

**TATA RIAS KARAKTER LAKSMANA PADA PERGELARAN
MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**ARDEVI AMELIA
NIM. 16519134032**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2020**



TATA RIAS KARAKTER TOKOH LAKSMANA DALAM PERGELARAN MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA “HANOMAN DUTA”

Oleh :
Ardevi Amelia
NIM. 16519134032

ABSTRAK

Proyek Akhir dengan konsep 60 % techno dan 40 % tradisional yang diterapkan pada tokoh Laksmana sebagai Kesatria dalam drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” bertujuan untuk : 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris dan tata rias karakter tokoh Laksmana; 2) menciptakan tatanan kostum, asesoris dan tata rias karakter tokoh Laksmana; 3) menampilkan tokoh Laksmana dalam drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D yaitu : 1) *define* (pendefinisian) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristik tokoh Laksmana, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) dengan cara mengukur *size* talent, memilih bahan materi yang nyaman dan ringan, menjahitkan kostum, memilih kosmetik *waterproof*; 3) *develope* (pengembangan), membahas tentang validasi desain kostum yang mengalami dua kali perubahan, tata rias wajah tiga kali perubahan, dan penataan asesoris; 4) *deßiminate* (penyebarluasan), membahas tentang rancangan pergelaran, gladi kotor, penilaian ahli, gladi bersih, dan pergelaran utama. Tempat dan waktu dilaksanakannya pengembangan bertempat di Laboratorium Program studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama 3 bulan dari Oktober 2018 sampai Januari 2019.

Hasil Proyek Akhir, yaitu : 1) rancangan kostum, *asesoris*, dan tata rias karakter dengan unsur garis lurus arah, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan menggunakan prinsip kelarasan, proporsi, aksen, kelarasan serta kesatuan tataan rambut karakter dengan gaya bebas berdasarkan unsur warna, garis, tekstur, dan prinsip, proporsi, kelarasan serta kesatuan; 2) diwujudkannya kostum berupa celana berwarna biru dengan ornamen lurik, selempang berwarna merah dan asesoris yang terdiri dari asesoris kepala, asesoris tangan, asesoris kaki, kelat bahu, sabuk, panah, lampu led berwarna biru, yang keseluruhan asesoris berbahan sponati berwarna silver yang di padukan dengan warna biru, riasan berupa rias wajah karakter dengan tambahan jenggot dan kumis yang dari rambut sintetis; 3) diselenggarakannya pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan menampilkan tokoh Laksmana pada tanggal 26 Januari 2019 pukul 13.00 di Taman Budaya Yogyakarta dengan dihadiri lebih 500 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: rias karakter, tokoh Laksmana, Maha Satya di Bumi Alengka “hanoman uta”

MAKE UP CHARACTER OF LAKSMANA STORES IN TEATER SATYA DI BUMI ALENGKA "HANOMAN DUTA"

By :
Ardevi Amelia
NIM. 16519134032

ABSTRACT

Objectives of the Final Project, which can: 1) design the makeup character, costume, and accessories of the soldier character Laksmana in the performance of the tradition of Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"; 2) applying the makeup of characters, costumes, and accessories of Warrior Laksmana in the performance of Teater Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"; 3) showcasing Character makeup, costumes and accessories of Warrior Laksmana in Teater Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta";

The methods used to achieve the goals with the 4D development model are: 1) define discusses story analysis, character analysis and characteristic analysis of Laksmana character, analysis of the source of ideas and the development of the source of ideas; 2) design (planning) by measuring talent size, choosing materials that are comfortable and lightweight, stitching costumes, choosing waterproof cosmetics; 3) develop (development), discusses the validation of costume design that undergoes two changes, makeup changes three times, and arrangement of accessories; 4) disseminate, discusses the performance design, the dirty rehearsal, the expert judgment, the rehearsal and the major performances. The place and time of the development took place at the Laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, State of Yogyakarta for 3 months from October 2018 until January 2019.

Final Project Results, namely: 1) the results of the design of costumes, accessories and makeup character with elements of straight line direction, shape, size, texture, color and use the principle of harmony, proportion, accent, and the unity of the character hair style with freestyle based on element color, line, texture and principle, proportion, alignment and unity; 2) the realization of costume and accessory arrangement in the form of accessories accessories head, hand accessories, feet accessories, shoulder strap, belt, arrow, blue led lights, spear made from silver sponati combined with blue with ornament on the costume, makeup, with extra beard and mustache that of synthetic hair; 3) held the performance of by displaying the character of Warrior Laksmana on January 26, 2019 at 13.00 at the Taman Budaya Yogyakarta with more than 500 spectators attended and running smoothly and successfully.

Keywords: makeup character, figure warrior Laksmana, Maha Satya di Bumi Alengka "hanoman duta";

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardevi Amelia
NIM : 16519134032
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Laksmana Dalam Pergelaran Teater
Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

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

Yogyakarta, 2 Juni 2020

Yang Menyatakan



Ardevi Amelia
NIM. 16519134032

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

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

Disusun oleh:

**ARDEVI AMELIA
NIM. 16519134032**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi
Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 15 Juni 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		19 Juni 2020
Ika Pranita Siregar, S.F., M.Pd. Sekretaris		19 Juni 2020
Eni Juniastuti, M.Pd. Penguji		19 Juni 2020

Yogyakarta, 19 Juni 2020

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D

NIP. 19640205 198703 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa yang penuh syukur atas kerja keras, niat dan usaha terbaik yang dilakukan, karya ini dipersembahkan untuk orang-orang yang selalu saya perjuangkan, khususnya untuk Ayah saya Tercinta , dan yang utama hanyalah kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

MOTTO

“Bermimpilah Setinggi Langit, jika jatuh maka akan jatuh diantara bintang-bintang”

-Ir.Soekarno-

“Jangan menunggu, takkan pernah ada waktu yang tepat”

-Napoleon Hil-

“Penyesalan tidak dapat mengubah masa lalu, begitu pula kekhawatiran Tidak dapat mengubah masa depan”

-Umar Ibn al Khattab-

“Sesungguhnya bersama kesulitan ini ada kemudahan.” Ayat ini menghasung kita untuk tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan, karena Allah akan memberikan kemudahan setelahnya. So, bersungguh-sungguhlah.. semakin besar kesulitan maka makin besar kesungguhan.. makin besar kesungguhan makin besar pahalanya. Insya Allah ..

Aalighu amrih..”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Muda Madya Teknik, Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas seluruh bantuan yang sudah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini sampai selesai. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Elok Novita M.Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir dan penyusunan laporan proyek akhir ini.
2. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016.
3. Afif Ghurub Bestari M.Pd, selaku dosen pembimbing kostum dan aksesoris yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses proyek akhir.
4. Dr. Mutiara Nungraheni, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Dr.Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kedua Orang tua terutama Ayah Tercinta yang selalu mendukung dalam segi finansial, material, spiritual dan motivasi kepada penulis.
7. Tim Artistik dan *crew* produksi dari *Prepare Production* yang membantu proses pergelaran Drama Tari Modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” pada tanggal 26 Januari 2019.
8. Agus Leyloor selaku sutradara.
9. Jalu selaku pemeran tokoh Laksmana.
10. Teman-teman Srikandi 2016 Tata Rias dan Kecantikan untuk kebersamaan, kerja keras dan doannya.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tersebut.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dari penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritik dari segala pihak. Penulis mohon maaf untuk segala kesalahan yang ada dalam laporan ini.

Laporan ini diharapkan dapat membantu menambah ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 2 Juni 2020

Ardevi Amelia
NIM. 16519134032

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMPAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
G. Keaslian Gagasan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Sinopsis Cerita.....	8
B. Sumber Ide.....	11
1. Pengertian Sumber Ide	11
2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide.....	11
C. Desain	13
1. Pengertian Desain.....	13
2. Unsur Desain.....	14
3. Prinsip-prinsip Desain.....	23
D. Kostum Pertunjukan, Lurik, Asesoris	25
1. Pengertian Kostum Pertunjukan.....	25
2. Pengertian Lurik.....	27
3. Pengertian Asesoris	28
E. Tata RiasWajah.....	28
1. Tata Rias Wajah	28
2. Tata Rias Karakter.....	29
3. Tata Rias Panggung.....	30
F. Pergelaran.....	30
1. Pengertian Pergelaran.....	30
2. Tata Panggung.....	31
3. Tata Cahaya.....	32
4. Tata Musik	33

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	34
A. Define (Pendefinisian).....	34
1. Analisis Cerita.....	34
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	35
3. Analisis Sumber Ide	36
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	37
B. Desain (Perencanaan)	37
1. Desain Kostum.....	37
2. Desain Asesoris.....	42
3. Desain Tata RiasKarakter	46
4. Desain Pergelaran.....	49
C. Develop (Pengembangan)	51
D. Dessiminate (Penyebaran)	54
1. Grand Juri (Penilaian Para Ahli)	54
2. Gladi Kotor	54
3. Gladi Bersihh	55
4. Pergelaran Utama	55
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian).....	57
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Design (Perencanaan)	57
1. Kostum	57
2. Asesoris	59
3. Tata Rias Karakter.....	64
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan).....	69
1. Validasi Desain olehAhli I	69
2. Validasi Desain olehAhli II.....	70
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris.....	71
4. Uji Coba Rias Wajah.....	72
5. <i>Prototype</i>	74
D. Proses, Hasil dan Pembahasan Dessiminate (Penyebarluasan).....	76
1. Penilaian Ahli (Grand Juri)	76
2. Gladi Kotor	78
3. Galadi Bersih.....	78
4. Pergelaran Utama	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wayang Kulit Laksmana	55
Gambar 2. Laksmana	55
Gambar 3. Desain Kostum Laksmana	55
Gambar 4. Desain Celana Laksmana.....	56
Gambar 5. Desain Slempang Laksmana.....	56
Gambar 6. Desain Kain Lurik Laksmana	57
Gambar 7. Desain Baju Laksmana	58
Gambar 8. Desain Aksesoris Sabuk Laksmana.....	59
Gambar 9. Desain Irah-irahan Laksmana	60
Gambar 10. Desain Aksesoris Kelat Bahu	60
Gambar 11. Desain Aksesoris Gelang Tangan	60
Gambar 12. Desain Panah	61
Gambar 13. Desain Alas Kaki	61
Gambar 14. Desain Rias Wajah.....	63
Gambar 15. Desain Alis.....	63
Gambar 16. Desain Mata.....	64
Gambar 17. Desain <i>Shading</i>	64
Gambar 18. Desain Jenggot.....	65
Gambar 19. Gambar Layout Panggung	66
Gambar 20. Desain Kostum Awal	75
Gambar 21. Hasil Kostum Akhir	75
Gambar 22. Desain Asesoris Kaki.....	76
Gambar 23. Hasil Akhir Asesoris Kaki	77
Gambar 24. Desain Asesoris Kelat Bahu...	77
Gambar 25. Hasil Akhir Asesoris Kelat Bahu.....	77
Gambar 26. Desain Asesoris Sabuk.....	79
Gambar 27. Hasil Akhir Asesoris Sabuk.....	79
Gambar 28. Desain Panah.....	79
Gambar 29. Hasil Akhir Panah.....	80
Gambar 30. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	81
Gambar 31. Pengaplikasian Bedak Tabur.....	82
Gambar 32. Pengaplikasian <i>Shadding</i> Hidung.....	82
Gambar 33. Membentuk Alis.....	83
Gambar 34. Pengaplikasian <i>Eyeshadow</i>	83
Gambar 35. Pengaplikasian <i>Highlight</i>	84
Gambar 36. Hasil Validasi <i>Makeup</i> Pertama.....	88
Gambar 37. Foto Tiket Hanoman.....	105
Gambar 38. Foto Undangan.....	105
Gambar 39. Photobooth Pergelaran.....	106
Gambar 40. Form Pendaftaran.....	106

Gambar 41.Foto bersama <i>Talent</i>	107
Gambar 42.Foto Bersama Dosen Pembimbing	107
Gambar 43.Foto Bersama Ayah Tercinta	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. <i>Develope</i> (Pengembangan)	67
Bagan 2. <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tiket Hanoman Duta	105
Lampiran 2. Undangan.....	105
Lampiran 3. <i>Photobooth</i> Pergelaran	106
Lampiran 4. <i>From</i> Pendaftaran	106
Lampiran 5. Foto bersama <i>talent</i>	107
Lampiran 6. Foto bersama Pembimbing	107
Lampiran 7. Foto bersama Ayah Tercinta.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Indonesia memiliki 126 suku bangsa dan memiliki budaya tradisional yang menjadi ciri khasnya masing-masing daerah. Salah satunya suku Jawa, memiliki budaya tradisional dapat dijumpai mulai dari seni tari, seni musik, seni drama dan seni teater (Ade,2013).

Kebudayaan tersebut muncul berbagai macam perkembangan teknologi yang disebut dengan era modern. Salah satunya teknologi yang biasanya manusia gunakan adalah *handphone* dan *internet*. Pengaruh *handphone* membuat masyarakat menjadi sibuk dengan dunianya sendiri yang akan berpengaruh negatif pada aspek sosial dan kebudayaan (Novogusman, 2014)

Melihat dari perkembangan mulai dari anak kecil hingga remaja yang saat ini menjadi masalah di kalangan masyarakat yaitu hal-hal yang berbau *technologi* dan *electronic*. Menjadi salah satu alasan mengapa Prodi Tata Rias dan Kecantikan mengangkat sebuah pergelaran teater tradisi untuk membangkitkan kepedulian terhadap generasi muda yang tidak tertarik sama sekali menyaksikan pertunjukan teater tradisi ini. Sehingga di tampilkan teater tradisi yang tidak hanya dengan unsur tradisional tetapi juga terdapat unsur *techno* yang mengarah pada perkembangan zaman yang sedang marak. Perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi yang semakin maju, banyak orang beranggapan bahwa cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat.

Pergelaran ini dapat dikemas berbeda menggunakan bahasa yang dapat diminati oleh semua kalangan masyarakat dan mempunyai harapan yang sangat besar agar menjadi pertunjukan yang menarik dan menjadi bentuk karya yang dapat melestarikan kebudayaan Jawa. Perpaduan tradisional dan teknologi ini dibuat untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum bahwa Program Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 ini merupakan bagian dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Teater tradisi ini menceritakan salah satu bagian dari cerita Ramayana tentang perjalanan Hanoman Duta menuju kerajaan Alengka untuk menjemput Dewi Sinta. Jadi arti dari judul cerita Maha Satya di Bumi Alengka ini diambil dari sifat kesetiaan Hanoman Duta yang rela mengorbankan jiwa dan raganya untuk Raja Prabu Rama Wijaya, seorang raja yang meyakini kesaktian dan ketulusan hati Hanoman duta untuk menyelamatkan sang istri Dewi Sinta dari tangan Rahwana yang merupakan pemimpin kerajaan Alengka.

Teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” terdapat beberapa tokoh diantaranya Laksmana yang merupakan salah satu Kesatria dari Kerajaan Ayodya yaitu anak dari Prabu Dasarata yang berpermaisurikan Dewi Sumitra. Dari tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka terdapat salah satu tokoh yang bernama Laksmana. Laksmana merupakan adik dari Ramawijaya Raja Kerajaan Ayodya. Hasil karya ini diharapkan mampu mewujudkan tokoh dengan rias karakter, desain kostum,

asesoris yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Laksmana dalam cerita Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka.

Dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka, *prototype* Laksmana digambarkan melalui kostum dan aksesoris yang dapat menenangkan karakter dan karakteristik tokoh tersebut, melalui riasan wajah, penataan rambut, dan dalam pembuatan kostum dan aksesoris harus memperhatikan kenyamanan pada saat pementasan serta membuat kesan yang berbeda dan lebih modern dari pertunjukan-pertunjukan teater tradisi pada sebelumnya yang hanya menggunakan riasan wajah dengan alas bedak berwarna kekuning-kuningan, riasan mudah luntur saat di panggung, kostum berupa celana kain satin berwarna biru, aksesoris yang terbuat dari berwarna silver ketika dipakai.

Pergelaran teater tradisi menjadi lebih menarik maka diperlukan adanya panggung, *lighting*, *background*, dan tata musik pengiring guna memunculkan tema dari teater tradisi tersebut. Pergelaran teater tradisi perlu adanya tatanan panggung, tatanan panggung yang dipilih yaitu *proscenium*, pemilihan *lighting* yang digunakan berupa lampu dengan warna yang berbeda-beda, pemilihan *background* yang bertemakan Kerajaan Ayodya dan Kerajaan Alengka supaya mendukung dari tema dan judul yang diangkat, pemilihan tata musik berupa gamelan yang di pertunjukan secara *live* supaya lebih memunculkan tema dan judul pergelaran.

Pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang diselenggarakan oleh Prodi Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2016 diharapkan dapat menjadi sebuah pertunjukan yang menarik, sebagai bentuk hiburan dan

menjadi salah satu bentuk yang dapat melestarikan budaya dan seni tradisi di Indonesia, khususnya untuk generasi muda dan masyarakat umum.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang rias karakter, aksesoris dan tata rambut. Laksmana dalam Pergelaran Teater Tradisi yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka yang bertema “Hanoman Duta” akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Laksmana sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh.

B. Identifikasi Masalah

Sumber ide yang diambil berdasarkan tema tugas akhir yang di pergelarkan berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kesenian tradisi khususnya Teater tradisi mulai ditinggalkan.
2. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap seni pertunjukan karena lebih terhibur oleh perkembangan teknologi elektronik.
3. Kurangnya info yang didapat masyarakat untuk melihat/ menonton pertunjukan seni tradisi karena kurangnya publikasi.
4. Tidak mudah membawa generasi muda untuk tetap melestarikan seni tradisi.
5. Tidak mudah mengembalikan nilai tradisi dan eksistensi kesenian tradisi agar kembali diterima oleh masyarakat.
6. Tidak mudah merealisasikan fungsi dari seni pertunjukan tradisi agar tersampaikan kepada masyarakat.
7. Tidak mudah memvisualisasikan pengembangan tokoh kesatria pada pergelaran teater tradisi dari segi kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter.

C. Batasan Masalah

Meskipun masih banyak sekali terdapat masalah dapat dibahas pada Pergelaran Teater Tradisi Hanoman Duta Maha Satya di Bumi Alengka dalam Proyek Akhir membatasi permasalahan pengembangan Laksmana dalam pembahasan pada proses pengembangan kostum, tata rias karakter, asesoris, properti pada Laksmana pada pergelaran Tata Rias dan Kecantikan dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang kostum, tata rias karakter, asesoris dan properti tokoh Laksamana dalam pergelaran yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka?
2. Bagaimana menata kostum, mengaplikasikan tata rias karakter, aksesoris dan properti untuk tokoh Laksmana pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Laksmana dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka?

E. Tujuan

1. Dapat merancang kostum, tata rias karakter, asesoris dan properti tokoh Laksamana dalam pergelaran yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka
2. Dapat menata kostum, mengaplikasikan tata rias karakter, aksesoris dan properti untuk tokoh Laksmana pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka.
3. Bagaimana menampilkan tokoh Laksmana dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan.
 - b. Sebagai ajang untuk menampilkan suatu kreatifitas terhadap penonton yang dimana terdapat saudara serta rekan-rekan yang meyaksikan.
 - c. Mendapatkan pengetahuan tentang salah satu budaya Indonesia.
 - d. Menjadikan suatu kenangan yang akan berkesan bersama Dosen, keluarga, rekan-rekan, serta sahabat.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
 - a. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pergelaran cerita Ramayana di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dikemas dalam *techno*/masa kini.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Tata Rias mampu menyelenggarakan pergelaran drama dongeng luar negeri yang dikemas dalam “Hanoman Duta”: MahaSatya di Bumi Alengka yang dapat diterima oleh masyarakat.
 - b. Menambah pengetahuan baru tentang sumber ide terutama dalam bidang tata rias dan kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan tugas akhir dengan judul Rias Karakter Laksmana dalam Pergelaran Teater Tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* yang mendapat sumber

dari cerita Ramayana. Referensi yang diambil dari berbagai buku yang mencakup semua isi cerita tentang Ramayana, teater, dan Laksmana. Sedangkan keaslian sesuai dengan kreatifitas untuk menghasilkan suatu kreasi yang disesuaikan dengan karakter Laksmana yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Haryanta (2012: 251), synopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar synopsis itu. Sedangkan menurut Komaruddin (2016), synopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai* yaitu dalam arti umum berarti suatu pernyataan yang singkat. Tujuan synopsis adalah memperpendek dan meringkastulisan. Sedangkan menurut Dwi Sunanto, (2015:807) sinopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan buku atau teks, yang disusun berdasarkan urutan cerita.

Dari kajian di atas maka dapat disimpulkan bahwa synopsis adalah ringkasan cerita dari cerita aslinya agar lebih mudah dibaca.

2. Hanoman Duta

Anoman Duta adalah episode dalam lakon Ramayana. Prabu Sugriwa bersama bala tentara kera yaitu Anoman, Satabali, Susena dan Winata untuk menghadap Rama Wijaya di Gunung Malyawan. Dengan restu Rama Wijaya, Prabu Sugriwa dan bala tentara kera disuruh menjelajah semua tempat di kiblat empat mencari Dewi Sinta. Sebelum berangkat, Rama Wijaya memberikan cincinnya agar Dewi Sinta percaya bahwa Anoman ternyata telah ditunjuk sebagai duta. Berangkatlah Anoman dengan perintah Rama Wijaya.

Anoman terbang dengan sangat cepat. Selama perjalanan, Anoman bertemu dengan beberapa raksasi bengis dan galak. Tetapi Anoman bisa melumpuhkan menggunakan kekuatan yang ia miliki. Tibalah Anoman di Kerajaan Alengka pada malam hari. Anoman mengelilingi Kerajaan Alengka untuk mengetahui keadaan dan keberadaan Dewi Sinta. Anoman masuk ke dalam Kerajaan Alengka tetapi ia memalih rupa menjadi raksasa agar tidak dicurigai. Hingga ia tiba di sebuah panggung yang besar sekali. Lalu Anoman menemukan Dewi Sinta di sana dan memberikan cincin yang diberikan oleh Rama wijaya (Widyawati, 2009: 16-21).

Anoman Duta adalah kisah ketika raja Alengka, Prabu Dasamuka menyerahkan Dewi Sinta yang diculiknya di bawah pengawasan Dewi Trijata. Sementara Rama terus mencari istrinya yang hilang. Ia sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik Prabu Dasamuka. Perjalanan Rama ke Alengka disertai Laksamana adiknya, dan Prabu Sugriwa dan seluruh bala tentara Kerajaan Guwakiskenda.

Setelah sampai di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menjadi duta. Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Anoman. Rama lalu menyadarkan Anggada bahwa nanti ada tugas penting baginya. Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya, ia bertemu dengan Dewi Sayempraba dan Anoman dirayu dan diberi hidangan buah-buahan beracun yang mengakibatkan kebutaan pada mata Anoman. Untunglah berkat pertolongan Sempati,

kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka sehingga dapat sampai di Alengka.

Sesampai di Alengka, Senggana pergi ke Taman Argasoka bertemu Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya dengan pesan agar disampaikan kepada Rama bahwa Dewi Sinta masih setia pada suaminya. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap sehingga membuat Dasamuka marah dan memerintahkan untuk membakar hidup-hidup Senggana. Setelah bulunya terbakar, Anoman melepaskan diri dari ikatan dan melompat kesana kemari membakar Keraton Alengka. Setelah membuat kerusakan, ia pulang menemui Rama (Wangi, 1999: 1503).

3. Karakter dan Karakteristik

Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (1994: 9) menjelaskan bahwa karakter berarti tiga prinsip yang berhubungan dengan kumpulan ide-ide. Salah satu prinsip di antaranya adalah pengertian metaforikal ‘tanda’, atau ‘tanda yang memberi kesan’ pada seseorang atau sesuatu, sebuah ‘karakteristik’ atau ‘tanda khusus’. Kemudian, istilah ‘karakter’ dalam drama dan teater menjadi padanan istilah ‘tokoh’ yang berarti ‘tokoh yang berwatak’ atinya tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati.

Menurut Sugiyanto et al (2017: 250), karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadikannya tokoh tersebut. Sedangkan Kurniawan (2016: 28) menjelaskan istilah karakter dalam bahasa Inggris *character*,

berasal dari istilah Yunani *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat atau watak yang menjadi cirri khas seseorang.

B. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide untuk mengembangkan desain yang diinginkan (Widarwati (1996). Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2006: 432), sumber ide adalah suatu rancangan yang tersusun di dalam pikiran atau gagasan.

Menurut Triyanto (2010: 2), sumber ide menjadi kunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptanya agar proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistensinya. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan karya dan digunakan untuk mencapai suatu hasil.

C. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Kartika (2017: 39-40), teknik pengembangan sumber ide terdiri *stilisasi, distorsi, transformasi* dan *disformasi*.

1. Stilisasi

Cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan ornamen motif batik, lukisan tradisional dll.

Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga lama detailnya semakin rumit.

2. *Distrorsi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangatkan wujud-wujud tertentu pada objek atau benda yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

3. *Transformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud dari objek lain ke objek yang di gambar. Contohnya: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

4. *Disformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Dari pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa pengambilan sumber ide bukan berarti mengaplikasikan pada seluruh bagian busana tetapi hanya pada bagian tertentu yang ditujukan sebagai pusat perhatian.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Idayanti (2015: 11) menjelaskan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Yuliarma (2016: 2) menjelaskan desain sering diartikan sebagai hasil rencana atau rancangan. Desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis.

Menurut Saputra (2017: 1), desain berasal dari bahasa Inggris ‘*design*’ yang artinya rancangan, rencana atau reka rupa. Kata ‘*design*’ kemudian berkembang di Indonesia menjadi desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Jika dilihat dari kata benda, desain diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah perencanaan dalam menciptakan sesuatu yang melalui proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur.

2. Unsur-Unsur Desain

Idayanti (2015: 12-19) menjelaskan bahwa unsur-unsur desain yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Sedangkan menurut Bestari, (2011:4) menyatakan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga dapat membaca desain tersebut. Ernawati et al (2008: 201-211) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Adapun unsur-unsur desain tersebut adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis yaitu sebagai berikut:

- 1) Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus memiliki watak kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras.
- 2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis, luwes, riang dan gembira.

b. Arah

Dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Ada beberapa jenis bentuk, yaitu:

- 1) Bentuk naturalis atau bentuk organik adalah bentuk yang berasal dari bentu-bentuk alam
- 2) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur.
- 3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- 4) Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut terlihat seimbang.

e. Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

f. Value

Value merupakan nada gelap dan terang pada permukaan benda. Benda hanya dapat dilihat karena adanya Cahaya, maka jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak terterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada yang gelap.

g. Warna

Warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Warna juga mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dikelompokan menjadi:

- 1) Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran.
- 2) Warna sekunder adalah hasil pencampuran dari dua warna primer.
- 3) Warna intermediet dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
- 4) Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.
- 5) Warna kquarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier.

h. Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *hue*-nya. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna lainnya.

Ernawatiet al (2008: 201-211) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Adapun unsur-unsur desain tersebut yaitu sebagai berikut:

a. Garis

Garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan desain yaitu:

1) Garis lurus

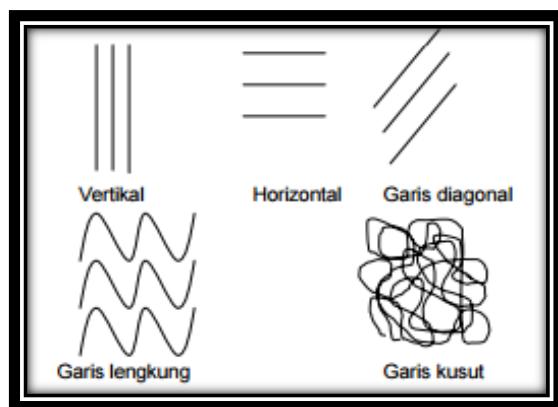
Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus memiliki sifat yaitu:

- a) Sifat kaku dan memberkesan kokoh
- b) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- c) Garis lurus mendatarmem berkesan tenang
- d) Garis lurus miring/diagonal mempunyai sifat lebih hidup atau dinamis

2) Garis lengkung

Garis lengkung merupakan jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memiliki sifat yaitu:

- a) Riang dan gembira
- b) Membatasi bentuk struktur atau siluet
- c) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian
- d) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh



Gambar 1. Contoh-Contoh Garis
(Sumber: Google,2019)

b. Arah

Pada benda apapun dapat dilihat adanya arah tertentu, misal mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Unsur arah dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh.

c. Bentuk

Bentuk merupakan hasil gabungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Jenis-jenis bentuk adalah sebagai berikut:

- 1) Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya
- 2) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur
- 3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk aslinya
- 4) Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip desain.

d. Ukuran

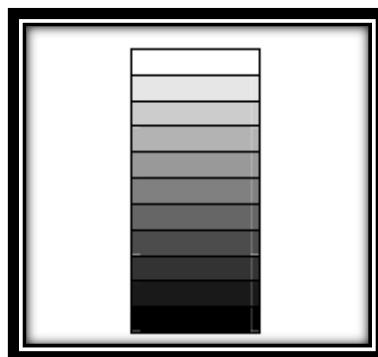
Ukuran merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan hendaknya diatur ukurannya agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangannya.

e. Tekstur

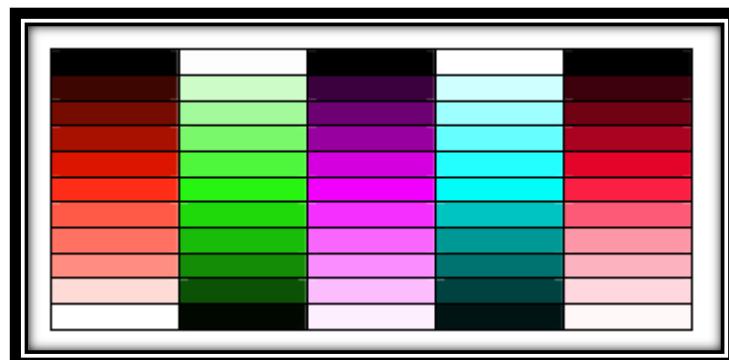
Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda.

f. *Value* (nada gelap dan terang)

Benda hanya dapat dilihat karena adanya cahaya, baik cahaya lampu maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan tidak diterpa oleh cahaya secara merata. Hal ini, menimbulkan adanya nada gelap dan terang pada permukaan benda.



