah muda atau sering pula disebut *pink* adalah corak warna yang merupakan perpaduan antara warna merah dan putih. Merah jambu sering dikatikan dengan sifat-sifat dan hal-hal yang feminin.

5) Abu-abu

Warna ini merupakan warna permanen yang terdapat pada batu atau karang. Warna ini merupakan warna yang kuat dan praktikan, sebaiknya memilih busana dengan sentuhan warna ini pada saat

wawancara kerja karena warna ini dapat mencerminkan sebagai orang yang bertanggung jawab.

6) Biru

Warna biru tua cocok dikenakan untuk acara formal atau seragam, sedangkan biru muda dikenakan untuk acara non formal.

7) Kuning

Warna kuning dapat meningkatkan konsentrasi, sehingga warna ini dipakai untuk kertas legal atau *post it*. Kuning merupakan warna yang melambangkan sebuah persahabatan.

8) Ungu

Warna ini melambangkan seseorang dalam menghadapi masa depan kamu tidak ragu-ragu, apa yang dikerjakan adalah yang terbaik, pandai dalam mengikuti perkembangan jaman, dalam bercinta, hanya mereka lah yang kuat mental yang bisa mendekati kamu.

9) Silver

Warna silver menyimbolkan intelektual dan teknologi yang tinggi, warna ini banyak digunakan untuk menggambarkan masa depan. Sebagai wana logam, silver mencerminkan jiwa muda.

www.maknasimbolwarna.com.

10) Emas

Emas memiliki arti yang mencerminkan kedudukan dan kekuasaan. Secara filosofi emas memiliki arti kekuatan mistis dan kebijakan.

Pemilihan warna yang digunakan untuk merancang kostum pada lakon kera adalah warna abu-abu, silver, dan biru yang memiliki sifat lebih modern. Meskipun demikian, warna yang digunakan harus tetap diselaraskan dengan tata rias serta penataan rambut yang akan digunakan.

Mengenai pilihan warna di dalam kostum sebaiknya dipilih sesuai dengan perpaduan antara warna tata rias wajah dan rambut agar terbentuk suatu kesatuan di dalam penerapan tokoh atau karakter yang akan dimunculkan.

Pada lakon kera, kostum yang digunakan adalah kostum tari modern/kontemporer yang bersifat lincah, yang mengibaratkan sesosok kera yang lincah. Warna yang digunakan dominan berwarna abu-abu, siver dan biru.

Tema pemeran lakon kera adalah *futuristic*, yaitu kostum penari yang modern. Kostum dibuat semenarik mungkin, dan mengubah kostum pewayangan yang kuno menjadi kostum yang modern. Ini bertujuan untuk menambah daya tarik para penonton yang memandang drama tari adalah sesuatu hal yang membosankan. Oleh karena itu dibuat sesuatu yang baru dalam pembuatan kostum. Sesuatu yang dapat membuat penonton terbawa dengan suasana drama tari *modern*.

Agar kostum kera tetap terkesan *futuristic* maka dalam pembuatan kostum tersebut menggunakan permainan warna. Warna yang memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Warna yang

digunakan dalam kostum kera adalah warna-warna *futuristic* yaitu warna silver dan dikombinasikan dengan warna abu-abu dan biru.

Pemakaian warna silver menyimbolkan intelektualitas dan teknologi yang tinggi. Warna ini banyak digunakan untuk menggambarkan millennium dan masa depan. Sebagai warna logam, silver mencerminkan jiwa muda pemakainya. Warna abu-abu merupakan warna permanen yang terdapat pada batu atau karang. Warna ini merupakan warna yang kuat dan praktikan, sebaiknya memilih busana dengan sentuhan warna ini, karena warna tersebut mencerminkan sebagai orang yang bertanggung jawab.

Warna biru yang kuat bisa merangsang kemampuan intuitif dan memudahkan meditasi. Tapi berhati-hatilah, karena terlalu banyak bisa menimbulkan kesan kelesuan. Pada bagian bahu sampai dada menggunakan rompi atau seperti cape dengan bahan lame dan pinggiran rompi diberi bulu-bulu meteran yang berwarna abu-abu. Pada bagian lengan kanan dan kiri menggunakan penyekat (plat bahu), dengan pemilihan bahan *lame* karena bahan *lame* teksturnya tipis tetapi bisa dibuat kaku. Untuk bagian pergelangan tangan sampi ujung jari, ditutupi dengan sarung tangan yang sudah ditutupi dengan bulu-bulu yang berwarna abu-abu. Bagian perut menggunakan *obi* berwarna dasar silver terbuat dari bahan *lame* dan ditambah dengan pinggirannya diberi bulu-bulu meteran berwarna abu-abu. Bagian kanan dan kiri pinggang di beri sampur yang berwarna abu-abu kebiru-biruan dan mempunyai motif kotak-kotak, ditambahkan pada celana bagian depan sampur yang berwarna perak dengan bahan *lame*.

Pada bagian bawah menggunakan celana yang berwarna abu-abu terbuat dari bahan *flannel* yang membentuk seperti balon. Pemilihan bahan *flannel* karena bahan *flannel* mempunyai tekstur bulu yang menyerupai lakon kera yang diperankan dan mempunyai unsur warna yang *futuristic*. Pada bagian belakang celana tidak lupa diberi ekor yang mencerminkan sesosok kera. Untuk lutut sampai bagian mata kaki, diberi kaos kaki yang sudah ditempel bulu-bulu meteran berwarna abu-abu. Dibagian pergelangan kaki diberi gelang kaki (kericingan) yang warnanya silver. Untuk bagian rambut, hanya menggunakan penutup kepala seperti topeng yang terbuat dari kain *flannel* yang berwarna abu-abu, tetapi pada bagian wajah tidak tertutup melainkan terbuka, agar riasan wajah terlihat.

B. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan sendiri atau orang lain menggunakan kosmetik yang dapat menutupi dan menyamarkan kekurangan-kekurangan pada wajah dan alat-alat pada wajah serta teknik-teknik merias wajah itu sendiri.

Tata rias dapat dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu tata rias wajah dasar dan tata rias wajah khusus. Tata rias wajah dasar mencakup tata rias wajah untuk pagi hari, tata rias wajah untuk sore hari dan tata rias wajah untuk malam hari (Asi Tritanti, 2007:1).

Tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk memjudikan wajah peranan (Harymawan, 1988:134). Tugas seorang penata rias adalah memberi bantuan dengan jalan memberi dandan atau perubahan-perubahan pada para pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang kena dan wajar.

2. Jenis-jenis Tata Rias Wajah

Tata rias wajah khusus meliputi komersial make up, rias wajah kreatif, rias wajah panggung, rias wajah wayang, rias wajah fantasi, rias wajah karakter, rias wajah disco, rias wajah cikatri (cacat), rias wajah foto berwarna, adalah sebagai berikut :

a. Rias wajah Kreatif

Adalah tidak sekedar hanya memoles pada wajah, tetapi juga harus ada tema, tetap terlihat kecantikannya, bebas bermain pada warna-warna serta penunjang-penunjang lain (gliter, bulu mata,dll). Rias wajah kreatif ini biasanya digunakan untuk acara-acara tertentu saja. misalnya acara pesta yang bertema, video clip, teater, ataupun pagelaran-pagelaran khusus. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam rias wajah kreatif :

- 1) Mendalami tema.
- 2) Mempersiapkan penunjang-penujang kosmetik yang bukan basic kosmetik (gliter warna warni, macam-macam warna bulu mata).
- 3) Harus ditetapkan mana-mana yang akan ditekankan atau ditonjolkan pada wajah, misalnya mata, bibir ataupun pipi.
- 4) Garis-garis tema harus jelas.

- 5) Bisa pula banyak menggunakan shading, matte powder, shimmer powder.

Dalam tata rias wajah korektif menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampak lebih sempurna. Penata rias perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Kenali kekurangan dan kelebihan pada wajah.
2. Kenali karakter tokoh dengan baik.
3. Koreksi wajah pemain sesuai karakter tokoh.
4. Kerhatikan jarak pemain dengan penonton.
5. Kuasai bahan kosmetik dan peralatan.

b. Rias wajah panggung

Rias wajah panggung adalah tata rias panggung (*stage make up*) termasuk rias wajah malam yang sudah dikembangkan pada pertunjukkan opera atau pergelaran lain sejak zaman keemasan Romawi. Tata rias ini dipakai oleh para pemain sandiwara, pragawati, penyanyi, penari, teater ataupun modern.

