



**RIAS KARAKTER TOKOH SRIKANDI DALAM CERITA
BHARATAYUDA PADA PAGELARAN TATA RIAS
*THE GLORY OF BHARATAYUDHA***

PROYEK AKHIR

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



**Oleh:
Dyah Ayu Permatasari
NIM. 10519131036**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir ini berjudul “**Rias Karakter Tokoh Srikandi Dalam Cerita Bharatayuda Pada Pagelaran Tata Rias *The Glory Bharatayuda***” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2014

Dosen Pembimbing



Elok Novita, S.Pd.

NIP. 19770709 2006 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir ini berjudul “Rias Karakter Tokoh Srikandi Dalam Cerita Bharatayuda Pada Pagelaran Tata Rias *The Glory Of Bharatayuda*” ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal ... Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua		22 Agustus 2014
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekretaris		22 Agustus 2014
Yuswati, M.Pd	Penguji		22 Agustus 2014

Yogyakarta, 22 Agustus 2014

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd
NIP. 19560216 198603 1 003


SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Dyah Ayu Permatasari
NIM : 10519131036
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik

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

Yogyakarta, 03 Juli 2014
Yang menyatakan,



Dyah Ayu Permatasari
NIM. 10519131036

MOTTO

Kegagalan-kegagalan yang datang padaku akan membuatku semakin antusias
untuk bangkit, karena aku tahu kesuksesan akan segera datang.

Tidak ada pandangan paling menyedihkan daripada orang muda yang pesimis.

Menyadari kesalahan dan mau memperbaiki, itulah kebijaksanaan.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tiada henti - hentinya kepada Tuhan Yesus Kristus yang selalu ada melindungi, menyertai dan memberkatiku disetiap aku bernafas. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Alm. Papaku tercinta yang kini tersenyum di Surga, dan juga mamaku yang super karena mampu menjadi orang tua tunggalku yang mendidik, membesarkan, dan mengasihiku. Serta selalu menyebut namaku disetiap doanya.
2. Kakak-kakak saya Samuel Eko, Wawan, Wolfi, Dany dan Chandra yang mendukung dan memberi semangat yang tak pernah lelah dan mendoakan agar menjadi orang yang sukses.
3. Yang terkasih Radja Oloan Hutapea yang memberi semangat dan dukungan untukku.
4. Sahabat-sahabat terbaikku Wawan Sodhong, Djanu Sule, Marsella Ndutt, Rita Oneng dan Arie Dodok yang selalu membantu, menemani, dan memberiku semangat
5. Teman-teman Srikandiku 2010 yang selalu memberi semangat
6. Saudara-saudaraku di Fakultas Bahasa dan Seni dan seluruh tim yang membantu terlaksananya pergeleran Tugas Akhir, saya ucapkan banyak terimakasih.
7. Serta semua temanku yang tak bisa saya sebut satu persatu, terimakasih banyak.
8. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**RIAS KARAKTER TOKOH SRIKANDI DALAM CERITA
BHARATAYUDA PADA PAGELARAN TATA RIAS
*THE GLORY OF BHARATAYUDA***

Oleh:

**Dyah Ayu Permatasari
10519131036**

ABSTRAK

Tujuan pembuatan Proyek Akhir, yaitu: (1) mampu merancang dan menata kostum tokoh Srikandi dengan sebagian bahan *recycle* bungkus mie instan pada pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*, (2) mampu merancang dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*, (3) mampu merancang dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*, (4) mampu menampilkan tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu: (1) mengetahui alur cerita Bharatayuda, mengkaji karakteristik tokoh Srikandi, mencari sumber ide, pengembangan sumber ide, serta penerapan unsur dan prinsip desain untuk diterapkan pada desain kostum (2) menentukan warna riasan dan memilih alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan dan melakukan *test make up*, (3) mengkaji karakter Srikandi untuk diterapkan pada penataan rambut dan aksesoris rambut serta melakukan tes penataan rambut, (4) menampilkan pergelaran dengan cara menentukan tema, menentukan panitia, pemilihan tempat pagelaran, menjalin kerja sama atau kontrak kerja, pemilihan pemain, latihan, gladi kotor, gladi bersih dan penyelenggaraan pagelaran.