Gambar 2. *Value* Warna Putih Kehitam
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2019)

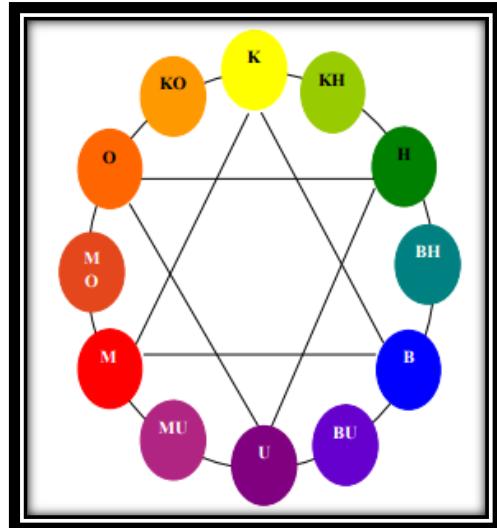


Gambar 3. *Value* Beberapa Warna Ke Warna Putih dan Hitam
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2019)

g. Warna

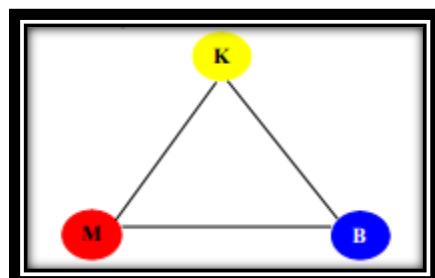
Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Warna dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

1) Pengelompokkan warna



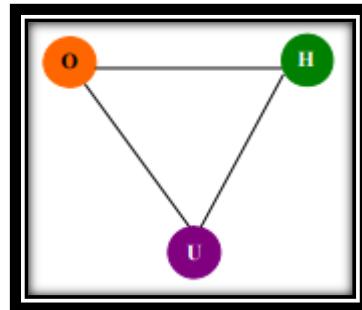
Gambar 4. Lingkaran Warna
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2019)

- a) Warna *primer*, warna ini disebut dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran lain.



Gambar 5. Warna *primer*
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2019)

- b) Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer.



Gambar 6. Warna sekunder
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2019)

- c) Warna *intermediet*, warna ini didapat dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dengan lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
 - d) Warna *tertier* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna sekunder.
 - e) Warna *kquarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.
- 2) Pembagian warna menurut sifat
- a) Panas dan dingin
- Sifat ini sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna lainnya.
- b) Terang dan gelap
- Sifat ini disebut dengan *value* warna. *Value* ini terdiri dari beberapa tingkat.

c) Terang dan kusam

Sifat ini dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya.

3) Kombinasi warna

a) *Monokromatis* atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan *value* yang berbeda.

b) *Analogus* yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna

c) Komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna

d) *Split* komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna

e) *Double* komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya

f) Segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam kombinasi warna

3. Prinsip desain

Suhersono (2006: 8) menjelaskan prinsip-prinsip desain sangat berkaitan dengan alam, karena variasi bentuk alam berdasarkan aturan dan prinsip yang pasti, keindahan dan berbagai bentuk multi-komplesada pada alam. Prinsip desain sangat penting karena dengan memahaminya kita dapat membuat desain yang lebih baik.

Prinsip desain menurut Idayanti (2015: 22-24) yaitu:

- a. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk memperoleh susunan yang menarik perlu menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional
- b. Keseimbangan atau *balance* adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Ada dua macam keseimbangan desain, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.
- c. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.
- d. Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.
- e. Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.
- f. Harmoni adalah prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Menurut Sipahelut & Petrussumadi (1991: 17-24), prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

- a. Kesederhanaan adalah pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan bentuk yang inti (principal). Segi-segi yang menyangkut “gebyar” wujudnya, hanya kalau benar-benar perlu barulah segi-segi yang bukan termasuk inti itu diperhitungkan.
- b. Keselarasan berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda. Ketidak keselarsan dapat mengundang kesan kurang pada penampilan benda dan menmungkinkan timbulnya rasa kurang nyaman dalam memanfaatkan benda itu.
- c. Irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.
- d. Kesatuan yang terpadu ialah kekompakan antara benda atau unsur yang satu harus saling mendukung benda atau unsur lainnya. Kalau tidak maka komposisi itu akan terasa kacau dan berantakan.
- e. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan karena dalam penyusunan, faktor keseimbangan akan menentukan nilai artistic dari komposisi yang dibuat itu. Serta keseimbangan ialah kesan yang dapat memberikan rasa pas dalam menikmati hasil rangkaian atau komposisi unsur rupa.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Padmodarmaya (1988: 118) menjelaskan kostum memiliki peran yang vital dalam komposisi sebuah rancangan panggung. Warna kostum disini apabila ditangani yang benar, memiliki nilai yang sama dengan warna pada peralatan bahkan melebihi. Oleh karena, warna pada kostum sering terbawa oleh pemakainya yaitu si pemeran yang selalu bergerak. Kostum juga sering dikatakan sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran”. Kesan visualisasi penampilan dari seluruh adegan sering ditemukan dalam skeneri yang bergerak.

Sugiyato (2017: 255) menjelaskan bahwa tata busana atau kostum bermanfaat untuk memperjelas dan mempertegas peran yang dimainkan. Santosa (2008: 310) menjelaskan tata busana atau kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapannya yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Adapun fungsi kostum sebagai berikut:

- h. Mencitrakan keindahan penampilan
- i. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lainnya
- j. Menggambarkan karakter tokoh
- k. Memberikan efek gerak pemain
- l. Memberikan efek dramatik

Menurut Harymawan (1988: 131-132), kostum memiliki beberapa fungsi agar kostum pentas mempunyai efek yang diinginkan. Adapun beberapa fungsi tersebut:

a) Membantu menghidupkan perwatakan

Kostum sudah harus menunjukkan siapa yang diperankan, umur, kebangsaan, status sosial, kepribadian, bahkan kostum dapat menunjukkan hubungan psikologisnya dengan karakter-karakter yang lain.

b) Individualisasi peranan

Warna dan gaya kostum dapat membedakan seorang peranan dari yang lain dan dari *setting* serta latar belakang. Gaya suatu periode mempunyai karakteristik yang menimbulkan duplikasi dan monoton, bukan individualisasi yang perlu bagi peranan.

c) Memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku

Kostum harus menambah efek visual gerak, menambah indah dan menyenangkan posisi yang diambil pelaku.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala pakaian dan kelengkapannya yang digunakan pemain atau aktor untuk keperluan pentas.

2. Jenis Lurik

Menurut Puspita (2009: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya.

Lurik adalah kain dengan motif garis-garis kecil yang menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Lurik adalah bahan dasar untuk pembuatan surjan. Dalam perkembangan modern, lurik mendapat sentuhan warna-warna baru sehingga dapat dipakai bahan kemeja atau untuk estetika pada rompi atau jas (Ediarti, 2014:168).

Djoemena (2000: 31) menjelaskan kain lurik dalam bahasa Jawa kuno *lorek* yang berarti *lajur* atau garis, *belang* dan dapat pula berarti *corak*. Maka dapat dipahami bahwa kain tenun bercorak *lajur* atau *lajuran* dan *belang-belang* dinamakan kain lurik. Mungkin karena corak kotak-kotak terdiri dari garis-garis yang bersilang, makacorakkotak-kotak atau *cacahan* dinamakan pula lurik. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa lurik adalah kain tenun bermotif garis-garis yang biasanya dibuat pakaian.

3. Asesoris

Menurut Harymawan (1988: 129), asesoris adalah yang melengkapi bagian-bagian kostum demi efek dekoratif, mendukung karakter yang ditampilkan, dan untuk mendukung peran yang dilakukan *tallent*. Ediarti (2014: 8) menjelaskan bahwa asesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31) aksesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11) aksesoris merupakan penambah keindahan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan hiasan atau pelengkap busana untuk meningkatkan rasa percaya diri.

E. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias Wajah

Tata rias adalah perkara seni yang kompleks. Manusia dapat dirias sesuka hati. Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Endraswara, 2011: 97). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tata rias memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandan atau perubahan-perubahan pada para pemain (Harymawan, 1988: 134).

Tata rias menurut Santosa et al (2008: 273) dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan menggunakan kosmetik yang berguna untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan peran.

2. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya yang dioleskan baik secara keseluruhan atau hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja (Paningkiran, 2013: 52). Tata rias karakter adalah seni

menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter (Kusantati et al, 2008:499).

Menurut Santosa et al (2008: 277), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang baik dalam hal umur, watak, sifat, suku dan bangsa.

3. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan tersebut (Kusantati et al, 2008:487). Tata rias wajah panggung adalah tata rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung yang bertujuan untuk dilihat dari jarakjauh di bawahsinarlampu yang terang, harusdidukung oleh keserasian optimal. Oleh karenanya rias wajah yang dikenakan lebih tebal dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan warna kontras yang menarik perhatian (Indrayani, 2013: 33)

Tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung (Thowok, 2012: 12). Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias dengan tekanan pada bagian wajah tertentu yang dipakai untuk keperluan pementasan atau pertunjukan di atas panggung.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Soetedja et al (2014: 360), kata pergelaran sering dikatakan dengan pertunjukan dan biasa ditambah dengan seni di depannya dan memiliki arti yaitu tontonan yang bernilai seni yang disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Kemendikbud (2013: 344) menjelaskan pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton.

Palgunadi (2002: 87) menjelaskan pergelaran secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Santosa (2013: 64), panggung *proscenium* merupakan bagian terbuka dari dinding dimana penonton dapat menyaksikan panggung. Padmodarmaya (1983: 44), pentas yang menggunakan bentuk *proscenium* biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat disebut panggung proscenium. *Proscenium* berasal dari bahasa Yunani *proskēnōin* atau dalam bahasa Inggris *proscenium*. *Pro* atau *pra* berarti yang mendahului atau pendahuluan. Sedangkan *skēnōn* atau *scenium* dari asal kata *skene* atau *scane* yang berarti adegan. Jadi, *proscenium* berarti yang mendahului adegan.

Menurut Susantono (2014: 93), panggung *proscenium* adalah bingkai yang membentuk bukaan panggung yang terletak persis di depan tirai utama. *Proscenium* membatasi antara panggung dengan auditorium. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung *proscenium* adalah panggung yang terbuka yang didepannya terdapat tirai utama serta antara panggung dan kursi penonton dibatasi.

3. Tata Cahaya

Santosa (2013: 30), menjelaskan bahwa lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* atau *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam sedangkan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Lampu panggung terdapat banyak jenis lampu, secara mendasar dikategorikan dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya.

Padmodarmaya (1988: 118), lampu adalah salah satu unsur rancangan yang sangat bernilai bagi seorang seniman. Bagi beberapa perancangan panggung, lampu menempati urutan pertama. Dengan kemahiran memainkan warna, cahaya terang dan gelap, lampu sangat kuat membantu menyusun nada, massa, garis-garis elemen adegan dan dengan demikian dapat menumbuhkan nilai dramatic.

Martono (2010: 1) menjelaskan tata cahaya merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti

sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan bagian yang penting dalam tata pentas karena dapat menumbuhkan nilai dramatik demi menunjang kebutuhan pertunjukan.

4. Tata Musik

Menurut Santosa (2008: 416&419), tata music atau suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu. Dalam teater, suara atau musik memiliki peran penting dalam menyampaikan sebuah cerita.

Satoto (2012: 16) menerangkan bahwa music adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musicalitas. Sedangkan menurut KBBI (2008: 987), music adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan.

Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Berasal dari bahasa jawa, gamel yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang di mainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam mengembangkan *prototype* Laksmana menggunakan metode 4D. Sebelum menerapkan metode 4D tersebut, tahap yang dilakukan yaitu mencari dan mengumpulkan referensi terkait cerita Ramayana dan pergelaran teater tradisi. Metode 4D ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategipengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses mencari, mengumpulkan dan memahami referensi terkait cerita Ramayana dan pergelaran teater tradisi, selain itu dilakukan juga proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka, alur cerita, dan pendefinisian Laksmana pada cerita Maha Satya di Bumi Alengka

1. Analisis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Cerita *Maha Satya di Bumi Alengka* yang bertema *Hanoman Duta* yang digelar dengan konsep drama tari modern dengan kombinasi *techno* yang menceritakan tentang kesetiaan Hanoman pada Rama. Cerita dimulai saat Prabu Rahwana menyerahkan Dewi Shinta yang diculiknya, dibawah pengawasan Dewi Trijata. Sementara Rama wijaya terus mencari Dewi Shinta yang hilang. Namun Ramawijaya telah mendapat informasi dari jatayu bahwa Dewi Shinta diculik oleh Prabu Rahwana. Ramawijaya pun bergegas menuju

Alengka untuk menjemput Dewi Shinta dibersamai oleh Laksmana (Adik dari Ramawijaya).

Setelah itu Ramawijaya member cincinya kepada Hanoman dan mengutus Hanoman untuk menjalankan tugasya kini menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka. Namun, hal itu membuat Anggada iri hati sehingga mengakibatkan perkelahian diantara mereka. Kemudian Ramawijaya menyadarkan Anggada jika nantinya akan ada tugas bagi Anggada. Perjalanan Hanoman menuju Kerajaan Alengka menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan sayempraba yang memberinya buah-buahan sehingga membuat Hanoman buta. Hingga bertemu dengan Sempati (Burung yang pernah dilukai Prabu Rahwana) yang mendatangi Hanoman dalam penyembuhan dari kebutaan matanya tersebut.