Rias panggung adalah riasan yang dipakai kesempatan pementasan atau pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung digunakan dan diterapkan pada pementasan sandiwara, tari, peragawati dan penyanyi memerlukan suatu riasan khusus agar terkesan lebih terlihat dan goresan-goresan warna terlihat jelas oleh cahaya layar dan lampu yang digunakan. Rias wajah panggung termasuk.

c. Rias wajah wayang

Make-up (Stage make-up) wayang adalah untuk menampilkan karakter tokoh wayang tertentu bagi seorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah karakter wayang dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya menyerupai muka peranan watak tokoh wayang yang akan dimainkan. Untuk mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistik maupun non realistik. Karena rias karakter wayang biasanya dilihat hasil riasannya itu dari jarak jauh, maka rias yang dibentuk harus menggunakan garis-garis yang tebal. Selain itu garis yang tebal juga dapat menonjolkan bentuk bagian tubuh yang diinginkan. Garis tebal ini digunakan untuk mengoreksi bagian muka pemain/aktor sehingga memunculkan karakter yang berbeda dari penampilan aktor tersebut. Memunculkan karakter tidak hanya didukung oleh rias wajah saja, tetapi pemain atau aktor tersebut harus dapat membawakan tokoh atau karakter tersebut diatas panggung. Agar lebih menonjolkan watak atau karakter wayang yang diinginkan, pad arias karakter dipilih juga menggunakan warna-warna yang mencolok. Hal ini dikarenakan dapat menambah kekuatan karakter yang ditampilkan. Misalnya saja ketika akan memerankan tokoh bengis atau angkara murka, agar mewujudkan karakter itu maka wajah dirias berwarna merah merona, dan kemudian diberi garis-garis tebal hitam. Contoh lain apabila kita ingin menonjolkan karakter yang baik hati, kita harus menampilkan

wajah yang seanggun mungkin. Walaupun tidak menutup kemungkinan ada tokoh yang buruk rupanya tetapi baik budi pekertinya.

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat dipulau Jawa dan Bali. Selain itu beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah barisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (masterpiece Oral intangible Heritage of Humanity).

d. Rias wajah disco

Suatu riasan yang menggunakan warna-warna berani, tegas, tebal sesuai dengan kesempatan dan tema yang ditentukan dan hasil bauran make-up tetap halus dan terkesan *extra ordinary*.

e. Rias wajah cikatri (cacat)

Adalah suatu riasan wajah sebagaimana kita membuat model atau luka sehingga klien dalam penampilannya seperti orang cacat/luka. Cacat ini ada bermacam-macam variasi, seperti luka memar, bekas luka, hidung patah, mata yang abnormal, luka bakar, luka

f. Rias wajah foto berwarna

Adalah Pengaplikasian kosmetik diusahakan sehalus mungkin tanpa menghilangkan kesan alami. Intensitas cahaya dan set dekor juga

ikut menentukan keberhasilan rias wajah model yang di foto. Rias wajah foto yang berhasil, mampu mencerminkan kepribadian atau karakter model yang di foto.

i. Rias wajah film

Rias Wajah Film digolongkan menjadi 3, yaitu :

- 1) Rias Wajah Cantik : menyempurnakan kecantikan si pemain film
- 2) Rias Wajah Karakter : dibuat sedemikian rupa sehingga menunjang penjiwaan karakter tokoh yang diperankan, tanpa harus mengubah total
- 3) Rias Wajah Smink : menciptakan imajinasi baru pada tokoh.

g. Rias wajah karakter

Rias wajah karakter adalah rias pada wajah yang digunakan untuk menampilkan karakter seseorang pada saat dipanggung. Rias wajah ini harus serasi dengan bentuk dan keadaan wajah, sifat, dari tokoh tersebut. *Make-up* karakter dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan watak yang akan dimainkan. (Djen Moch Soerjopranoto dan Titi Poerwosoenoe, 1984:123).

Karakter make up (*character Make up/Stage make up*) adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang *actor* dan aktris di panggung. Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya

menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan (<http://dikiumbara.wordpress.com/2005/05/12make-up-tata-artistik-part6/>).

Tata rias dalam teater atau pergelaran mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tokoh dalam teater atau pergelaran memiliki karakter berbeda-beda. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut . (Bellman & Willard F, 1977:273).

Wajah seorang penari memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan menggunakan tata rias. Seorang penari misalnya, memiliki hidung yang kurang mancung, mata yang tidak ekspresif, bibir yang kurang tegas, dan sebagiannya. Tata rias bisa menyempurnakan kekurangan tersebut sehingga ,muncul kesan hidung tampak mancung, mata menjadi ekspresif, dan bibir bergaris tegas. (<http://data.tp.ac.id/dokumen/karakter+wajah+dalam+teater>).

Penyempurnaan wajah dilakukan pada penari yang secara fisik telah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Misalnya, seorang remaja memerankan siswa sekolah, tat arias tidak perlu mengubah usia, tetapi cukup mengoreksi kekurangan yang ada untuk disempurnakan. Pemain yang tidak menggunakan rias wajah, wajahnya akan tampak datar dan tidak memiliki dimensi.

(<http://tp.ac.id/dokumen/karakter/+wajah+dalam+teater>).

Karakter berarti watak, tat arias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah wajah oemeran menyangkut aspek umur, ras,

bentuk wajah dan tubuh. Karakter wajah merupakan cermin psikologis dan ;latar sosial tokoh yang hadir secara nyata. Misalnya, seorang yang optimis digambarkan dengan tarikan sudut mata cenderung ke atas. Sebaliknya, tokoh yang pesimistik cenderung memiliki karakter garis mata yang menurun. Tata rias memiliki kemampuan dalam mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang pemeran. (<http://tp.ac.id/dokumen/karakter/+wajah+dalam+teater>).

Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang penata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat. (<http://tp.ac.id/dokumen/karakter/+wajah+dalam+teater>).

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang ,membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli pemain. Misalnya, seorang remaja yang memerankan seorang yang telah berumur 50 tahun. Wajah perlu ditambahkan garis-garis kerutan sesuai wajah seorang yang berusia 50 tahun. Seorang yang berperan menjadi tokoh binatang, maka perlu membuat garis-garis baru sesuai dengan karakter wajah binatang yang diperankan .(<http://tp.ac.id/dokumen/karakter/+wajah+dalam+teater>).

j. Rias wajah fantasi

Adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan-angangkan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya.

3. Tata Rias Karakter Penari Tokoh Rampak Kera

Tata rias wajah yang digunakan pada tokoh Rampak Kera adalah rias wajah karakter yang merupakan imajinasi dan ingin menonjolkan karakter tokoh yang berani, lincah, kocak.

Rancangan untuk praktek rias karakter Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karna itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang piñata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat. (<http://tp.ac.id/dokumen/karakter/+wajah+dalam+teater>). Tokoh Rampak Kera adalah rias wajah karakter yang dapat menonjolkan karakter tokoh yang berani, lincah.

4. Alat dan Kosmetik Untuk Merias Wajah dan *Body painting* Tokoh

Rampak Kera

a. Kebutuhan alat yang digunakan untuk membuat kesempurnaan tata rias wajah karakter dan *body painting* pada penari Rampak Kera meliputi:

1) Kuas

Kuas yang digunakan dalam merias wajah dan *body painting* secara fisik sama. Kuas yang digunakan biasanya adalah kuas yang sering digunakan untuk melukis. Kuas lukis memiliki tekstur yang bermacam-macam dan memiliki ukuran kuas, dari yang kecil sampai yang besar. Dan sehingga mudah menjangkau dalam merias wajah dan *body painting* serta model tidak akan merasa sakit. Dalam pemakainnya satu buah kuas digunakan pada satu warna kosmetik saja, agar tidak tercampur dengan warna lain.

2) Sikat Alis

Sikat alis untuk membaurkan garis atau merapikan bulu alis yang tidak rapi, agar terlihat rapi.

3) Pensil Alis

Pensil alis merupakan pensil yang secara khusus digunakan untuk membentuk alis. Pensil alis ini tersedia dalam bentuk pensil dan seperti *crayon*, dan berbagai warna. Namun, dalam tata rias karakter Kera ini, pensil alis digunakan untuk menggambar disain bentuk wajah Kera.