Hasil Proyek Akhir, yaitu: (1) terciptanya rancangan kostum yang terlihat gagah laksana kesatria wanita yang lincah dengan tampilan bustier, celana dengan panjang selutut dan rok yang pendek agar tidak mengganggu gerak penari yang sebagian bahan kostum terbuat dari bungkus mie instan, (2) terciptanya rancangan rias karakter wanita tokoh Srikandi yang pemberani dengan warna merah pada lipstick dan *eyeshadow* dengan garis tegas namun tetap terlihat cantik dengan *swarosky* didahi dan pemilihan kosmetik yang *waterproof*, (3) terwujudnya penataan rambut belakang dan memiliki jambul besar karena pada bahasa sansekerta Srikandi berarti yang memiliki jambul, (4) terselenggaranya pergelaran Proyek Akhir Tata Rias Kecantikan angkatan 2010 tanggal 13 Maret 2013 pada pukul 13.00 WIB dan bertempat di Auditorium, dengan menampilkan tokoh Srikandi pada cerita Bharatayuda pada pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* dan telah memecahkan rekor MURI gunung wayang dari mie instan setinggi 13meter di halaman Rektorat Universitas Negeri Yogyakarta pukul 11.00 WIB.

Kata Kunci: Rias Karakter, Tokoh Srikandi, The Glory Of Bharatayuda.

**CHARACTER MAKEUP OF SRIKANDI IN BHARATAYUDA STORY ON
BEAUTY AND MAKE UP PERFORMANCE
THE GLORY OF BHRATAYUDA**

By:

**Dyah Ayu Permatasari
10519131036**

ABSTRACT

The purpose of making a Final Project, are: (1) capable of designing and arranging costumes Heroine figures with partially recycled materials packs of instant noodles on the show The Glory Of Bharatayuda, (2) capable of designing and applying makeup Heroine character of the show The Glory Of Bharatayuda, (3) capable of designing and applying styling Heroine character in the show The Glory Of Bharatayuda, (4) capable of displaying characters in the show Heroine The Glory Of Bharatayuda.

The method used to achieve the objectives, namely: (1) know the storyline Bharatayuda, examines the characteristics of Heroine, looking for the source of ideas, the development of a source of ideas, as well as the application of the elements and principles of design to be applied to the design of the costume (2) determine the color of the makeup and choose the tool , and cosmetic ingredients to be used and the make-up test, (3) examine the character Heroine to be applied to hair styling and hair accessories as well as grooming test, (4) featuring performances by determining the theme, determine committee, the selection of the performances, collaborate or work contract, player selection, training, rehearsal dirty, organizing rehearsals and performances.

Final project results, are: (1) the creation of costume design that looks like a dashing knight lively woman with the look bustier, pants with knee length skirts and short so as not to interfere with the movement of the dancers costumes that some of the material is made of instant noodles, (2) the creation of a female character makeup design intrepid Heroine figure with red lipstick and eyeshadow on with a line but still look beautiful with swarosky didahi and selection of waterproof cosmetics, (3) the establishment of rear styling and has a large crest because the Sanskrit word which means Heroine has crested, (4) implementation of Project Final performances Makeup Beauty class of 2010 dated March 13, 2013 at 13:00 pm and held at the Auditorium, featuring a character in the story Bharatayuda Heroine on the show the Glory of Bharatayuda and have puppet mountains MURI record of noodles instant as high as 13meter at Yogyakarta State University Rector yard at 11.00 am..

Key words: character makeup, Srikandi figures, “The Glory Of Bharatayuda”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, berkat limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, Selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M.Pd selaku ketua jurusan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, serta pembimbing Akademik yang selalu memberi arahan dan masukan.
5. Eni Juniastuti, S.Pd, selaku sekretaris Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan motivasi sehingga Proyek Akhir ini dapat selesai dengan baik.
6. Elok Novita, S.Pd., selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu membimbing penulis, memberikan saran dan motivasi sehingga terselesaikannya Proyek Akhir dengan baik.