Sesampainya di Kerajaan Alengka, Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta, kemudian memberikannya cincin dari Ramawijaya. Kemudian Dewi Shinta memberikan tusuk kondanya dengan maksud bahwa ia masih tetap setia pada Ramawijaya. Kemudian, Hanoman sengaja menyerahkan diri pada Kerajaan Alengka hingga membuat Prabu Rahwana marah, dan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, setelah bulunya terbakar, Hanoman justru melarikan diri dan membakar seluruh Kerajaan Alengka lalu kembali kepada Ramawijaya setelah ia menimbulkan banyak kerusakan dan kekacauan.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Laksmana

a. Analisis Karakter Tokoh Laksmana

Laksmana dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini mempunyai karakter baik, tegas, pemberani dan rela berkorban. Laksmana merupakan adik dari Ramawijaya dari kerajaan Ayodya.

b. Analisis Karakteristik Laksmana

Tokoh Laksmana dalam pergelaran teater Maha Satya di Bumi Alengka ‘Hanoman Duta’ merupakan adik tiri Rama Wijaya dari Kerajaan Ayodya yang mempunyai badan yang proporsional, tinggi dan berkulit kecoklatan.

3. Analisis Sumber Ide Tokoh Laksmana

Dalam analisis sumber ide tokoh Laksmana dalam teater Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah wayang kulit dari jogja yang saya kembangkan dengan teknik stilisasi. Diceritakan dalam sebuah sejarah wayang ini adalah sosok yang mempunyai karakteristik kulit kecoklatan, tangguh, kekar dan berjiwa kesatria. Mempunyai karakter sangat setia, halus, dan tak kenal takut. Alasan mengambil sumber ide wayang kulit laksmana adanya kesamaan karakter dan karakteristik tokoh Laksmana, pemberani dan kulit kecoklatan.



Gambar 1. Tokoh Laksmana
(sumber: www.google.com)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan untuk tokoh Laksmana adalah teori stilisasi. Pengembangan secara stilisasi adalah sebagai langkah penggayaan bentuk pengembangan yang memperindah tetapi sifat-sifat pokoknya/ karakternya tetap.

Laksmana dalam pengembangan sumber ide dengan stilisasi menekan pada kostum dan rias karakter Laksmana berupa celana juga asesoris yang terdiri dari asesoris kepala, asesoris kaki, alas kaki, slempang, kelat bahu dan kelat tangan, yang diambil motifnya.

B. Desain (perencanaan)

Konsep dan metode pengembangan pada tokoh Laksmana menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* yaitu melebihkan/menonjolkan bentuk asli. Pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas yaitu mengenai desain tata rias wajah, desain kostum, asesoris dan pergelaran.

1. Desain Kostum

Desain kostum pada tokoh Laksmana celana yang akan digunakan berwarna biru yang dipadukan kain lurik berwarna hitam. Aksesoris yang digunakan terbuat dari sponati terdiri dari aksesoris kepala, aksesoris kaki, alas kaki, slempang, kelat bahu, kelat tangan, dan panah. Unsur yang digunakan untuk desain kostum antara lain:

- a. Garis: garis yang digunakan garis lurus dan lengkung. Pada bagian lurik menggunakan garis lurus yang bermotif ketan hitam dan aksesoris kepala, kelat bahu, gelang tangan, slempang.
- b. Bentuk: bentuk yang digunakan untuk geometris berupa kostum yang dapat diukur alat pengukur dan mempunyai bentuk teratur.
- c. Ukuran: ukuran yang digunakan menyesuaikan *talent* yang akan menggunakan memerankan tokoh.
- d. Warna: warna yang digunakan Laksmana warna silver yang melambangkan bertanggung jawab dan pemberani dan biru yang melambangkan kecerdasan dan percaya diri.
- e. Tekstur: menggunakan bahan dari sponati, permata dan lurik.

Prinsip yang digunakan pada tokoh Laksmana antara lain:

- 1) Kesatuan: prinsip yang digunakan kesatuan pada celana yang dipadukan kain satin, lurik dengan menyesuaikan warna aksesoris keseluruhan.

- 2) *Center of interes*: prinsip yang digunakan pusat perhatian dengan menonjolkan warna yang menarik perhatian seperti warna silver dan biru sehingga menarik perhatian penonton.
- 3) Keseimbangan: prinsip keseimbangan secara keseluruhan rancangan kostum Laksmana dilengkapi dengan asesoris dengan menyesuaikan ukuran *talent*.

2. Prinsip Desain Kostum Laksmana

a. Prinsip *Balance*

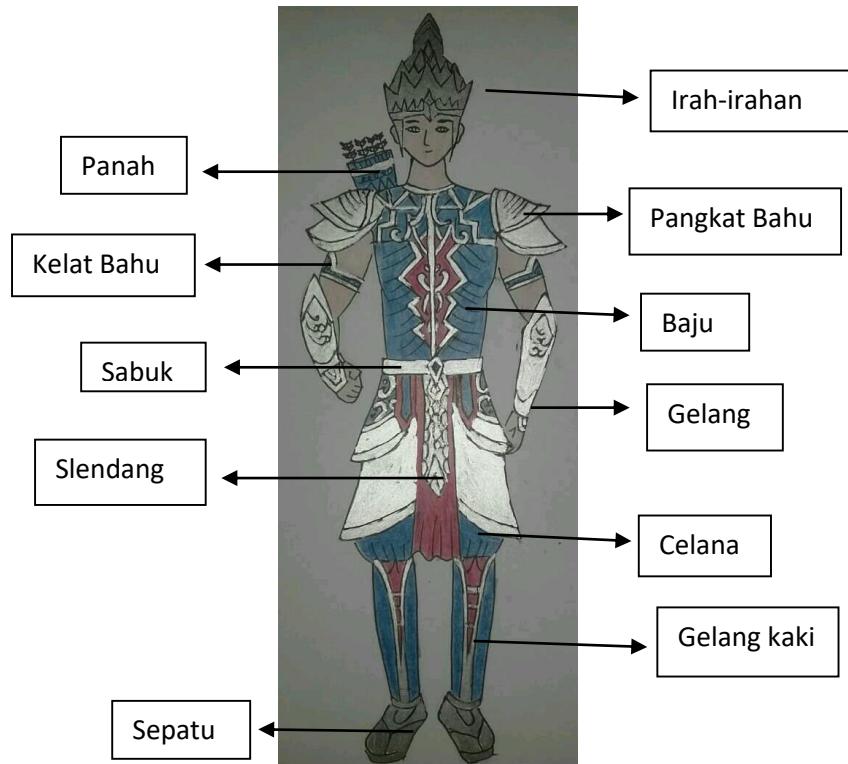
Kostum Laksmana memiliki prinsip desain *balance* / keseimbangan. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b. Prinsip Proporsi

Kostum Laksmana memiliki prinsip desain proporsi. Proporsi yang dipilih adalah hasil perbandingan ukuran tubuh dengan kostum yang dikenakan.

c. Prinsip Aksen

Aksen yang terdapat pada kostum Laksmana ialah pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.



Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2018)

Bagian kostum Laksmana terdiri dari:

a) Celana

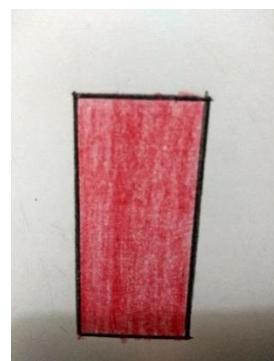
Celana yang digunakan oleh Laksmana adalah celana $\frac{3}{4}$ dengan bahan jenis satin dengan penambahan lurik dibagian tengah. Celana yang digunakan untuk tokoh Laksmana adalah unsur desain warna biru dan hitam yang berartikuat. Menerapkan prinsip desain *unity*.



Gambar 3. Desain Celana
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

b) Slempang

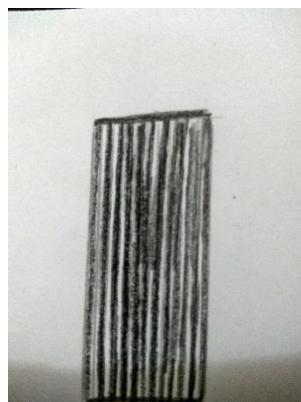
Slempang menggunakan unsur warna merah yang melambangkan keberanian, diukur berdasarkan *talent*. Filosofi slempang dari warna merah yang berarti berani membela kebenaran. Jenis kain yang akan digunakan kain satin. Prinsip yang digunakan pada slempang menggunakan prinsip keseimbangan yang bermaksud agar enak dilihat, tenang.



Gambar 4. Desain Selempang
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

c) Lurik

Lurik yang digunakan pada bagian tengah celana yang berasal dari Jawa Tengah yang bermotif garis-garis atau ketan hitam menggambarkan sebuah kesenian pada daerah Ayodhya. Lurik yang mempunyai unsur warna hitam yang menggambarkan seorang kesatria yang kuat.



Gambar 5. Desain Lurik
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

d) Baju

Baju yang digunakan pada bagian badan menggunakan kain satin yang berwarna biru dan diberi dengan kain serat warna putih yang melambangkan keberanian. Menerapkan prinsip desain *unity*.



Gambar 6. Desain Baju
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

3. Desain Asesoris Pelengkap Kostum

Tokoh Laksmana menggunakan pelengkap asesoris seperti sabuk, asesoris kepala, kelat bahu, kelat pergelangan tangan, sepatu, dan panah. Unsur desain asesoris yang digunakan ukuran, garis lengkung, bentuk dan warna yang digunakan yaitu silver dan biru yang melambangkan bertanggung jawab dan pemberani dan biru yang melambangkan kecerdasan dan percaya diri.

Tokoh Laksmana menggunakan perlengkapan kostum celana yang terdiri dari lurik dengan motif garis-garis atau ketan hitam, dan kain berbahan satin dengan unsur warna merah, dan kain serat berwarna putih.

a. Sabuk

Desain sabuk pada tokoh Laksmana dengan unsur warna silver dan biru yang mempunyai makna pemberani dan percaya diri yang menggambarkan kehidupan sebuah kerajaan. Sabuk terdapat unsur garis melengkung yang melambangkan keluwesan dan mempunyai

keahlian tertentu. Prinsip yang digunakan pada sabuk keseimbangan karena terdapat asesoris disebelah kanan dan kiri yang sama dan memberi kesan gagah pada tokoh.



Gambar 7. Desain Sabuk
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

b. Asesoris Kepala

Asesoris yang akan digunakan Laksmana terdapat unsur garis, tekstur dan warna. Unsur warna silver dengan ukuran menyesuaikan lingkar kepala *talent*. Garis yang digunakan garis lengkung yang mempunyai arti keluwesan. Asesoris kepala menggunakan perlengkapan kostum seperti manik-manik yang ditempelkan pada tengah kepala yang berwarna biru. Pada asesoris kepala unsur yang digunakan warna silver dan biru, garis yang digunakan garis melengkung yang menggambarkan keluwesan.



Gambar 8. Desain Irah-irahan
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

c. Kelat bahu dan gelang tangan

Kelat bahu dibuat dengan menggunakan bahan sponati. Unsur yang digunakan dengan warna silver dan biru. Unsur garis yang diterapkan garis melengkung dan garis lurus yang melambangkan keluwesan dan keahlian tertentu. Prinsip yang digunakan keselarasan kesan menambah kesan yang indah.



Gambar 9. Desain Kelat Bahu
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 10. Desain Kelat Tangan
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

d. Panah

Panah yang diambil terinspirasi dari panah kerajaan Ayodya dengan tambahan manik-manik berwarna biru untuk memperindah panah. Dibuat menggunakan bahan sponati. Unsur yang digunakan warna silver dan biru serta manik-manik warna putih, unsur garis yang digunakan garis lurus dan melengkung.



Gambar 11. Desain Panah
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

e. Alas kaki

Alas kaki yang digunakan *talent* menggunakan sepatu jenis *boat shoes*. Unsur desain warna silver dan dikombinasi dengan kain serat berwarna putih.



Gambar 12. Desain Alas Kaki
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

4. Desain Rias Wajah

Rancangan rias karakter tokoh Laksmana yang dibuat dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dengan mengacu pada dua teknik rias wajah yaitu rias wajah karakter dan rias panggung. Desain rias wajah ini menggunakan unsur desain warna, tekstur, arah, dan *value*. Sedangkan prinsip desain menggunakan *unity*, kesatuan dan *perbandingan*. Unsur warna yang diterapkan warna silver, merah, hitam dan biru. Rias tokoh dengan *eyeshadow* berwarna hitam yang mempunyai arti kuat dan mempunyai keahlian, *foundation* berwarna kecoklatan yang di *mix* sedikit dengan sriwedari merah yang mempunyai arti hangat, tenang, alami bersahabat, kebersamaan, *lipstik* warna merah kecoklatan gelap yang mempunyai arti ketenangan, *shading* yang kuat dan *blush on* merah yang mempunyai arti kekuataan, berani dan pengorbanan. Pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu jenggut dan kumis dengan rambut sintesis yang dipotong secara halus yang bertujuan untuk menggambarkan kesatria zaman dahulu. Desain alis untuk Laksmana desain warna yang digunakan warna, tekstur, dan arah. Warna yang digunakan warna hitam yang menggambarkan kekuatan, arah yang digunakan adalah miring sehingga memberi kesan gagah, ukuran yang digunakan menentukan besar kecilnya wajah *talent*. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan yang berkesan gagah.

a. Desain Tata Rias Karakter keseluruhan.

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Tata rias karakter Laksmana memiliki unsur warna merah, coklat, putih dan hitam. Warna merah berarti kesombongan dan nafsu, warna hitam yang bermakna kokoh, warna putih yang memiliki makna ketakutan dan warna coklat yang memiliki makna netral. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari tokoh Laksmana.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* yang diterapkan pada desain rias karakter terdapat pada bagian *shading* pada wajah, sehingga terlihat relief wajah melalui *shading* yang diaplikasikan

c) Unsur Garis

Unsur garis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis.