4) *Body Painting*

Body painting merupakan kosmetik yang berbentuk *cream, cake, liquid* dengan berbagai macam warna, yang digunakan untuk rias wajah dan badan dan juga untuk tata rias khusus misalnya, rias fantasi, karakter, animal dll.

5) *Spirit Gum*

Merupakan kosmetik yang memiliki bentuk cair bersifat melekat, digunakan untuk melekatkan sesuatu pada wajah.

6) *Liquid Eye Liner*

Secara umum *eye liner* ini digunakan untuk membentuk atau merubah kesan mata terlihat tajam.

7) Singwit

Merupakan kosmetik memiliki tekstur bubuk dengan berbagai macam warna. Kosmetik ini sering digunakan dalam rias wajah wayang orang, penggunaannya cukup menggunakan air biasa atau air pembersih.

Tata rias wajah pada tokoh Rampak Kera dalam pergelaran tidak sama dengan tata rias wajah dalam pertunjukan Ramayana yang Prambanan. Perbedaan ini dapat dilihat dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan pada tokoh Rampak Kera yang menggunakan topeng cakil sebagai tata rias wajah. Sedangkan dalam pergelaran tata rias menggunakan face painting atau tata rias wajah dengan menggunakan kosmetik *body painting*.

C. PERGELARAN

1. Pengertian Tata Panggung

Yang dimaksud panggung adalah tempat para aktor memeragakan lakon atau pertunjukan. (Asul Wiyanto, 2000:47). Menurut Asul Wiyanto model panggung dibedakan atas tiga bentuk yaitu model lingkaran beroda, model setengah lingkaran, model panggung terbuka. Model panggung lingkaran terbuka bentuk lantai segi empat, dibelakang terdapat tembok kokoh, yang berfungsi sebagai latar belakang panggung paling belakang. Model panggung setengah lingkaran, panggung berbentuk sepatu kuda atau setengah lingkaran. Biasanya menggunakan bahan batu atau bata. Bila di dalam ruangan dapat dibuat permanen. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam. Yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Panggung *Proscenium*

Panggung *Proscenium* merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*. Sedangkan tepi prosenium dapat berupa garis lengkung atau garis lurus yang disebut dengan pelengkung *proscenium*. (Pramana Pradmodarmaya, 1988:60).

b. Panggung *Portable*

Panggung Portable adalah sebuah panggung yang mempunyai bentuk campuran dari panggung *proscenium* dan arena. Panggung ini biasanya dibuat diluar ruangan dan dipakai untuk konser.

c. Panggung Arena

Panggung arena merupakan panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan panggung yang lain, yang dapat dilihat didalam maupun diluar gedung. Kursi untuk penonton diatur sedemikian rupa, sehingga tempat panggung berada ditengah, sedangkan deretan kursi ada lorong yang digunakan sebagai jalan keluar dan masuknya pemain atau penari yang disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukannya.

(Pramana Padmodarmaya, 1988:35)

Artistik panggung yang tepat adalah ketika set keseluruhan panggung dapat menciptakan ruangan dan atmosfir yang sesuai dengan ide atau konsep garapan pementasan. Oleh karena itu, seorang penata panggung harus mengetahui secara detail konsep yang diinginkan sutradaranya sehingga apa yang ada dalam bayangan sutradaranya secara bentuk dapat divisualisasikan dan menjadi daya stimulus pula bagi pemain untuk memperkuat perannya. (Harimawan, 1988:88)

Bentuk arena pementasan pada pementasan drama tari “*The Futuristic of Ramayana*” mengacu pada bentuk *proscenium* yang artinya memisahkan antara pemain dengan penonton. Daerah panggung yang terlihat oleh penonton disebut ruang permainan atau *playing space*, didepan

playing space adalah *proscenium*, yakni paruh atau bidang yang menyolok kearah penonton dan selalu dalam keadaan terbuka. Antara *playing space* dan *proscenium* terdapat layar atau tirai pementasan dimulai. (Adjib Hamzah,1985:14)



Gambar. 1. Bentuk panggung *Prosenium*
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

2. Properti panggung

Properti merupakan peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tarian atau koreografi. Penggunaan properti tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media lengkap. *Property* adalah semua peralatan atau perlengkapan yang ikut ditarikan oleh penari, dari benda kecil sampai pada benda-benda yang besar. Misalnya wayang kulit, tirai, topeng dan lain sebagainya (Harimawan, 1988: 134).

Ada dua macam *property* dalam peralatan tari yaitu:

a. *Dance Property*

Dance property adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari, diantaranya wayang kulit, tirai, topeng dan lain sebagainya (Harimawan, 1988: 134).

b. *Stage Property*

Stage property adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakan dan diatur di atas panggung (area pentas). Peralatan-peralatan dapat berupa trap yang terbuat dari kayu, diatur tersusun atau diatur berjajar dari penggung sebelah kanan ke panggung sebelah kiri atau dari sayap kiri kesebalah kanan. Trap tersebut diatur di atas pentas dari arah belakang ke depan, sehingga Nampak dari arah penonton sebagai area pentas terbagi menjadi dua bagian. Trap-trap tersebut dapat berbentuk persegi panjang, segi empat, segi lima, segitiga, dan sebagainya (Harimawan, 1988: 135).

Property merupakan pelengkap oleh penari yang langsung dipergunakan sebagai patner menari dan juga merupakan perlengkapan dalam penyajian tari. *Property* adalah alat yang digunakan penari dalam pertunjukan tersebut (Harimawan, 1988: 135).

3. Tata Cahaya (*Lighting*) panggung

Salah satu unsur penting dalam sebuah pertunjukan adalah Tata cahaya (*lighting*). Tata cahaya (*lighting*) adalah segala perlengkapan perlampauan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk

keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan. Sebab tanpa adanya cahaya, pertunjukan tidak akan terlihat. Fungsi cahaya lampu panggung pada umumnya tergantung dari bagaimana cara kerja dalam sebuah teater tersebut. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 155)

Warna-warni lampu biasanya adalah warna-warna primer seperti warna merah, biru dan hijau, dimana warna-warni ini jika ditumpang tindih atau dipotong akan keluar warna putih, jika warna merah dan biru dikombinasikan akan keluar warna kuning. Teknik penata rias untuk bisa mengatasi riasannya supaya tidak terlihat pucat dan datar jika terkena sorotan lampu yang berwarna-warni di atas panggung pada penarinya.

Tata lampu dalam pertunjukan tari harus diperhatikan. Tata lampu disini tidak hanya sekedar untuk penerangan saja. Tata lampu yang ideal adalah *spot light* sedangkan *color medium* adalah warna-warna khusus, lampu inilah yang akan membebrikan suasana tertentu dalam sebuah pagelaran. Secara umum fungsi cahaya pada sebuah pagelaran terbagi menjadi dua, yaitu:

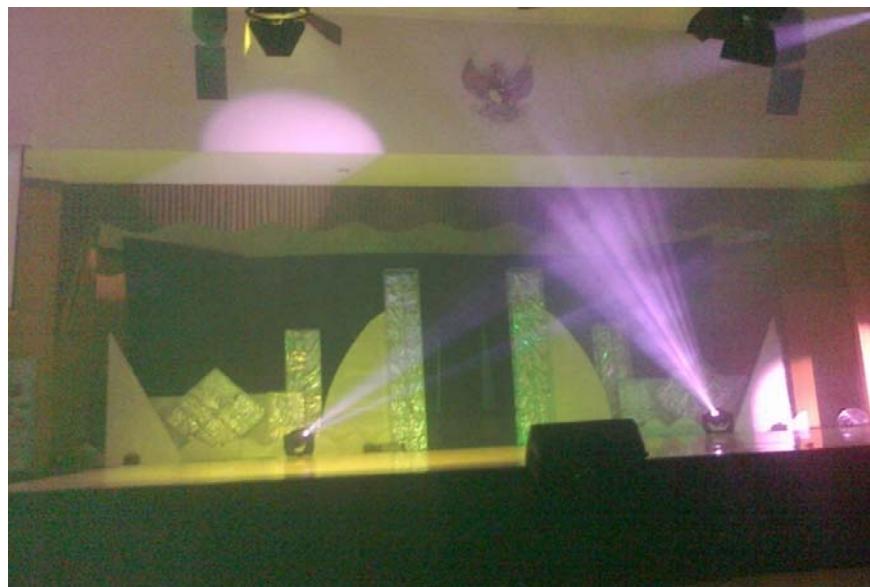
- a. *Lighting* sebagai penerangan yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas menerangi panggung serta unsur-unsurnya sehingga pementasan dapat terlihat.
- b. *Lighting* sebagai pencahayaan yaitu fingsi *lighting* sebagai unsur artistik pementasan yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan naskah cerita.

Dalam tata cahaya terdapat beberapa unsur penting yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Tersedia peralatan dan perlengkapan, yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, holder, dan alat-alat yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- b. Tata letak dan titik fokus, Tata letak adalah penempatan lampu, sedangkan Titik fokus adalah dimana jatuhnya titik fokus. Pada umumnya penempatan lampu dalam suatu pementasan adalah diatas dan dari arah depan, sehingga titik fokus tepat berada didaerah panggung.
- c. Keseimbangan waran merupakan keserasian panggunaan warna cahaya yang dibutuhkan.
- d. Penguasaan alat dan perlengkapan yang artinya *lightingman* harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dan perlengkapannya.
- e. Pemahaman naskah artinya *lightingman* harus paham dengan naskah yang akan dipentaskan agar disesuaikan dengan *lighting*. (Inamulah EL Rahmani, 2010: 10)

Menurut Vincent J-R Kehoe, *lighting* atau tata lampu pada umumnya untuk panggung teater adalah kombinasi dari warna dingin dan warna hangat yang netral untuk penerangan yang umum, ditambah dengan “ *time of day gelantis* “. Semua itu secara relatif tidak akan mempengaruhi warna *make-up*, namun ada beberapa gelatin yang kuat akan menhasilkan warna yang berbeda pada *make-up*. (Vincent J-R Kehoe, 1992: 44)

Akan tetapi pada dasarnya *lighting* itu berpengaruh pada penampilan seseorang diatas panggung, sehingga perlu menggunakan warna-warna yang dapat disesuaikan dengan *lighting* agar memberikan efek yang baik. Berikut ini merupakan tabel dari efek-efek *lighting* terhadap warna-warna *make-up* yang digunakan.



Gambar. 2. *Ligthing* pada panggung
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

4. Tata Musik panggung

Musik adalah seni yang paling abstrak sekaligus juga merupakan realitas fisika bunyi yang memiliki banyak keunggulan untuk membantu pendidikan watak halus seseorang. Musik telah banyak dikaji oleh para pemikir, kaum agama, pendidik, dan teoretikus seni, selain sebagai seni musik banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari tradisi, adat, hiburan, maupun pendidikan. Didalam suatu pagelaran pementasan peranan musik sangat diperlukan karena dengan pemakaian musik dapat

menghidupkan suasana untuk sebuah pementasan baik untuk pementasan drama musikal, *fashion show*, teater dan yang lainnya.

Musik yang mendukung pementasan dalam sebuah pagelaran baik yang bersifat intruman maupun lagu, yang menghidupkan suasana di beberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. (Anang Bom-Bom, 2006: 3)

Dalam sebuah pertunjukan pagelaran, musik terdiri dari:

a. Musik Pembuka

Pagelaran musik pembuka merupakan musik yang dimunculkan pada saat awal pagelaran yang memiliki peranan untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan yang akan disajikan atau bisa juga untuk pengkondisikan penonton.

b. Musik Pengiring

Pagelaran musik pengiring merupakan musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan di beberapa adegan atau perpindahan adegan/*setting* yang memiliki peranan untuk memberikan sentuhan indah dan manis agar *ritme* pemain seimbang dengan porsi permainan peradegan (tidak semua adegan diberi musik hanya poin-poin adegan tertentu yang dirasa perlu karena dapat merusak keseimbangan pertunjukan), seperti suasana lampu, *setting*, kostum, mimik *expresi*, *property*.

c. Musik Suasana

Musik suasana merupakan musik yang menghidupkan irama permainan serta suasana dalam pertunjukan baik senang maupun gembira, sedih, tragis yang memiliki peranan untuk memberikan *ruh* permainan yang menarik, indah dan terlihat jelas mulai dari awal pertunjukan sampai pada akhir pertunjukan.

d. Musik Penutup

Musik penutup merupakan musik yang dimunculkan terakhir dalam pertunjukan, musik penutup memiliki peranan untuk memberikan kesan dari pertunjukan disajikan yang bersifat baik, buruk, gembira dan sedih (Anang Bom-Bom, 2006:3).

Musik dan tari bukan hanya sekedar iringan, tetapi musik adalah bagian primer dari tari yang tidak boleh ditinggalkan. Sehingga iringan yang digunakan untuk mengiringi sebuah tarian harus digarap sesuai dengan garapan tari.

Musik dalam koreografi bersifat fungsional yaitu: (1) musik sebagai iringan atau patner gerak, (2) musik sebagai penegasan gerak, (3) musik sebagai ilustrasi (Hidayat, 2005: 53). Musik sebagai iringan atau patner gerak yaitu musik difungsikan untuk mengiringi gerak yang ada dalam koreografi ini dan disesuaikan dengan iramanya. Musik sebagai penegasan gerak yaitu penegasan pada gerak-gerak tertentu seperti gerak silat (klimaks) dan gerak yang memiliki tempo cepat. Musik sebagai ilustrasi yaitu untuk membangun suasana seperti suasana anggun pada bagian

pertama, lucu atau permainan anak kecil atau bocah pada bagian kedua, dan kebingungan atau kesedihan pada bagian ketiga (Hidayat, 2005: 53).

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum

1. Kostum kera pada “Ramayana Balet” di Prambanan

Pada “Ramayana Balet” kostum yang dikenakan adalah kostum yang masih tradisional mulai dari kostum penari, raja, puteri, raksasa, bahkan sampai kostum rampak kera. Penampilan sosok rampak Kera pada pementasan diwujudkan dengan penggunaan kostum wayang yang masih tradisional. Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Kostum tersebut biasanya berlatar belakang sejarah, terutama yang berhubungan dengan karakter tradisional, periode suatu tempat.



Gambar. 3. Kostum kera yang belum *Futuristic*
(Dokumen: Sunu Purniadi, 2011)

2. Kostum wayang uwong menjadi kostum yang modern

Pada kostum wayang uwong yang masih tradisional dan belum ada perubahan, untuk bagian kepala menggunakan topi seperti mahkota, dan masih menggunakan cakil seperti moncong yang menempel pada rahang mulutnya, dan bahan yang digunakan pada wayang uwong adalah kain batik yang tradisional, dan memakai baju manset dan celana. Melihat peran rampak Kera yang sangat lincah, maka kostum yang digunakan harus sangat diperhatikan. Sebelum membuat konsep kostum yang modern, penulis harus memperhatikan karakter dari Kera tersebut. Konsep untuk disain kostum yang akan dipakai oleh pemeran lakon kera dalam cerita Ramayana mempunyai konsep sumber ide dari Kera Sakti. Yang merupakan sesosok Raja Kera (Sun Go Kong) dikerajaannya, dia sangat gagah dan seorang pejuang mahir yang mampu melawan panglima-panglima hebat di kayangan langit.



Gambar 4. Kera Sakti
(Sumber: google. Kera sakti, 2011)

Kostum selain dapat mendukung penjiwaan juga sebagai pelengkap untuk suatu tampilan pergelaran. Kostum yang dibuat oleh penata kostum memiliki bentuk yang disesuaikan dengan gerak tari. Kesesuaian warna dan bentuk dari kostum dengan konsep tarian akan berpengaruh pula terhadap rancangan warna pada riasan yang akan dipilih.

Kostum yang akan digunakan untuk tokoh Rampak Kera adalah kostum yang *futuristic*, yang mana kostum tokoh Rampak Kera tersebut sangatlah tidak modern yang digunakan dalam pergelaran sebelumnya. Kostum tokoh Rampak Kera dalam dramatari “*The Futuristic of Ramayana*” menggunakan kain *flannel* (berbulu) yang berwarna abu-abu yang merupakan warna yang kuat dan praktikan, dan kain *lame* yang berwarna perak (silver) yang melambangkan intelektual dan teknologi yang tinggi. Untuk kesempatan suatu pertunjukan, kostum sangatlah mendukung dan harus menarik perhatian dari penonton. Untuk itu bahan tersebut sangat cocok digunakan, karena bahan tersebut menimbulkan efek yang *futuristic*.