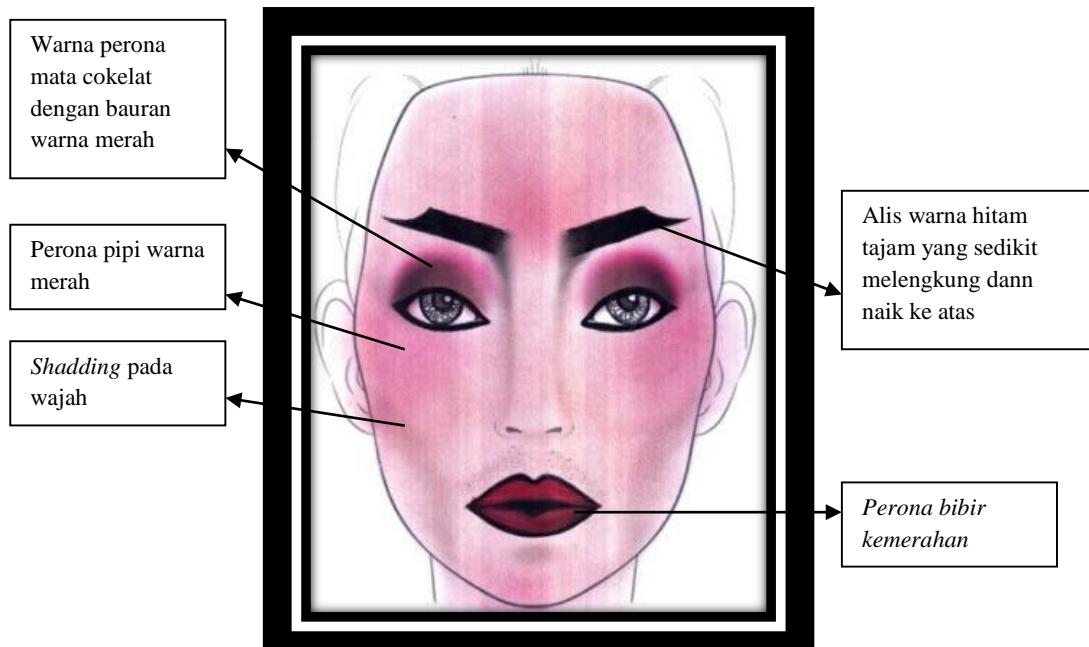
2) Prinsip Desain

a) Prinsip *Balance*

Desain tata rias karakter Laksmana memiliki prinsip desain *balance/keseimbangan*. Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Prinsip Aksen

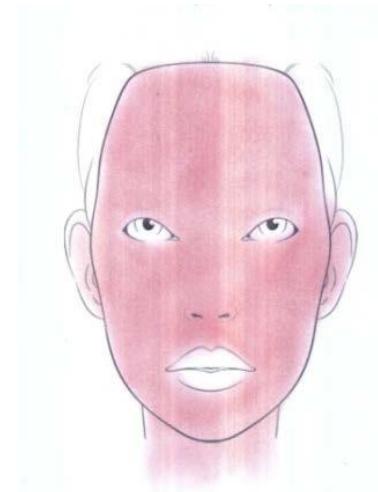
Prinsip aksen atau pusat perhatian pertama terdapat pada bagian keseluruhan wajah, yang menerapkan jenis rias karakter terutama pada bagian alas bedak dan alis.



Gambar 13. Desain Rias Wajah Laksmana
(Sketsa: Chrystian, 2019)

b. Desain Alas Bedak Laksmana

- 1) Unsur Desain yang dipilih ialah unsur warna. Unsur warna yang diterapkan ialah warna merah. Warna kemerahan merupakan ciri-ciri dari rias karakter yang akan ditampilkan di panggung.
- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



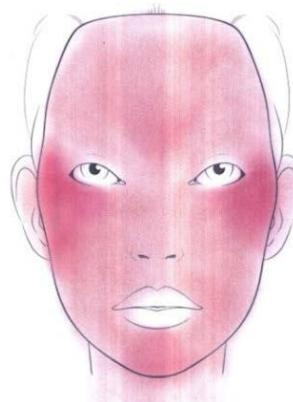
Gambar 14. Desain Alas Bedak Laksmana
(Sketsa: Chrystian, 2019)

d. Desain Perona Pipi Laksmana

- 1) Unsur desain Unsur Desain yang dipilih ialah unsur warna.

Unsur warna yang diterapkan ialah warna merah. Warna kemerahan merupakan ciri-ciri dari rias karakter yang akan ditampilkan di panggung. Selain itu warna merah yang diaplikasikan lebih tajam dan tegas untuk mencapai karakter Laksmana.

- 2) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 15. Desain Perona Pipi Laksmana
(Sketsa: Chrystian, 2019)

e. Desain Perona Mata Laksmana

1) Unsur Desain

a) Unsur Warna

Desain perona mata Laksmana memiliki unsur warna merah, coklat, putih dan hitam. Warna merah berarti kesombongan dan nafsu, warna hitam yang bermakna kokoh, warna putih yang memiliki makna ketakutan dan warna coklat yang memiliki makna netral. Warna-warna tersebut menunjang karakter dari Laksmana.

b) Unsur *Value*

Unsur *value* atau gelap terang yang tercipta pada pengaplikasian perona mata akan membentuk kesan mata menjadi lebar atau sempit.

3) Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan

simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 16. Desain Perona Mata Laksmana
(Sketsa: Chrystian, 2019)

f. Desain Alis Laksmana

1) Unsur desain

a) Unsur warna

Desain alis Laksmana memiliki unsur warna hitam yang bermakna kokoh dan tegas. Selain itu warna hitam adalah warna asli rambut alis.

b) Unsur garis

Unsur garis pada desain alis yang dipilih ialah garis lurus diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih dinamis.

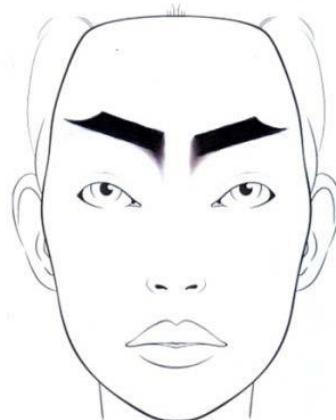
2) Prinsip desain

a) *Balance*

Prinsip Desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

b) Aksen

Aksen atau pusat perhatian pada desain alis ini merupakan perhatian utama yang ditonjolkan dalam rias karakter, yaitu karakter laki-laki yang terlihat pada bagian alis.



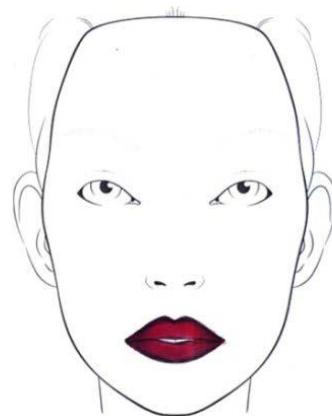
Gambar 17. Desain Alis Laksmana
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

g. Desain Perona Bibir Laksmana

- 1) Unsur desain yang digunakan yaitu unsur warna. Unsur warna yang dipilih ialah warna merah dan hitam. Warna merah bermakna kesombongan dan nafsu yang tinggi selain itu warna merah adalah warna alami dari bibir. Warna hitam

melambangka kokoh dan tegas yang diaplikasikan untuk menegaskan bentuk bibir.

- 2) Prinsip desain yang digunakan ialah keseimbangan, Secara keseluruhan prinsip yang dipilih ialah keseimbangan simetris. Karena memiliki sudut pandang yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.



Gambar 18. Desain Perona Bibir Laksmana
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

h. *Shading* atau koreksi hidung

Shading atau koreksi hidung yang digunakan pada tokoh Laksmana menggunakan unsur desain warna dan *value*, warna yang digunakan warna coklat yang memberi efek natural serta *value* yang digunakan memberikan nada gelap dan terang sehingga memberi kesan natural. Prinsip yang digunakan keseimbangan yang memberikan kesan gagah dan natural.



Gambar 19. Desain *Shading* Hidung Laksmana
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

Jenggot dan kumis palsu untuk Laksmana menggunakan unsur, ukuran dan arah. Warna yang digunakan warna hitam yang melambangkan kekuatan, arah yang digunakan adalah miring sehingga memberi kesan gagah, ukuran yang digunakan adalah menyesuaikan wajah *talent*. Prinsip yang digunakan menggunakan prinsip keseimbangan memberi kesan gagah dan berani.



Gambar 20. Desain Jenggot dan Kumis
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)

5. Desain Pergelaran

Pada tahap desain pergelaran menampilkan layout atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pergelaran dilaksanakan. *Layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penonton kursi dan *layout* dekorasi ruang. Panggung yang digunakan panggung *proscenium* karena *layout* tempat duduk penonton dibuat bingkai atau melengkung, tujuannya memperhatikan kenyamanan penonton.

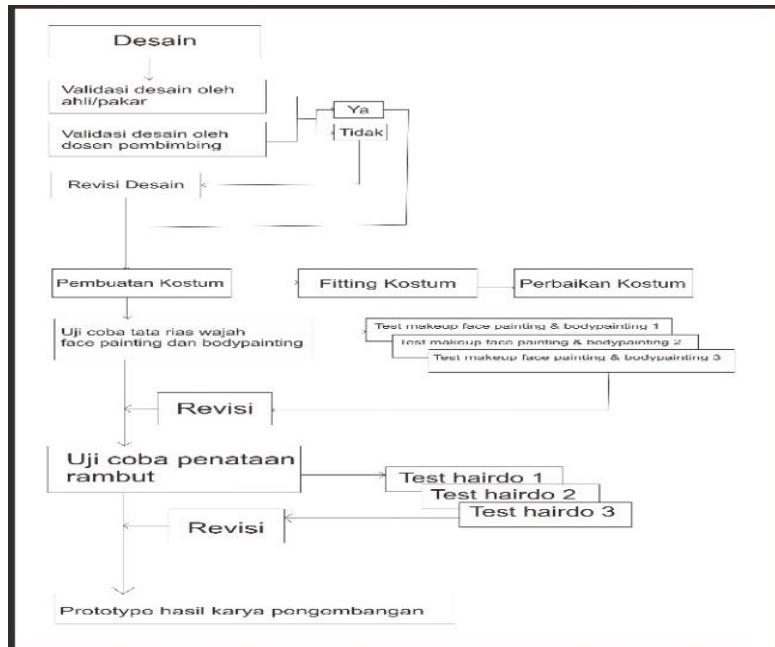
Musik yang digunakan menggunakan irungan gamelan secara *live* atau secara langsung. Musik gamelan dimainkan oleh 20 pengrawit dan 1 penyanyi atau pesinden. Alat musik gamelan terdiri dari gendang, rebab, gong, lonceng, metallofon, drum, serulling dan alat musik senar. Irama musik gamelan mencerminkan keselarasan lembut dan mencerminkan prinsip hidup yang dianut pada umumnya oleh masyarakat Jawa.

Lighting yang digunakan lebih menekankan pada agar penonton tidak merasa bosan dan lebih menikmati suasana. *Lighting* yang akan digunakan terdiri dari unsur warna putih, kuning, merah dan hijau. Penempatan *lighting* dalam pergelaran berada dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung. *Lighting* menggunakan prinsip keseimbangan dengan penggunaan warna-warna cahaya yang dibutuhkan.



Gambar. Layout Panggung
(Sumber: Agus Leyloor, 2019)

6. *Develope* (Pengembangan)



Bagan 1. Alur Develop
(Sumber: Listra Arum, 2019)

Pada tahap metode dan konsep pengembangan dibahas yaitu meliputi desain, validasi kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan asesoris dan *prototype* hasil karya pengembangan. Dalam mendesain sebuah kostum hal yang pertama kali dilakukan yaitu mengetahui dengan menganalisis dan mengkaji tokoh yang akan diperankan.

Dalam pembuatan kostum tokoh Laksmana merupakan inspirasi dari pengembangan sumber ide wayang kulit. Warna yang digunakan dalam kostum tokoh Laksmana adalah silver, biru, merah, hitam yang akan diperankan *talent* berusia dewasa. Desain kostum yang akan dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, menyesuaikan dengan gerak-gerik *talent* saat perfomance dalam pergelaran, serta menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

a. Validasi Rancangan atau Desain Kostum

Desain kostum dan asesoris yang sudah dibuat untuk menciptakan tokoh Laksmana divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris oleh Afif Ghurub. Pada tahap validasi pertama memberikan beberapa masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah mendapat masukan kemudian dilakukan desain kostum dan asesoris selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat dengan ukuran *talent* yang akan memerankan Laksmana, kostum yang sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah *fitting* untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat. Hasil dari observasi ini akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan asesoris kemudian

dilakukan proses perbaikan yang berguna untuk memperbarui apabila ada kekurangan dan kekeliruan pada kostum.

b. Validasi Rancangan atau Desain Asesoris

Desain asesoris dibuat untuk menciptakan tokoh Laksmana yang akan divalidasi oleh ahli atau pakar kostum dan asesoris oleh Afif Ghurub. Pada tahap validasi pertama ahli memberikan masukan terhadap desain yang telah dibuat setelah mendapat validasi kemudian tahap berikutnya revisi. Selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh ahli.

Tahap yang dilakukan setelah desain kostum melalui proses validasi oleh ahli atau pakar adalah tahap pembuatan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini dengan mengacu pada desain yang sudah divalidasi oleh ahli dan dibuat dengan ukuran *talent* yang akan memerankan Laksmana. Kostum yang sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah *fitting* untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat. Hasil dari observasi ini akan digunakan sebagai acuan apabila ada kekurangan pada kostum dan asesoris kemudian dilakukan proses perbaikan yang berguna untuk memperbarui apabila ada kekurangan dan kekeliruan pada kostum.

c. Validasi Rancangan dan Desain Rias Wajah

Validasi bidang rias wajah oleh ahli pakar yang dijadikan sebagai dosen pembimbing yaitu Elok Novita. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap desain rias wajah yang sudah dibuat. Selanjutnya adalah tahap uji coba dengan desain yang telah dibuat. Tahap uji coba terhadap rias

dilakukan hingga tercapai rias wajah yang diinginkan sesuai karakter Laksmana.

d. *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

Tahap yang terakhir pada proses *develop* (pengembangan) adalah akan ditampilkan *prototype* hasil karya pengembangan. Tahap ini akan menampilkan hasil dari desain kostum, aksesoris serta rias wajah karakter Laksmana yang telah dikembangkan.

7. *Dessiminate* (penyebaran)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *Dessiminate* (penyebaran) yang akan dibahas tentang rancangan pergelaran, penilaian akhir (*grand juri*), gladikotor, gladi bersih dan pergelaran.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 12 Januari 2019 bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu, Esti Susilarti sebagai ahli pemerhati seni, dan Hadjar Pamadhi selaku ahli penggerak dan pelaku seni, Darmawan Dadijono selaku pemerhati seni tari. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari keterbatasan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pergelaran utama.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan untuk *setting* area dan pelatihan *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan bersamaan dengan acara *fitting* kostum dengan tujuan mengenakan kostum *talent* dengan ukuran yang sudah dibuat, dengan koreografi yang akan ditampilkan atas panggung. Gladi bersih diselenggarakan pada Jumat, 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta.