1. Penutup kepala/topeng
2. Ekor/buntut
3. Rompi
4. Penyekat bahu/plat bahu
5. Obi (sabuk)
6. Sarung tangan yang berbulu
7. Celana
8. Sampur bagian belakang kanan dan kiri
9. Sampur bagian depan
10. Kaos kaki yang berbulu
11. Gelang kaki (kerincingan)

Gambar. 5. Konsep rancangan kostum tokoh Rampak Kera *futuristic*
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

B. Konsep Rancangan Rias Wajah Tokoh Rampak Kera

Pergelaran tata rias yang berjudul “*The Futuristic of Ramayana*” oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan ini memiliki konsep *futuristic* yang merupakan upaya perubahan penampilan menjadi bentuk yang *modern/trend/masa* depan dengan cerita yang sama. Hal ini dilakukan, karena adanya keinginan untuk meningkatkan minat remaja untuk menonton seni pertunjukan wayang wong.

Tema pergelaran yang berupa *futuristic* ini selain memberi pengaruh dalam perubahan *make up* wayang wong kedalam bentuk *futuristic* juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam merias. Pengaplikasian make up yang *futuristic*, tentunya berbeda dengan make up wayang wong, hal ini dapat dilihat dari warna yang digunakan dan bentuk pengaplikasian. Adegan gerak yang dilakukan pada tokoh Rampak Kera yang pada umumnya gerakan terdiri dari meloncat, berguling dan berperang dan ini sangat mempengaruhi dalam pemilihan jenis kosmetik yang akan digunakan. Pemilihan kosmetik pada tokoh Rampak Kera yaitu pemilihan kosmetik yang memiliki daya tahan yang cukup lama saat digunakan dan tidak mudah luntur.

Sumber ide Kera sakti memberi gambaran bagi penulis dalam menciptakan karakter wajah Kera kedalam wajah manusia dan dengan memperhatikan tema *futuristic*. Berdasarkan kajian teori dan sumber ide jenis tata rias yang kan diaplikasikan pada tokoh Rampak Kera yaitu tata rias wajah fantasi, tata rias wajah panggung dan tata rias wajah dramatari.

Berikut sketsa riasan wajah tokoh Rampak Kera yang meliputi sebagai berikut :

1. Riasan Wajah Kera

Didalam melalukan rias wajah fantasi Kera, sumber ide Kera Sakti sebagai acuan yang kemudian menciptakan riasan wajah fantasi yang mempunyai karakter Kera dengan menggunakan wajah manusia sebagai medianya.



Gambar. 6. Wajah Kera Sakti (kiri), sketsa riasan wajah Rampak Kera (kanan)

(Sumber: <http://kera.sakti.com> dan Dokumen Ratih Prabekti)

2. Riasan Pada Bagian Mata

Pada anatomi kera yang asli, memiliki bentuk mata yang bulat dengan warna gelap seperti hitam atau cokelat. Untuk memberikan keseimbangan antara konsep *futuristic* dengan sumber ide kera sakti, maka pada rancangan rias mata pada kelopak mata dan bawah akan diaplikasikan dengan warna abu-abu. Untuk mempertegas pada bagian mata, karena merupakan make up panggung maka pada bagian mata

diberi bingkai dengan menggunakan *liquid eye liner* yang berwarna hitam pada bagian atas dan bawah.

3. Riasan Hidung

Berdasarkan kajian teori tentang Kera, bahwa Kera memiliki hidung kecil, pendek dan melebar. Oleh sebab itu, akan dibuat sketsa riasan wajah fantasi yang mempunyai karakter Kera pada hidung manusia yang menyerupai hidung Kera. Pembuatan hidung Kera dimulai dari menggambar hidung yang menyerupai Kera pada hidung manusia dengan bantuan dengan pensil alis. Dan hidung yang sudah di desain/digambar, dan dipertegas dengan menggunakan *liquid eye liner* yang berwarna hitam.

4. Riasan Bibir

Untuk menciptakan bibir seperti Kera, dilakukan pembuatan sketsa bibi Kera, kepada bibir model. Pembuatan sketsa tersebut dimulai dengan menggambarkan sketsa dengan bantuan pensil alis yang berwarna cokelat, kemudian dipertegas dengan menggunakan *eye liner* padat agar nampak lebih tegas, lalu diberi lipstick pada bibir yang berwarna cokelat muda pada bagian bawah bibir, yang mampu menciptakan tata rias panggung yang sempurna.



Gambar. 7. Wajah penari tanpa make up
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



Gambar. 8. Sketsa riasan wajah Rampak Kera
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



Gambar. 9. Wajah penari yang belum futuristic
(Dokumen: Sunu purniadi, 2011)

C. Konsep Rancangan Pergelaran

Pergelaran tata rias yang berjudul “*The Futuristic of Ramayana*” oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan ini memiliki konsep *futuristic* yang merupakan upaya perubahan penampilan menjadi bentuk yang *modern/trend/masa depan* dengan cerita yang sama. Hal ini dilakukan, karena adanya keinginan untuk meningkatkan minat remaja untuk menonton seni pertunjukan wayang wong.

Penggunaan unsur warna perak (*silver*) pada tampilan kostum, tata rias dan tampilan keseluruhan cerita ini menjadi tampilan baru. Warna perak (*silver*) ini merupakan wujud dari konsep *futuristic* yang memiliki arti menuju masa depan dengan teknologi – teknologi baru, dan juga memiliki arti spirit.

Pergelaran ini juga akan ditampilkan dalam bentuk dramatari yang merupakan bentuk perubahan dari sendratari. Dramatari adalah sebuah ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi

bentuk melalui media gerak, sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan dilengkapi dengan dialog atau percakapan oleh pelakunya langsung atau penarinya. Alasan perubahan dari sendratari menjadi dramatari ini dilakukan untuk memberikan kemudahan khususnya bagi remaja dalam memahami arti dari gerakan tari dan isi dari cerita tersebut.

Panggung adalah lantai yang agak tinggi tempat bermain sandiwara dan sebagainya (Daryanto S. S, 1998 : 128). Panggung atau pentas adalah tempat pertunjukan, dimana sesuatu dapat dilihat dan didengar oleh para penontonnya untuk dinikmati rasa keindahannya sehingga dapat memberikan kepuasan. Panggung dianggap mempengaruhi penampilan tokoh karena jarak panggung dengan penonton akan menentukan seberapa tebal kita mengaplikasikan *make – up* pada tokoh. Begitu juga lebar panggung yang nantinya akan menjadi pertimbangan dalam pemilihan jenis kosmetik. Pada pementasan ini jarak panggung dengan penonton berkisar mulai dua meter hingga 16 meter, dan dilengkapi dengan tata cahaya yang menggunakan 36 unit lampu par, 2 unit lampu *moving*, 2 unit lampu *follow*, 2 unit *strobe* dan 2 unit *freshner*. Semua lampu-lampu itu memiliki intensitas cahaya yang berbeda-beda yang nantinya akan mempengaruhi hasil riasan dan mempengaruhi efek warna yang dihasilkan dari kostum dari penari. Selain rangkaian *lighting* tersebut panggung juga dilengkapi dengan 2 unit *smoke* pada sisi kanan dan kiri panggung, *smoke* ini berfungsi sebagai asap yang akan dikeluarkan pada segmen-segmen tertentu untuk membantu pencapaian sebuah

dramatikal cerita. Selain *lighting*, *sound* juga berperan dalam menghidupkan cerita dan suasana panggung. Selain itu *sound* juga sangat membantu dalam penyajian irungan musik yang terdapat disetiap adegannya. Adapun perangkat *sound system* yang kami gunakan adalah seperangkat alat musik karawitan dan juga seperangkat alat musik band inti seperti *drum*, *bass*, dan *keyboard*. Irungan music nya pun tidak hanya menggunakan music gending jawa atau pun music – music pada era zaman dahulu, akan tetapi, penulis dan panitia pagelaran juga merancang agar music nya juga menggunakan music *modern* zaman sekarang. Perpaduan alat-alat dan berbagai macam music ini tentunya karena penulis ingin menggabungkan music tradisional sebagai warisan budaya bangsa dengan music modern yang mewakili konsep *futuristic* penulis.



Gambar. 10. Tata panggung dan *lighting* (Dokumen: Ratih Prabekti,2011)



Gambar. 11. Tata *lighting* panggung
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Dalam menyusun pagelaran “*The Futuristic of Ramayana*” penulis dan seluruh mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan UNY angkatan 08 bekerja sama membentuk satu tim kerja agar dapat terwujudnya acara ini dengan baik dan lancar. Untuk itu penulis dan teman rekannya mahasiswa tat arias lainnya membentuk suatu panitia pagelaran yang meliputi:

1. Ketua panitia

Bertugas memimpin dan mengawasi kelancaran tugas dari masing-masing seksi, serta sebagai perantara langsung antara mahasiswa dengan pemimpin Bayu Bajra teater.

2. Wakil ketua

Bertugas membantu pekerjaan ketua dan selalu siap sedia menggantikan ketidakhadiran ketua.

3. Sekertaris

Bertugas mencatat hasil-hasil rapat, dan urusan surat menyurat.

4. Bendahara

Bertugas mengelola keuangan, baik pemasukan maupun pengeluaran.

5. Seksi acara

Bertugas mencari pengisi acara, mulai dari MC sampai sampai acara – acara lain yang dapat menarik pengunjung.

6. Seksi PDD

Bertugas menyiapkan kelengkapan panggung dan dekorasi ruangan secara keseluruhan.

7. Seksi sponsor

Bertugas mencari tambahan dana dengan memberikan keuntungan bagi pihak yang mensponsori.

8. Seksi promosi

Bertugas mempromosikan adanya acara ini dengan media-media promosi yang efektif. Baik media cetak ataupun media elektronik.

9. Seksi humas

Bertugas menyampaikan undangan kepada para tamu undangan yang diharapkan hadir pada acara ini.

10. Seksi keamanan

Bertugas memastikan keamanan para tamu undangan pada hari H dengan cara menyediakan satpam, mengatur konsep parkir kendaraan, dll.

11. Seksi konsumsi

Bertugas menyediakan konsumsi mulai dari latihan pada hari pertama sampai hari H.

12. Seksi kebersihan

Bertugas memastikan gedung yang dipakai benar-benar bersih saat akan ditinggalkan.

1. Susunan Panitia

- a. Ketua panitia : Aprilia Sekar Yoshinta.
- b. Wakil ketua : Nida Amiyati.
- c. Sekretaris : Septiari Nawanksari.
- d. Bendahara : Restu Wahyuni, Maya Indra Sumunar.
- e. Seksi – seksi
 - 1) Seksi Acara : Amri Dian P, Patrizia Gavinda.
 - 2) Seksi PDD : Zulya Ratna M, Trina Indriyana, Tri Fatmawati, Aisha Wita Adam, Devi Anitasari, Vita Vitiati, Dian Firdiansandi, Widosari, Atikh Arbarini.

- 3) Seksi sponsor : Indah Tresno Negari, Muji Rahayu, Megawati Eko Putriana, Risya Rusetyaningsih, Anggit Minangkani, Rini.
- 4) Seksi humas : Oktivia Rini, Indah Rosiana Dewi, Mardinah Isnaini.
- 5) Seksi keamanan : Dwimoko Ukky F, Novi Perwitasari.
- 6) Seksi konsumsi : Fransisca Novi, Fara Sofia M, Listi Purwasih.
- 7) Seksi kebersihan : Yulia Yabarmase, Ninis Septi Lestari, Eka Puspitasari.

2. Latihan Drama Tari

Penulis dan juga seluruh panitia pagelaran bekerja sama dengan teater bayu bajra dan mengadakan latihan rutin untuk pagelaran ini. Laihan drama tari “*The Futuristic of Ramayana*” ini dilakukan satu kali dalam satu minggu, setiap hari sabtu pada pukul 15.00 WIB – 19.00 WIB. Sedangkan untuk latihan pengiring music diadakan setiap Rabu pukul 15.00 WIB – selesai. Tetapi saat sudah mendekati hari H latihan tari dan music diadakan secara bersamaan dengan waktu yang lebih lama untuk memantapkan hasil latihan.

Tabel Jadwal Latihan Drama Tari Ramayana

No	Tanggal Latihan	Waktu	Jenis Latihan
1.	9 Februari 2011	14.00	Latihan Musik
2.	12 Februari 2011	15.00	Latihan Tari

3.	16 Februari 2011	15.00	Latihan Musik
4.	19 Februari 2011	15.00	Latihan Tari
5.	23 Februari 2011	15.00	Latihan Musik
6.	26 Februari 2011	15.00	Latihan Tari
7.	2 Maret 2011	15.00	Latihan Musik
8.	5 Maret 2011	15.00	Latihan Tari
9.	9 Maret 2011	15.00	Latihan Musik
10.	12 Maret 2011	15.00	Latihan Tari
11.	16 Maret 2011	15.00	Latihan Musik & Latihan Tari
12.	25 Maret 2011	15.00	Latihan Musik & Latihan Tari
13.	5 April 2011	14.00	Latihan Musik & Latihan Tari



Gambar. 12. Latihan rutin drama tari
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



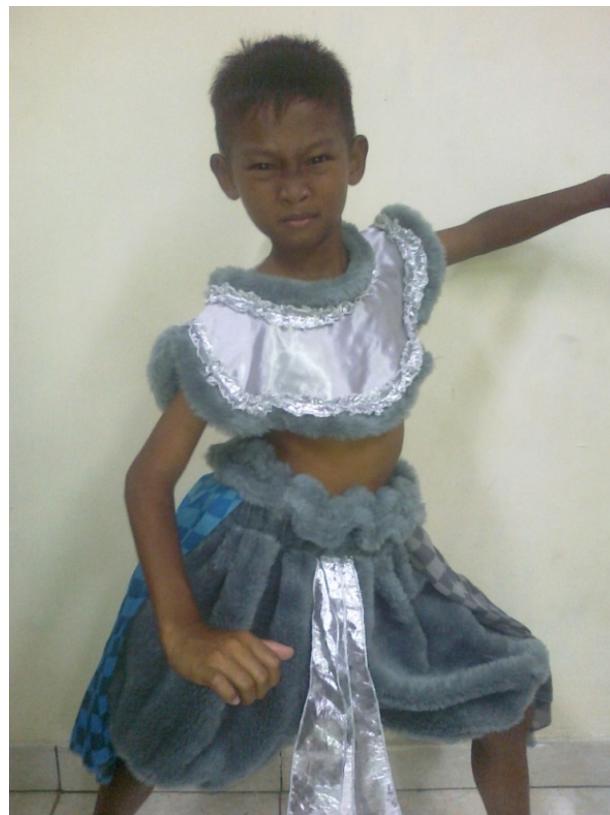
Gambar. 13. Latihan rutin drama tari
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



Gambar. 14. Latihan rutin music karawitan
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

3. Gladi Kotor

Setelah melakukan beberapa kali latihan, baik latihan drama tari maupun latihan musik, gladi kotor pun diadakan pada hari Sabtu, tanggal 09 April 2011 di halaman teater Bayu Bajra mulai pukul 14.00 WIB – 18.00 WIB. Saat gladi kotor para penari sudah dikenakan kostum masing-masing tetapi tidak dengan riasan. Hari gladi kotor ini juga melakukan *fitting* kostum, agar jika ada yang kurang pas atau kurang cocok dapat diubah sesegera mungkin.



Gambar. 15. *Fitting* kostum
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

4. Gladi Bersih

Gladi bersih pagelaran “*The Futuristic of Ramayana*” diadakan pada tanggal 16 April 2011 tepatnya satu hari sebelum pementasan.

Pada saat gladi bersih semua mahasiswa rias masing-masing mempersiapkan para penarinya untuk menggunakan *make up*, kostum, aksesoris beserta property yang dibutuhkan secara lengkap.