4. Pergelaran

Pergelaran bertema Hanoman Duta yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul "Maha Satya di Bumi Alengka" akan ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta.

Rancangan Pergelaran :

1. Bentuk Pertunjukan : Pergelaran Teater Tradisi
2. Tema Pertunjukan : Hanoman Duta
3. Tempat Pertunjukan : Gedung Taman Budaya Yogyakarta
4. Waktu Pertunjukan : Sabtu, 26 Januari 2019



Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

- Waktu : Sabtu, 12 Januari 2019
 Tempat : Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY
 Melibatkan :
 1. Dra. Esti Susilarti, M. Pd. dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat
 2. Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons. dari instansi dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
 3. Dr. Darmawan Dadijono. dari instansi dosen ISI Yogyakarta



Gladi Kotor

Jumat, 11 Januari 2019
 Di Pendopo Gambir Sawit
 Yogyakarta



Gladi Bersih

Jumat, 25 Januari 2019
 Di Gedung Taman Budaya
 Yogyakarta



Pergelaran

Sabtu, 26 Januari 2019
 Di Gedung Taman Budaya
 Yogyakarta

Bagan2. *Dessiminate* (Penyebaran)
 (Sumber: Ardevi Amelia, 2019)

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristiknya, tokoh tersebut ditampilkan pada 26 Januari 2019 yang bertema “Hanoman Duta”. Pergelaran tersebut mengusung konsep *techo* 60% dan tradisional 40%, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Laksmana agar sesuai dengan tema “Hanoman Duta” yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengka.

Laksmana yang merupakan seorang Kesatria yang memiliki karakter setia, tak kenal takut dan bijaksana, sehingga mampu menegakkan keadilan bagi Kerajaan Ayodya. Laksmana sebagai seorang Kesatria yang memiliki karakteristik badan proposional, kulit kecoklatan, dan gagah.

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristiknya, Laksmana akan ditampilkan pada pergelaran sebagai proyek akhir mahasiswa semester 5 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dengan tema “Hanoman Duta”

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Wayang Kulit Laksmana dalam cerita Ramayana. Laksmana adalah Kesatria dari Kerajaan Ayodya yang merupakan adik tiri dari Raden Ramawijaya. Laksmana dalam bahasa sansekerta yang berarti pucat, namun memiliki wajah yang tampan. Laksamana memiliki karakter yang lembut, setia dan bijaksana.

Berdasarkan sumber ide yang dipilih tersebut, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan setiap lontur pada objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan ornamen motif batik, lukisan tradisional dll. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga lama detailnya semakin rumit. Bagian yang dilakukan *stilisasi* adalah wujud desain kostum, aksesoris, dan tata rias karakter yang terdapat beberapa unsur dan prinsip desain, sehingga pencapaian karakter tokoh dapat dipahami melalui wujud tersebut.

B. Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Laksmana meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, dan pembuatan kostum (mengukur *talent*, mencari bahan, menjahit kostum, *fitting*, dan validasi kostum).

Pembuatan kostum Laksmana menggunakan jenis kain satin, kain lurik warna hitam, dan kain satin warna merah. Adapun bahan tambahan dan aksesoris pelengkap seperti spon ati, renda warna merah dan silver, permata biru, renda manik-manik.

Cara membuat kostum yaitu:

- a. Menyiapkan alat bahan yang diperlukan seperti alat menjahit.
- b. Membuat celana yang sedikit lebih besar dari ukuran asli model, menggunakan tali atau karet pada bagian pinggangnya supaya model bisa mengatur kenyamanan saat menggunakan sabuk.
- c. Menyiapkan 2 kain lurik warna hitam yang sudah di potong.
- d. Menyiapkan tali untuk membantu pada saat pemasangan kostum.
- e. Menjahit renda silver yang diletakkan diseluruh tepi baju dan celana.
- f. Menyiapkan spon ati dan di bentuk sesuai pola yang sudah sesuai desain.
- g. Potong spon ati sesuai desain pola yang telah di buat.
- h. Beri warna putih sebagai warna dasar, kemudian tunggu hingga kering.

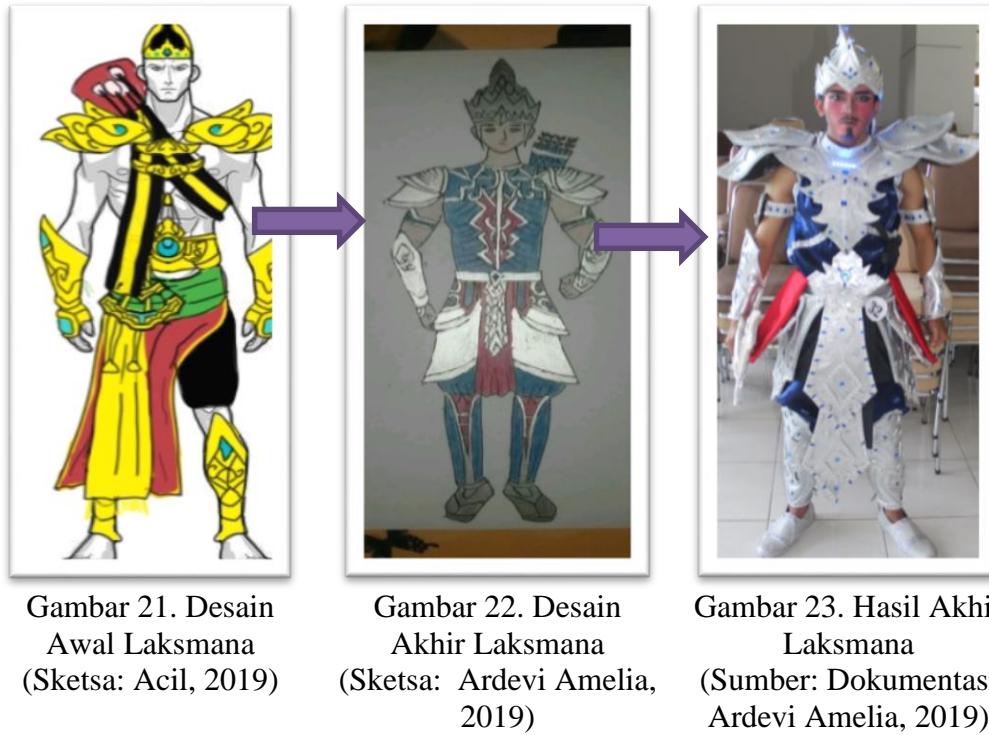
Kemudian diberi warna silver.

- i. Penempelan manik-manik berwarna biru.
- f. Kostum diletakkan ke patung untuk mengetahui hasil akhir sebelum dicoba ke peraga/ aktor.

Kostum akan lebih sempurna dengan bantuan seorang penjahit dan pembuat kostum, maka dibutuhkan seorang penjahit dan pembuat kostum dengan arahan sesuai desain yang sudah di validasi oleh dosen ahli pakar desain dan pembimbing yang menyesuaikan ukuran tubuh *talent* yang sudah diukur. Dengan bentuk dan warna yang menyesuaikan desain. Setelah pembuatan kostum tahap selanjutnya melakukan *fitting* menyesuaikan dengan jadwal.

Hasil kostum Laksmana merupakan hasil dari 3 kali validasi desain kostum. Kostum Laksmana dengan menggunakan baju, kain lurik, celana 3/4, slempang, aksesoris kepala, kelat bahu, kelat tangan, kelat kaki, sabuk dan alas kaki menggunakan properti berupa panah. Unsur desain yang digunakan untuk hasil kostum akhir Laksmana menggunakan unsur warna, ukuran dan garis. Sedangkan prinsip desain yang digunakan untuk hasil akhir kostum Laksmana menggunakan unsur keseimbangan dan kesatuan. Pembahasan pada penerapan unsur desain warna yang digunakan oleh Laksmana sesuai dengan karakter. Ukuran yang digunakan Laksmana sesuai karena memperhatikan dari proporsi *talent*. garis yang digunakan pada kostum sesuai dengan karakter Laksmana.

Prinsip keseimbangan yang digunakan untuk kostum Laksmana sudah sesuai dengan karakter tokoh, prinsip kesatuan dengan susunan objek yang ditentukan sudah sesuai unsur yang digunakan.



2. Aksesoris

Penataan aksesoris yang digunakan tokoh Laksmana harus memperhatikan bentuk dan ukuran *talent* sehingga *talent* nyaman dan tidak mengganggu gerak saat di panggung. Aksesoris yang terbuat dengan menyesuaikan ukuran tangan, kepala, dan pinggang *talent*. Hal yang harus diperhatikan adalah kesatuan kostum dengan aksesoris yang bertujuan agar tercapainya karakter tokoh Laksmana yang akan dikembangkan. Aksesoris pelengkap kostum antara lain:

a. Kelat bahu dan gelang tangan

Kelat bahu dibuat dengan menggunakan bahan spon ati. Unsur yang digunakan warna silver dan biru. Unsur garis kelat bahu yang diterapkan garis melengkung dan garis lurus yang melambangkan keluwesan dan keahlian

tertentu. Proses pembuatan aksesoris: langkah yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan. Bentuk pola pada spon ati, kemudian potong pola lalu sesuai ukuran menggunakan gerinda kemudian di lem pada bagian yang akan disatukan lalu dibentuk sesuai kerangka yang dibuat. Langkah kedua yaitu pewarnaan dengan memberikan warna dasar putih pada aksesoris. Langkah ketiga yaitu *finishing* akhir untuk pewarnaan dengan memberikan warna silver pada aksesoris. Langkah keempat yaitu menempelkan aksesoris berupa batu permata pada bagian tertentu untuk mempertegas bentuk.

Hasil aksesoris tidak sesuai dengan desain awal. Perubahan warna pada aksesoris semua berwarna silver karena menyesuaikan strata sehingga tidak ada gradasi warna, yang seharusnya warna biru di setiap bagian dalam pola tetapi mengarah warna biru yang tidak rata dan tidak rapi.



Gambar 24. Desain Asesoris
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 25. Hasil Akhir Asesoris
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)



Gambar 26. Desain Asesoris
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 27. Hasil Akhir Asesoris
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

b. Sabuk

Sabuk terbuat dari spon ati dengan unsur warna silver dan biru. Desain\sabuk terdapat unsur garis yang melambangkan keluwesan dan mempunyai keahlian tertentu. Prinsip yang digunakan keseimbangan karena terdapat aksesoris di sebelah kanan dan kiri yang sama. Proses pembuatan aksesoris: langkah pertama yaitu menyiapkan alat bahan. Bentuk pola pada spon ati, kemudian potong pola lalu sesuai ukuran menggunakan gerinda kemudian di lem pada bagian yang akan disatukan lalu dibentuk sesuai kerangka yang dibuat. Langkah kedua yaitu pewarnaan, aplikasikan warna putih *waterproof* untuk dasaran spon ati, kemudian cat menggunakan kuas cat berwarna silver dan biru.

Hasil aksesoris sabuk sesuai dengan desain awal sebab dari bentuk dan warna sesuai dengan desain. Pembuatan sabuk sedikit rumit karena yang membantu dalam penggerjaan aksesoris cukup berpengalaman sehingga hasil lebih baik dari desain.



Gambar 28. Desain Sabuk
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 29. Hasil Akhir Sabuk
(Sumber: MikoVadhjendrata, 2019)

c. Panah

Desain pada panah yang menerapkan unsur desain warna dan bentuk sedangkan prinsip yang digunakan yaitu prinsip desain *center of interest*, keseimbangan dan kesesuaian. Unsur desain warna silver dan biru yang diterapkan pada panah tersebut. Proses pembuatan aksesoris: langkah yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan. Bentuk pola pada spon ati, kemudian potong pola lalu sesuai ukuran menggunakan gerinda kemudian di lem pada bagian yang akan disatukan lalu dibentuk sesuai yang dibuat. Langkah kedua yaitu pewarnaan, aplikasikan warna putih *waterprof* untuk dasaran spon ati, kemudian cat menggunakan kuas cat berwarna silver dan biru. Langkah ketiga yaitu *finishing* akhir untuk pewarnaan.

Hasil aksesoris panah sudah sesuai dengan desain awal sebab dari bentuk dan warna sesuai dengan desain. Pembuatan panah sedikit rumit karena yang membantu dalam penggerjaan aksesoris cukup berpengalaman sehingga hasil lebih baik dari desain.



Gambar 30. Desain Panah
(Sketsa: Ardevi Amelia, 2019)



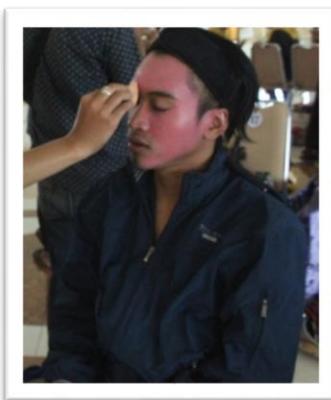
Gambar 31. Hasil Kostum Akhir
(Sumber: Jatmiko Vadhjendrata, 2019)

3. Tata Rias Karakter

Tata rias wajah yang diterapkan menggunakan jenis rias karakter dan panggung, dengan alasan pergelaran yang ditampilkan berupa teater tradisi, dengan berbagai macam tokoh yang disajikan tentunya memiliki karakter yang ditonjolkan. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter tokoh yang akan diperankan pada pergelaran. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa dasar atau *base make-up* yang berwarna kemerahan, dengan teknik pencampuran kosmetik faoundation dengan *body painting* sriwedari warna merah, menggunakan alat spatula, bertujuan untuk mencapai prinsip dari rias wajah panggung yang memiliki *base make-up* yang kemerahan.

Berikut proses merias wajah karakter:

- a. Menyiapkan alat bahan dan kosmetik yang diperlukan
- b. Mengaplikasikan *milk cleanser* untuk membersihkan wajah
- c. Mengaplikasikan pelembab dan penyegar
- d. Mengaplikasikan *foundation stick* no 5w dan di mix menggunakan *body painting* sriwedari warna merah.



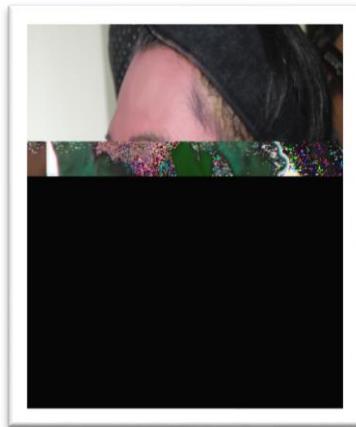
Gambar 32. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

- e. Pengaplikasian *shadding* dalam berwarna coklat dengan menggunakan *stick krayolan* no 11 w pada bagian tulang pipi dan hidung.