Gambar. 16. Gladi bersih menggunakan kostum, dan *make up*
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



Gambar. 17.Gladi bersih tanpa kostum
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)



Gambar. 18. Gladi bersih menggunakan kostum dan *make up*
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum Tokoh Rampak Kera

Hasil dan pembahasan kostum dalam hal ini adalah pakaian yang dikenakan oleh penari, hendaknya kostum yang dikenakan mengandung arti filosofi yang menggambarkan bagaimana karakter orang yang memakainya. Kostum yang digunakan pada tokoh kera merupakan kostum yang telah mengalami perubahan dari kostum yang sebenarnya, yang biasanya digunakan oleh penari dalam pertunjukkan Ramayana.

Hasil kostum yang diterapkan pada tokoh Rampak Kera memiliki sumber ide dari kera/kera sakti, yang diawali dari merancang desain kostum, pemilihan bahan hingga pembuatan kostum ini berhasil menciptakan suatu kostum Kera yang modern yang mampu menyesuaikan dengan tokoh pemeran. Maka dalam pembuatan kostum juga diperhatikan agar watak dari tokoh Rampak Kera yang lincah, berani yang tampak gagah. Hasil kostum yang terinspirasi dari kera/kera sakti, yang mana kostum Rampak Kera terbuat dari bahan kain flannel yang berbulu untuk menggambarkan layaknya bulu kera, yang memiliki bulu – bulu yang menempel di tubuhnya, serta pemilihan warna abu – abu untuk memberikan penyesuaian pada tema *futuristic*.

Secara keseluruhan kostum yang diwujudkan dalam bentuk, seperti layaknya seorang prajurit Kera yang terdiri dari rompi, penutup kepala, sarung tangan, celana pendek dengan model draperi, penutup betis dan

kain lame. Kostum yang dibentuk tidak semata – mata, namun juga mempertimbangkan kenyamanan bagi pemerannya dan juga menyesuaikan dengan konsep *futuristic*.



Gambar. 19. Model Tanpa menggunakan kostum kera
(Dokumen: Ratih Prabekti. 2011)



Gambar. 20. Desain kostum dan hasil kostum keseluruhan tokoh kera
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Pada bagian kepala hanya memakai penutup kepala seperti topeng yang terbuat dari kain *flannel* yang berwarna abu-abu, dan pada bagian melingkar wajah topeng diberi bulu-bulu yang berwarna abu-abu, dan tetapi pada bagian wajah tidak tertutup melainkan terbuka agar pada bagian wajah yang telah dirias seperti kera nampak terlihat.



Gambar. 21. Penutup kepala kera (kupluk)
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Pada bagian bahu sampai dada menggunakan rompi atau seperti cape dengan bahan kain lame dan pinggiran rompi diberi bulu-bulu meteran yang sudah dipotong melingkari rompi yang berwarna abu-abu, dan bagian depan rompi diberi manic-manik yang berwarna hijau, biru, dan silver.



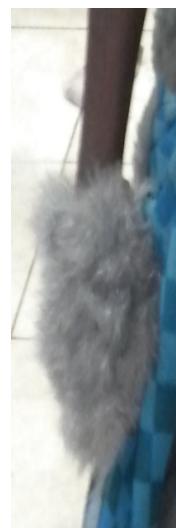
Gambar. 22. Rompi kera
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Untuk bagian lengan kanan dan kiri menggunakan penyekat/plat bahu, dengan pemilihan bahan lame yang berwarna silver, karena teksturnya tipis tetapi bisa dibuat kaku.



Gambar. 23. Penyekat/plat bahu
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Pada bagian pergelangan tangan sampai ujung jari, ditutupi dengan sarung tangan yang sudah ditutupi dengan bulu-bulu yang berwarna abu-abu.



Gambar. 24. Sarung tangan
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Bagian kanan dan kiri pinggang diberi sampur yang berwarna abu-abu kebiru-biruan dan mempunyai motif kotak-kotak.



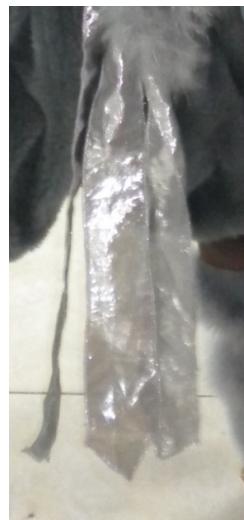
Gambar. 25.Sampur kanan dan kiri yang berbeda warna
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Untuk bagian celana menggunakan bahan *flannel* yang didesain membentuk seperti balon, yang pemilihan bahan *flannel* karena bahan tersebut mempunyai tekstur bulu yang menyerupai kera, yang d perangkan oleh rampak kera yang mempunyai unsur warna yang *futuristic*. Dan pada bagian belakang celana tidak lupa diberi ekor yang mencerminkan sesosok kera.



Gambar. 26. Celana yang berbentuk balon dan ekor
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Untuk bagian depan tengah-tengah celana ditambahkan sampur yang berwarna perak dengan bahan lame.



Gambar. 27. Sampur pada bagian depan celana
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Pada bagian lutut sampai bagian mata kaki, diberi kaos kaki yang sudah ditempel bulu-bulu meteran yang sudah dipotong yang berwarna abu-abu.



Gambar. 28. Kaos kaki yang berbulu
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Dibagian pergelangan kaki diberi gelang kaki (kerincingan) yang berwarna silver/perak.



Gambar. 29. Gelang kaki (kerincingan)
(Dokumen: Ratih Prabekti)

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Rias wajah Tokoh Rampak Kera

Hasil rias wajah pada tokoh kera adalah rias wajah karakter dan rias wajah fantasi atau *facepainting*. Pada tata rias wajah ini menerapakan tema *futuristic* yaitu dengan menggunakan kosmetik yang berwarna putih, abu-abu, dan ditambahkan sedikit warna hitam. Dan hasil rias wajah sesuai dengan konsep awal.

Rias wajah yang diterapkan pada tokoh Rampak Kera merupakan rias karakter yang menggambarkan Kera yang lincah, gagah dan berani, namun sebenarnya memiliki watak yang pemberani dan baik. Hasil tata rias wajah yang diciptakan untuk tokoh Rampak Kera memiliki sumber ide yang sama dengan sumber ide kostum. Persamaan sumber ide yang berasal dari kera/kera sakti ini dilakukan karena adanya keinginan untuk menciptakan suatu desain yang memiliki satu kesatuan sumber dan juga pengaplikasiannya.

Untuk melakukan riasan pada model, sebelumnya melakukan diagnosa kulit pada model atau koreksi wajah, apakah model *sensitive*

terhadap kosmetik yang dipakai atau tidak, karena sangat dibutuhkan diagnose apabila tidak dilakukan, takutnya kulit model mengalami iritasi karena kosmetik yang dipakai tidak cocok.

Untuk tahap melakukan riasan pada wajah model, dilakukan terlebih dahulu tes kosmetik atau diagnosa pada kulit model, apa bila tidak terjadi iritasi, lalu lakukan pembersihan pada wajah dengan susu pembersih, kemudian oleskan pelembab pada kulit wajah model dan diamkan beberapa menit agar kering. Setelah wajah diberi pelembab lalu wajah dioleskan kosmetik latulip yang berwarna putih secara merata, lalu ditaburi bedak yang berwarna putih secara merata, lalu membentuk desain wajah kera pada wajah model, untuk bagian mata dibentuk meruncing keatas dengan menggunakan *eyeliner* pensil dan *eyeliner* cair yang berwarna hitam, agar mata terlihat lebih tajam, untuk alis dan bulu mata diberi mascara. Pada bagian hidung membentuk setengah lingkaran menyerupai hidung kera, untuk pembuatan hidung sangat susah gampang karena harus sangat detail, sudah 4 kali mengalami perubahan, dan untuk bagian bibir juga melakukan perubahan 5 kali, yang membentuk meruncing pada sudut bibir.



Gambar. 30. Wajah Kera Sakti (kiri), sketsa riasan wajah Rampak Kera (kanan)

(Sumber: <http://kera.sakti.com> dan Dokumen Ratih Prabekti)

Berdasarkan sumber ide dan konsep *futuristic*, hasil pengaplikasian desain rias wajah yang diterapkan pada tokoh Rampak Kera berupa rias karakter yang mempunyai wajah kera atau kera sakti. Layaknya kera asli, diberikan bulu – bulu pada wajah dengan warna abu – abi untuk menyesuaikan dengan kostum dan konsep *futuristic*.



Gambar. 31. Hasil make up *facepainting*

(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

Hasil pengaplikasian riasan dimulai dengan penggambaran desain wajah Kera/Kera Sakti pada wajah pemain yang dibantu dengan

pensil alis yang berwarna cokelat, untuk memudahkan dalam menggambar. Desain gambar pada wajah diisi dengan warna – warna yang memiliki unsur *futuristic*.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Pergelaran

Ramayana dengan tema *futuristic*, yang merupakan cerita yang diambil dalam karya yang dipergelarkan, yaitu drama tari Ramayana dengan nuansa masa yang akan datang atau *futuristic*, yang diadakan oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran *The Futuristic of Ramayana* diadakan pada tamggal 17 April 2011 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 13.00 WIB sampai dengan selesai. Pagelaran tersebut diikuti oleh 45 mahasiswa yang masing-masing mendapat tokoh dan peran yang berbeda.

The Futuristic of Ramayana ini menampilkan sesuatu yang baru dengan mengubah sebuah sendratari menjadi dramatari, serta mengubah penampilan para tokoh menjadi yang tidak modern, menjadi modern dengan tema *Futuristic*. Pagelaran ini merupakan kolaborasi antara yang tradisional dan yang modern. Seperti music yang menggunakan alat karawitan yang tradisional, dan yang modern menggunakan alat music seperti gitar, keyboard, drum, dan bass, alunan music tersebut digabungkan, sehingga menghasilkan kolaborasi yang modern.

Panggung yang digunakan dalam pagelaran “*The Futuristic of Ramayana*” adalah bentuk panggung *Proscenium* yang artinya

memisahkan antara pemain dan penonton, karena dalam pagelaran ini semua penonton berada didepan panggung.



Gambar. 32. *Stage panggung proscenium*
(Dokumen: Ratih Prabekti,2011)

Dan *lighting* yang digunakan dipasang pada bagian atas panggung. Warna-warna *lighting* yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan settingan suasana dalam pagelaran.



Gambar. 33. *Lighting* yang diatas panggung
(Dokumen: Ratih Prabekti, 2011)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pergelaran Ramayana dengan tema *futuristic* merupakan sebuah pertunjukan tradisional yang diubah kedalam tema yang lebih modern. Setelah menyusun Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rias Fantasi Tokoh Kera Dalam Pergelaran *The Futuristic of Ramayana*”, dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan kostum pada tokoh Rampak Kera dalam *The Futuristic of Ramayana* adalah kostum yang disesuaikan dengan lakon Kera yang lincah dan pemberani. Proses merancang kostum Kera dibuat melalui beberapa tahap. Mulai dari penutup kepala yang terbuat dari bahan kain flannel yang berbulu berwarna abu-abu dan tetapi pada bagian wajah tidak tertutup melainkan terbuka, bagian bahu sampai dada menggunakan rompi atau seperti cape dengan bahan lame dan pinggiran rompi diberi bulu-bulu meteran yang sudah dipotong melingkari rompi yang berwarna abu-abu, dan bagian depan rompi diberi manic-manik yang berwarna hijau, biru, dan silver, pada bagian lengan kanan dan kiri menggunakan penyekat/plat bahu dengan pemilihan bahan lame yang berwarna silver, Pergelangan tangan sampai ujung jari, ditutupi dengan sarung tangan yang sudah ditutupi dengan bulu-bulu yang berwarna abu-abu, untuk bagian kanan dan kiri pinggang diberi sampur yang berwarna abu-abu kebiru-biruan dan mempunyai motif kotak-kotak, Untuk bagian

celana menggunakan bahan flannel yang didesain membentuk seperti balon, yang pemilihan bahan flannel karena bahan tersebut mempunyai tekstur bulu yang menyerupai kera. Dan pada bagian belakang celana tidak lupa diberi ekor, dan bagian depan tengah-tengah celana ditambahkan sampur yang berwarna perak dengan bahan lame Pada bagian lutut sampai bagian mata kaki, diberi kaos kaki yang sudah ditempel bulu-bulu meteran yang sudah dipotong yang berwarna abu-abu, dibagian pergelangan kaki diberi gelang kaki (kerincingan) yang berwarna silver/perak. Sehingga diperoleh rancangan yang modern dan sesuai dengan peran yang dimainkan oleh tokoh Rampak Kera yang bertema *“The Futuristic of Ramayana”*.

2. Merancang riasan wajah pada tokoh rampak kera dalam *“The Futuristic of Ramayana”* adalah tata rias wajah karakter yang disesuaikan dengan tokoh rampak kera yang lincah dan berani, dengan menambahkan kosmetik pada bagian wajah dan singwit pada bagian tangan, tubuh, dan kaki dengan menggunakan warna-warna yang telah disesuaikan, yaitu abu-abu, putih, hitam agar penampilan tokoh rampak kera menjadi tampil beda, sehingga menjadi *futuristic*
3. Menampilkan rias karakter dalam pergelaran dengan prinsip tata rias panggung yang tetap terlihat dari jarak jauh, dan memperlihatkan sosok Tokoh Rampak Kera yang menari dengan lincah.

B. Saran

Beberapa saran yang harus diperhatikan dalam membuat kostum, menata rias wajah dan panggung pergelaran. Diantaranya adalah:

1. Langkah awal dalam melakukan pembuatan kostum, tata rias wajah dan penataan panggung adalah merancang konsep yang sesuai dengan tema cerita "*The Futuristic of Ramayana*"
2. Sebelum melakukan merias wajah, sebaiknya melakukan diagnose kulit wajah, dan sebaiknya melakukan tes make up pada model, sehingga tidak terjadi iritasi pada kulit model.
3. Sebagai penata rias, harus melakukan analisa lampu yang akan digunakan. Yang mempengaruuh *lighting* terhadap warna *make up*, sehingga tidak menimbulkan perubahan warna yang berarti dalam pertujukan diatas panggung, dan untuk memilih kosmetik, sebaiknya melalukan tes terhadap model terlebih dahulu, agar mengetahui apakah kosmetik yang digunakan tersebut gampang pudar atau gampang retak dan sebagainya.
4. Sebelum melaksanakan pergelaran, terlebih dahulu melakukan pengecekan terhadap panggung, lighting, alat-alat music, dan property yang ada diatas panggung, agar penampilan yang dilangsungkan akan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyanto. (2006). *The make over rahasia rias wajah sempurna*. Jakarta: Gramedia.
- Bom-Bom Anang. (2006). *Iringan musik dan fungsi iringan musik*. Jakarta: Pura Pustaka
- Daryanto S.S. (1998). *Pengertian panggung*. Diakses dari <http://www.google.com/> tanggal 23 mei 2011.
- Harimawan. (1988). *Penataan dan properti panggung*. Jakarta: Gramedia.
- NN. (2010). *Kostum pakaian*. Diakses dari <http://www.google.com/> tanggal 9 juni 2011.
- NN. (2009). *Dokumen teater dalam wajah karakter*. Diakses dari <http://www.google.com/> tanggal 3 Februari 2012.
- Kehoe Vincent J-R. (1992). *Teknik make-up professional untuk artis film, televisi dan panggung*: MMTC.
- Nelot. (2009). *Kostum dan busana*. Jakarta: Gramedia.
- Surtiretna Nina. (1993). *Kostum atau busana*. Jakarta: Gramedia.
- Nieswasweer. (2008). *Filosofi warna*. Yogyakarta: Gramedia.
- Padmodarmaya Pramana. (1988). *Tata teknik dan pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soedarsono, R.M. (1997). *Seni pertunjukan di indonesia tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Soedarsono, (1978). *Pengantar pengetahuan dan komposisi tari*. Yogyakarta Akademik Seni Tari Indonesia.
- Soerjopranoto Djen Moch dan Titi Poerwosoenoe. (1984). *Tata rias wajah*. Yogyakarta: Tata Rias Wajah.
- Asi, Tritanti. (2007). *Modul tata rias wajah dasar basic make – up*. Yogyakarta: UNY.

Widjiningsih, (1982). *Desain hiasan kostum busana*, Yogyakarta Modul Pembelajaran.

Willard F. Bellman. (1977). *Scene design, stage lighting, sound, costume and make – up*. New York: Harper and Row .

Wijayanto Asul. (2006) *Bahasa dan sastra indonesia SMA/MA/KLs XI*. Jakarta: Grasindo.