Gambar 33. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

f. Pengaplikasian bedak tabur dan bedak padat dengan *puff* secara merata.



Gambar 34. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

g. Pengaplikasian *shading* luar pada hidung dengan bedak padat gelap atau *eye shadow* warna coklat tua *shading* warna coklat pada pipi untuk kesan menonjol dan meratakan *blush on* warna pada pipi.



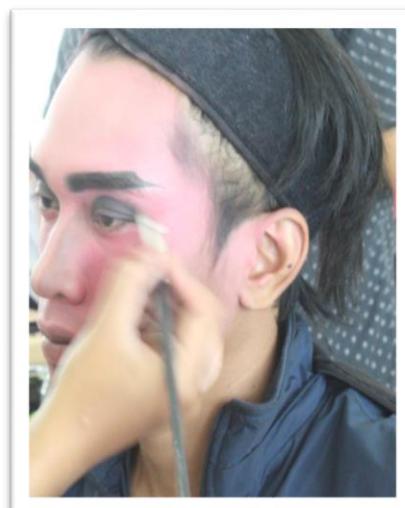
Gambar 35. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

- i. Membentuk alis dengan menggunakan pensil alis berwarna hitam dan ditambahkan dengan sedikit *eyeshadow* warna hitam agar warna lebih kuat.



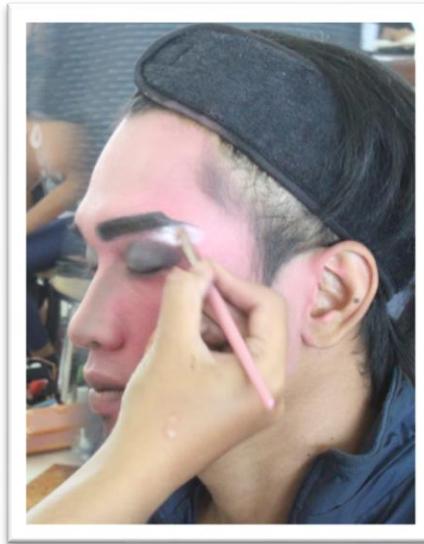
Gambar 36. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

- j. Pengaplikasian *eyeshadow*



Gambar 37. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

k. Pengaplikasian *highlight*



Gambar 38. Proses *Make up*
(Dokumentasi, Ardevi Amelia, 2019)

Hasil desain pertama rias karakter yang diterapkan ke tokoh Laksmana tidak sesuai dengan hasil akhir. Adapun penyebabnya adalah, pengaplikasian atau tambahan kumis yang diterapkan ke tokoh kurang sesuai karena tokoh yang diperankan masih muda beliau berumur 23 tahun, selain itu prinsip rias wajah panggung yang sedikit kemerahan belum terpenuhi.

Pembahasan desain rias karakter pada *talent* yang digunakan dalam pergelaran bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka, pada saat penilaian ahli (*grand jury*) penambahan aksen kumis tidak pas dengan tokoh, karena tokoh yang diperankan masih muda, dan penambahan kumis membuat tokoh menjadi lebih tua. Warna antara wajah dan badan kurang menyatu. Kesan rias karakter tajam dan sesuai dengan suasana pada saat pergelaran utama. Bentuk

wajah tidak rata ketika terkena sinar *lighting* karena telah memenuhi prinsip rias karakter.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari. Validasi dilakukan pada 3 dan 9 Desember 2018.

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain kostum dan aksesori terdapat perubahan yaitu dari segi motif atau ukiran yang terdapat pada aksesori, bentuk dan motif terkesan seperti perempuan dan kurang jelas, kemudian ukuran aksesori yang digunakan kurang besar. Pada validasi desain kedua atau terakhir oleh ahli kostum dan aksesori pada bagian motif aksesori sudah terlihat mengacu pada pencapaian karakter tokoh. Terdapat perubahan yaitu dari segi motif aksesori dengan pertimbangan yang mengacu pada pencapaian karakter dan keaslian tokoh. Berdasarkan sumber ide yang dipilih yaitu wayang kulit Laksmana.

Pembahasan validasi desain kostum dan aksesoris, perubahan kostum Laksmana dituntut terlihat dinamis, megah, dan selaras dengan keaslian sumber ide, karakter, dan karakteristik yang akan dibawakan oleh tokoh Laksmana. Maka bagian yang ditonjolkan supaya kostum terlihat dinamis yaitu makna unsur desain dan prinsip desain yang terdapat pada desain kostum dan aksesori. Kemegahan kostum dan aksesori ditunjang dari segi ukuran sedikit

besar dan warna silver yang dominan sehingga akan terlihat dinamis, dan megah seperti seorang Kesatria

2. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi desain tata rias wajah karakter oleh Elok Novita. Validasi dilakukan pada tanggal 8 Januari, 11 Januari 2019 .

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi warna dasar *make-up* yang pertama cenderung masih terlalu abu-abu dan warna pada bagian mata kurang tajam serta bentuk alis tidak proposional. Selain itu keseluruhan desain lebih terlihat seperti perempuan.

Pada validasi desain kedua, desain tata rias wajah karakter terdapat pada ukuran, proporsi warna dan bentuk riasan yang terdapat pada alis, perona pipi dan penambahan kumis. Ukuran alis yang dibentuk semula kurang proporsional dan dirubah menjadi bentuk yang sedikit lebih besar. Proporsi warna yang terdapat pada dahi yang semula berwarna cenderung abu-abu diberi gliter dirubah menjadi lebih kemerahan dan bauranya diperluas untuk memperkuat karakter yang akan diperankan. Sedangkan penambahan kumis cenderung lebih tebal karena menggunakan bahan tambahan yaitu potongan *hairnett* kemudian dirubah hanya menggunakan goresan warna coklat dari kosmetik *eyeshadow* supaya tokoh tidak terkesan lebih tua dari usia yang diperankan.

Pembahasan validasi pertama dan kedua desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna, bentuk, proporsi. Warna yang diterapkan pada desain awal rias wajah adalah

warna kulit wajah atau kekuningan, kemudian terjadi perubahan menjadi sedikit lebih kemerahan dengan pertimbangan prinsip rias wajah panggung. Bentuk pada desain awal yang terdapat pada bentuk alis kurang seimbang dan kurang besar sehingga terjadi perubahan pada desain akhir bentuk alis lebih besar dan mempunyai warna yang lebih tajam. Sedangkan dari segi proporsi, pada desain awal proporsi perona pipi kurang seimbang dan proporsional, dan pada desain akhir perona pipi lebih proporsional dan bauran kemerahan terlihat tajam sesuai dengan prinsip tata rias panggung.

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.

Kostum dan aksesoris dibuat oleh Jatmiko Vadhjendrata Rino Regawa Capricornusa pengrajin kostum dan pelaku seni, membutuhkan waktu 18 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris sebesar Rp 2.000.000.

Setelah pembuatan kostum dan aksesoris selesai, dilanjutkan *fitting* kostum dan aksesoris dilakukan sebanyak 2 kali. *Fitting* kostum yang pertama yaitu pada Minggu, 16 Desember 2018 dan *fitting* kostum yang kedua yaitu Jumat, 4 Januari 2019. *Fitting* kostum dan aksesoris untuk menguji coba apakah terdapat kekurangan pada kostum dan aksesoris.

Hasil dari *fitting* kostum yang pertama yaitu celana terlalu panjang dan bentuknya kurang bagus. Hasil dari *fitting* kostum yang kedua adalah kelat bahukurang lebar. Hasil uji coba kostum dapat terlihat bagian yang kurang dan dapat diperbaiki.

Pembahasan uji coba hasil jadi kostum dan aksesoris, sebagian besar diganti dan dirombak ulang. Kostum dan aksesoris yang diuji coba kan tidak sesuai dengan desain. Kostum dan aksesoris masih terlihat sederhana dan kurang megah apabila untuk tokoh Kesatria. Bagian aksesoris kelat tangankurang panjang karena bahan yang dibuat terlalu pendek, dan kurang menyatu dengan kostum.

4. Uji Coba Tata Rias Karakter

Proses uji coba tata rias wajah karakter dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada Selasa 8 Januari 2019, Rabu 9 Januari 2019, Kamis 10 Januari 2019, dan Jumat 11 Januari 2019.

a. Hasil uji coba Rias Karakter pertama, yaitu:

- 1) Bentuk alis kurang sesuai karakter, tidak boleh bercabang 2
- 2) *Tint* pada hidung terlalu putih dan kurang netral
- 3) Alas bedak dan bedak kurang kemerahan
- 4) Ketajaman pada bagian mata kurang



Gambar 39. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Karakter Laksmana
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari mengenai hasil uji coba rias wajah karakter yang pertama yaitu penekanan rias untuk putra lebih di perkuat. Perubahan bentuk alis ke bentuk yang lebih besar diperlukan untuk prinsip rias panggung, karena nantinya tokoh akan ditampilkan di atas panggung dengan jarak yang jauh dengan penonton. Perlunya mengganti warna alas bedak menjadi kemerahan supaya wajah tokoh nantinya tetap terlihat dan tidak terkesan pucat apabila terkena *lighting* berwarna kuning di atas panggung.

b. Hasil Uji Coba Rias Karakter Kedua, yaitu :

- 1) Bentuk dan ukuran alis kurang proporsional.
- 2) Kumis kurang tebal
- 3) Alas bedak kurang merah bila berada di atas panggung
- 4) Ketajaman pada bagian mata kurang saat berada di atas panggung.



Gambar 40. Hasil Uji Coba Kedua Tata Rias Karakter Laksmana
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil uji coba rias wajah karakter yang ke 2, maka terdapat perubahan bagian *makeup* yang

harus dimaksimalkan untuk memperkuat karakter tokoh. Perlunya meningkatkan warna alas bedak menjadi kemerahan, dan memperhatikan proporsi dan bentuk alis. Selain itu diperhatikan pula pada saat pengaplikasian kumis supaya lebih tebal.

1. *Prototype Laksmana yang Dikembangkan.*

Hasil dari validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias wajah karakter, pembuatan kostum dan aksesoris, *fitting* kostum dan uji coba rias karakter, menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 41. Hasil Akhir Kostum Laksmana
(Dokumentasi: Ardevi Amelia, 2018)

Pembahasan berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu dari kostum diberi kombinasi tambahan warna biru supaya tidak polos dengan postur tubuh *talent*. Tata rias yang ada pada wajah kurang menyatu dengan badan yang terbuka. Alas bedak yang diterapkan kurang memenuhi warna kemerahan sehingga dilakukan

pencampuran kosmetik *foundation* dengan *body painting* berwarna dengan ukuran 5:1, atau ukuran *foundation* lebih banyak dari pada *body painting*.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilakukan kedalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema “Hanoman Duta”. Pergelaran dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pergelaran ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di Gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran ini ditujukan untuk masyarakat khususnya para remaja pada jaman sekarang, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan meningkatkan rasa apresiasi remaja dan masyarakat kepada seni pertunjukan tradisi.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) tahap penilaian oleh para ahli (*grand juri*), 2) gladi Kotor, 3) gladi Bersih, dan 4) pergelaran utama. Berikut pembahasanya:

1. Penilaian Oleh Para Ahli (*Grand Juri*)

Proses penilaian ahli (*grand juri*) adalah penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan dengan rencana pada hari Sabtu, 12 Januari 2019 dengan jumlah *talent* 39 orang. Kegiatan digunakan untuk *fitting costume* bertempat di lantai 3 Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman seni pertunjukan diwakili oleh Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons. Dosen Pendidikan Seni Rupa

dari Fakultas Bahasa dan Seni UNY dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Pembahasan berdasarkan karya terbaik dilakukan dengan cara penilaian yang mencakup 1)tata rias, kesesuaian tata rias karakter yang diterapkan dengan karakter tokoh yang akan dibawakan 2)kostum, keserasian kostum dengan aksesoris dengan postur tubuh pemain. 3)*total look*, penampilan keseluruhan antara tata rias dan kostum dengan karakter pemain yang diwujudkan. Hasil penilaian tersebut kemudian diakumulasikan, dan dipilih 24 penampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa.

Hasil dari penilaian para ahli dengan karya terbaik diurutan posisi teratas dari *Best Talen*: Dewi Trijata, Tokoh Favorit: Rahwana, Tokoh Terbaik: Raksesi 5.Kelompok Raja yaitu, terbaik 1 Dewi Sinta karya mahasiswa Angela Devika Oviana Sari, terbaik 2 Rahwana karya mahasiswa Fairuz Qu Ratu Ayu, terbaik 3 Kumbakarna karya mahasiswa Syarifa Ghiftia. Hasil karya terbaik dari kelompok Patih yaitu terbaik 1 Sayempraba karya mahasiswa Widya Sinta Cahya Meilani, terbaik 2 Laksmana karya mahasiswa Ardevi Amelia, dan terbaik 3 Indrajit karya mahasiswa Dewi Rahmawati. Hasil karya terbaik dari kelompok Punokawan yaitu terbaik 1 Gareng karya mahasiswa Rosita Nadya Utami, terbaik 2 Petruk karya mahasiswa Ersa Villania Ayu Pramudia, dan terbaik 3 Togog karya mahasiswa Felinda Eronika Sekarwangi. Hasil karya terbaik dari kelompok binatang yaitu, terbaik 1 Hanoman karya mahasiswa Whinda Oktaviana, terbaik 2 Sugriwa karya Sri Indra Murni, terbaik 3 Sempati karya mahasiswa Larasati Ayu

Kencana Putri. Hasil karya terbaik dari kelompok Raksesi yaitu terbaik 1 Raksesi 5 karya mahasiswi Fitri Maghfiroh, terbaik 2 Raksesi 2 karya dari Pangesti Rizkiasih, terbaik 3 Raksesi 3 karya mahasiswi Violita Mega Puspitasari. Hasil karya terbaik dari kelompok Dayang yaitu terbaik 1 Dayang Cantik 4 karya mahasiswi Lailia Ayu Meirizka, terbaik 2 Dayang Cantik 6 karya mahasiswi Eka Mulyanti, terbaik 3 Dayang Cantik 2 karya mahasiswi Pradaning Iga Imaninda. Hasil karya terbaik dari kelompok Prajurit yaitu terbaik 1 Nayaka Panca karya mahasiswi Galuh Cahya Andayasaki, terbaik 2 Nayaka Eka karya mahasiswi Aprilia Risti, terbaik 3 Nayaka Catur karya mahasiswi Mira Riska Fitria.

2. Gladi Kotor

Proses kegiatan gladi kotor diselenggarakan pada Jumat, 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan kepada penampilan *tallent* atau aktor yang akan berperan melakukan latihan di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah tim artistik telah melaksanakan *rolling* adegan dari awal sampai akhir sebanyak 2 kali *rolling* yang bersamaan diiringi oleh alat musik gamelan secara langsung bertempat di Pendopo Gambir Sawit Yogyakarta.

3. Gladi Bersih

Proses kegiatan gladi bersih diselenggarakan pada Jumat 25 Januari 2019 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan acara, kebutuhan dari tiap sie panitia, dan

memanajemen waktu pergelaran/pertunjukan sebelum dilaksanakan kegiatan pergelaran yang utama. Mencoba *rundown* dari awal sampai akhir untuk mengetahui kapasitas waktu yang digunakan dalam tiap sesi acara.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata area penonton, *setting* musik gamelan, *finishing lighting*, *loading* dan *setting* tim *soundman*. Menyelesaikan dekorasi, *blocking* panggung para aktor atau *tallent*, mengenakan kostum dan aksesoris kepada *talent* dan *rolling* acara dari awal sampai akhir pergelaran. Kegiatan gladi bersih mengalami kemunduran waktu yang mengakibatkan acara tidak berjalan dengan baik.

Pembahasan hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi atau kapasitas gerak yang dilakukan oleh *tallent*, mengatur pembagian *clip on*, mengatur *lighting* menyesuaikan dari adegan per adegan. Tim dekor belum mampu menyelesaikan dekorasi pada bagian panggung dikarenakan bagian panggung digunakan untuk *rolling* acara, sehingga tim dekor menyelesaikan dekorasi pada area luar selain panggung.

4. Pergelaran Utama

Proses pergelaran bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengkatalah sukses ditampilkan pada Sabtu, 26 Januari 2019 pukul 13.30 – 17.30 WIB, bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran disajikan dengan tampilan *techo* 60% dan tradisional 30%. Pergelaran utama didukung

oleh musik tradisional yaitu gamelan, dan pembukaan acara menampilkan sajian musik kroncong dan pop.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor UNY, Dr. Widarto M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Agus Santoso M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr Giri Wiyono M.T selaku wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons selaku salah satu juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dr Iwan Drmawan selaku salah satu juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Agus Leyloor M.Hum selaku sutradara pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Afif Ghurub Bestari , M.Pd selaku konsultan desain pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan dan karyawati Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak sponsor, SMKN 1 Sewon, SMKN 3 Magelang, SMKN 4 Yogyakarta, AKK, ISI, SMK Berbudi, orang tua, undangan dan penonton.

Hasil dari pergelaran ini dihadiri oleh 634 penonton. Tiket yang tersedia sebanyak 900 tiket, terjual sebanyak 534 dan tamu undangan sebanyak 200. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah kalangan muda para remaja, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Pertunjukan teater tradisi berdurasi 90 menit menampilkan kisah kepemimpinan Raja Raden Ramawijaya di Kerajaan Ayodya yang mengutus Hanoman menuju kerajaan Alengka untuk menjemput sang istri Dewi Sinta, yang telah diculik oleh Rahwana, seorang raja dari Kerajaan Alengka. Raden Ramawijaya meyakini kesaktian dan ketulusan hati Hanoman untuk menyelamatkan sang istri Dewi Sinta dari tangan Rahwana. Yang salah satunya terdapat tokoh Laksmana, Laksmana adalah adik tiri dari Raden Ramawijaya yang menampilkan tokoh dengan sifat setia, dan tak kenal takut.

Dalam pertunjukan teater tradisi di atas panggung tokoh laksamana memperagakan seorang kesatria dari Kerajaan Ayodya, kurangnya kostum pada Laksmana yaitu pembauran pada warna kostum yang di tambah dengan warna biru, warna yang di campurkan pada bagian irah-irahnya menjadi tidak rapi, seharusnya warna yang dicampurkan hanya pada bagian ukiran saja.

Pada bagian baju warna tidak sesuai, terlalu pucat, seharusnya ada tambahan warna lain, sehingga pada saat pementasan diatas panggung terlihat menyala. Bagian ikat pinggang lepas karena kurangnya lem pada sponati, sehingga tidak sempurna. Seharusnya pada spon ati diberi kawat agar tidak lepas dan rapi. Alas kaki Laksmana yang diberi renda pada saat pementasan tidak rapi dan sebagian ada yang lepas. Seharusnya sebelum pementasan dicek diberi lem agar terlihat lebih rapi.

Riasan wajah pada tokoh Laksmana tidak terliha mencolok saat terkena sorotan lampu, karena alas bedak yang kurang kemerahan, harusnya diberi tambahan alas bedak yang lebih agar terlihat tidak pucat. Bentuk alis

tokoh Laksmana kurang terlihat dari jarak panggung ke penonton karena bentuk alis tidak terlalu tebal dan warna hitam yang tidak begitu mencolok. Seharusnya alis dibentuk dengan ukuran yang sesuai karakter tokoh, yang warna diperjelas agar terlihat dari jarak penonton. Lipstick untuk bibir yang digunakan hanya coklat bercampur dengan merah maroon, tetapi pada saat pementasan warna merah maroon yang kurang terlihat jelas, harusnya ditambahi dengan warna merah maroon yang lebih agar terlihat jelas pada saat di atas panggung.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tampilan techno 60% dan 40% tradisional dari hasil dan pembahasan rancangan kostum, aksesoris, dan rias wajah karakter tokoh Laksmana dengan sumber ide Wayang Kulit dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka adalah sebagai berikut :

1. Proses rancangan kostum dan aksesori, rias wajah karakter tokoh Laksmana dengan sumber ide wayang kulit jogja menggunakan pengembangan sumber ide stilisasi untuk mencapai karakter yang dimiliki oleh Laksmana dengan penekanan pada konsep kostum dan aksesori.
 - a. Perancangan kostum Laksmana mengalami perubahan meliputi motif yang terdapat pada aksesiagar sesuai dengan karakter dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide wayang kulit jogja, dengan menggunakan unsur desain garis, warna, ukuran, tekstur dan bentuk.
 - b. Perancangan aksesori kostum Laksmana mengalami perubahan bentuk dan motif, karena terdapat beberapa ketidaksesuaian antara desain dan perwujudan aksesori pada saat *Grand Juri* dan pergelaran Teater Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka. Aksesori yang terwujud menggunakan unsur desain garis, bentuk, tekstur, dan warna serta menggunakan prinsip desain *balance* dan proporsi.

- c. Perancangan tatarias wajah karakter berupa bagian dari rias karakter seorang kesatria laki-laki pada bagian warna alas bedak, bentuk dan ukuran alis, penerapan warna *eyeshadow*, pengaplikasian warna perona pipi, dan perona bibir. Unsur desain yang digunakan ialah warna, *value*, dan garis, serta prinsip desain *balance* dan aksen.
2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter pada tokoh Laksmana dalam pergelaran teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka* adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum dan aksesoris terdiri dari kain spandek berwarna biru untuk celana, kain lurik warna hitam pada bagian pinggang, slempang warna merah untuk pelengkap kostum. Tambahan aksen hiasan atau aksesoris pada kostum diletakkan pada bagian ukiran kostum. Aksesoris yang dibuat sebagian besar terdiri dari bahan spon ati dan dicat menggunakan cat berwarna silver dan putih. Bahan pelengkap aksesoris meliputi permata putih, biru.
 - b. Pengaplikasian tata rias berupa tata rias karakter yang mempertimbangkan karakter dan karakteristik tokoh Laksmana. Selain itu juga memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan pada rias wajah panggung, yaitu menggunakan alas bedak yang sedikit kemerahan, dan menerapkan garis-garis wajah yang tegas.
3. Menampilkan Laksmana pada, pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2019, pukul 13.30WIB, di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran dihadiri

kurang lebih 500 pengunjung. Pergelaran dibuka dengan penampil pertama yaitu pertunjukan musik kerongcong dan. Pergelaran bertema Hanoman Duta ini dikemas dalam pertunjukan Teater Tradisi Maha Satya di Bumi Alengka secara langsung di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* berupa properti pendukung *background, backdrop*, dekorasi panggung dan area pengunjung dibuat menyerupai jaman kerajaan Ramayana. Penampilan Laksmana dengan kostum Kesatria, rias wajah karakter tanpa meninggalkan prinsip rias wajah panggung laki-laki, dan didukung oleh aksesoris panah kesatria. Laksmana muncul dalam 1 segmen pada saat bagian Rama Wijaya mengutus Hanoman untuk mencari Dewi Sinta di Kerajaan Alengka.

B. Saran

1. Rancangan
 - a. Sebelum merancang hendaknya sering menganalisis dan mengkaji cerita dan sumber ide yang dipilih untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam mewujudkan karakter Laksmana yang ada didalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka.
 - b. Memahami sumber ide yang dipilih sebagai acuan dalam merancang konsep kostum, aksesoris dan tata rias karakter Laksmana yang ada di dalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka.
2. Hasil

- a. Mempertimbangkan ukuran dan bentuk aksesoris seharusnya juga mempertimbangkan pergerakan yang ditampilkan tokoh pada adegan-adegan yang ada didalam cerita Maha Satya di Bumi Alengka.
 - b. Sebelum menerapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan sebaiknya melakukan pengukuran yang pas dan sesuai dengan postur tubuh pemakai kostum atau tokoh.
 - c. Membagi waktu dengan tepat supaya dapat melakukan uji coba tata rias wajah karakter dengan maksimal dan latihan lebih giat untuk pengaplikasian tata rias wajah karakter.
3. Pergelaran
 - a. Pemeran Laksmana agar memperhatikan gerak tokoh dengan bagian pendukung seperti kostum, aksesoris dan tata rias wajah karakter supaya menjadi kesatuan yang baik.
 - b. Mempersiapkan agenda dengan baik dan matang, selain itu mengklarifikasi area yang akan digunakan supaya meminimalisir terjadinya kendala teknis.
 - c. Persiapan pergelaran mengalami berbagai kesulitan karena pelaksana kegiatan yaitu mahasiswa melakukan 2 kegiatan sekaligus yaitu selain menjadi panitia penyelenggara juga menjadi peserta atau *beautician* dari kegiatan tersebut. Hendaknya proses persiapan disiapkan dengan matang dan *timming* yang pas serta mempunyai komitmen atas tugas yang harus dikerjakan didalam kepanitiaan sehingga dapat menjadi satu tim yang kompak dan bertanggungjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Bariqina, Endang & Ideawati, Zahida. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicitra Karya Nusa
- Carson, Richard. (1975). *Stage makeup*. New Jersey: Prentice-Hall
- Chitrawati. (1990). *Dasar-dasar tata rias rambut*. Jakarta: Karya Utama
- Djoemena, Nian S. (2000). *Lurik garis-garis bertuah*. Jakarta: Yayasan Adikarya IKAPI
- Ediarti. (2014). *Kamus prakarya*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode pembelajaran drama*. Yogyakarta: CAPS
- Ernawati et al. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Mengengah Kejuruan
- Handayani, Tri. (2016). *Wayang kulit dilupakn di negeri sendiri*. <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/13/wayang-kulit-dilupakan-di-negeri-sendiri>. Diambil tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- Haryanta, Agung Tri. (2012). *Kamu sastra Indonesia dan kebahasaan*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media
- Harymawan, RMA. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: ROSDA OFFSET
- Idayanti. (2015). *Panduan lengkap dasar-dasar membuat ilustrasi, desain, pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska
- Kartika, Dharsono Sony. (2017). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekaya Sains
- Kemendikbud. (2013). *Bahan ajar SMK Grafika Desain Grafik*. Indonesia: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Komaruddin. (2016). *Kamus istilah karya tulis ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kompas. (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak-muda.ogah.melirik.seni.tradisional>. Diambil tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- Kurniawan, Syamsul. (2016). *Pendidikan karakter*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Kusantati, Herni. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Lisbijanto, H. (2013). *Wayang*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Martono, Hendro. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. (1994). *Seni pertunjukan Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Musman, Asti. (2015). *Lurik*. Yogyakarta: Andi
- Nuraini, Indah. (2011). *Tata rias dan busana wayang orang gaya Surakarta*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Padmodarmaya, Pramana. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Yogyakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Padmodarmaya, Pramana. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Yogyakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Paningkiran, Halim. (2013). *Make-up karakter untuk televise & film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Puspita, Indra. (2009). *Modifikasi kain lurik & batik*. Surabaya: Tiara Aksa
- Rostamailis. (2008). *Tata kecantikan rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Said, Haikal. (2009). *Panduan merawat rambut*. Yogyakarta: Plus
- Santosa, Eko. (2013). *Dasar tata artistik 2*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Saputra, Rasti F. (2016). *Teknik mendesain baju sendiri untuk pemula & orang awam dari pola hingga jadi*. Jakarta Timur: Dua Media
- Satoto, S. (2012). *Analisis drama dan teater bagian 1*. Yogyakarta: Ombak.
- Satoto, S. (2012). *Analisis drama dan teater jilid 2*. Yogyakarta: Ombak.
- Sena Wangi. (1999). *Ensiklopedia wayang Indonesia*. Jakarta: Sena Wangi
- Sipahelut, Atisah & Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar desain*. Jakarta: CV. Gravik Indah
- Soetedja, Zackaria et al. (2014). *Seni budaya*. Pusat Kurikulum dan Pembukuan Balithang
- Sugiyanto. (2017). *Seni budaya*. Erlangga
- Suhersono, Hery. (2006). *Motif flora & fauna nusantara*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Supriyanto, Muchammad Andhika. (2016). *Budaya Indonesia menghilang seiring waktu*. <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/05/15/budaya-indonesia-menghilang-seiring-waktu>. Diambil pada tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- Susantono, Nurul P. (2016). *Produksi drama musical dari ide ke panggung*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Triyanto. (2012). *Mendesain asesori busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati
- Widarwati, Sri. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: Proyek IKIP
- Widyawati, Wiwien. (2009). *Ensiklopedi wayang*. Yogyakarta: Pura Pustaka Yogyakarta
- Yuliarma. (2016). *The art of embroidery designs*. Jakarta: PT Gramedia

LAMPIRAN



Gambar 1. Tiket Hanoman Duta
(Sumber: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 2. Undangan
(Sumber: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 3. Photobooth Pergelaran
(Sumber: Ardevi Amelia, 2109)



Gambar 4. Form Pendaftaran
(Sumber: Nada Tursina, 2019)



Gambar 5.Foto bersama *Talent*
(Sumber: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 6.Foto bersama Pembimbing
(Sumber: Ardevi Amelia, 2019)



Gambar 7.Foto bersama Ayah Tercinta
(Sumber: Ardevi Amelia, 2019)