7. Seluruh Dosen Keahlian Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis.
8. Seluruh keluarga besar tim produksi teater Fakultas Bahasa dan Seni yang bergabung dalam pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.
9. Elriza Animayong telah membantu memerankan tokoh Srikandi dengan baik.
10. Orang tua dan kakak tercinta yang telah memberi dukungan baik material dan spiritual.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
12. Teman-teman Pendidikan Teknik Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2010.
13. Semua pihak yang banyak membantu dalam penulisan laporan Proyek Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir masih banyak kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan didalam laporan Tugas Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juli 2014
Penulis

Dyah Ayu Permatasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	8
F. Manfaat Penulisan	8
1. Manfaat bagi Mahasiswa	9
2. Manfaat bagi Program Studi	9
3. Manfaat bagi Masyarakat	9
G. Keaslian Gagasan	10
 BAB II. KAJIAN TEORI	 11
A. Tema	11
1. <i>The Glory Of Bharatayuda</i>	11
2. Sinopsis Cerita	11
3. Karakter Tokoh Srikandi	12
B. Sumber Ide.....	14
1. Pengertian Sumber Ide	14
2. Penggolongan Sumber Ide	15
3. Pengembangan Sumber Ide	16
4. Fungsi Sumber Ide	18

C. Disain	19
1. Pengertian Disain	19
2. Unsur-unsur Disain	19
3. Prinsip Disain	29
F. Kostum	32
1. Pengertian Kostum	32
2. Jenis-jenis Kostum	33
3. Bagian-bagian Kostum	34
4. Jenis-jenis Batik	35
D. Tata Rias Wajah	40
1. Pengertian Tata Rias Wajah	40
2. Macam-macam bentuk Wajah	41
3. Tujuan tata rias wajah	41
4. Rias wajah yang dilakukan	42
a. Rias karakter	42
b. Rias wajah panggung	47
c. Rias wajah korektif	52
E. Penataan Rambut	54
1. Pengertian Penataan Rambut	54
2. Pola Penataan Rambut	55
G. Aksesoris	57
1. Pengertian	57
H. Pagelaran	59
1. Pengertian Pagelaran	59
2. Tema Pagelaran	59
3. Panggung	59
4. Tata Dekorasi	62
5. Tata Cahaya	62
6. Tata Suara	71
BAB III. KONSEP RANCANGAN	73
A. Karakter Tokoh	73
B. Sumber Ide	73
C. Pengembangan Sumber Ide	74
D. Unsur disain yang digunakan dan penerapannya	75
1. Konsep dan rancangan kostum	75
2. Konsep dan rancangan rias wajah	83
3. Konsep dan rancangan penataan rambut	89
E. Konsep Rancangan Alat dan Kostum Khusus	92
1. Alat tata rias	92
2. Bahan tata rias	93
3. Kosmetik	93
F. Rancangan Pagelaran	93
1. Pemilihan cerita dan tema	93
2. Konsep pagelaran	94
3. Konsep penataan panggung dan properti	95

4. Konsep <i>Lighting</i>	96
5. Konsep penataan music	97
6. Konsep rancangan <i>dance property</i>	97
7. Latihan penari dan pemusik	99
8. Jadwal <i>test makeup</i>	101
9. Pemotretan	101
10. Gladi kotor	102
11. Gladi bersih	102
12. Pagelaran	103
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	105
A. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum	105
B. Hasil Pembahasan Kostum	105
1. Hasil kostum bagian pundak	106
2. Hasil kemben	107
3. Rok	107
4. Hasil peplum	108
5. Hasil aksesoris gelang	109
6. Hasil aksesoris kalung	109
7. Hasil aksesoris giwang	110
8. Hasil aksesoris sanggul	110
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah	113
1. Proses tata rias wajah korektif	113
2. Proses pelaksanaan rancangan kosmetik khusus	115
3. Proses merias wajah	115
4. Merias alis dan mata	117
5. Merias pipi	118
6. Merias hidung	118
7. Merias dahi	119
8. Merias bibir	120
9. Latihan merias wajah	120
D. Proses, Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut	126
1. Proses penataan rambut (sanggul)	126
2. Latihan penataan rambut	127
E. Hasil dan Pembahasan Pagelaran	130
1. Hasil pagelaran	130
2. Hasil akhir penataan panggung dan properti panggung	131
3. Hasil akhir <i>lighting</i>	132
4. Hasil akhir penataan music	132
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	133
A. Kesimpulan	133
1. Kesimpulan kostum	133
2. Kesimpulan riasan	134
3. Kesimpulan penataan rambut	134
4. Pagelaran	135

B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Koreksi bentuk alis lurus	44
Gambar 2. Koreksi bentuk bibir kecil	45
Gambar 3. Koreksi alis yang terlalu jauh	45
Gambar 4. Koreksi bentuk cuping hidung besar	46
Gambar 5. Panggung Arena	60
Gambar 6. Panggung <i>Proscenium</i>	60
Gambar 7. Panggung <i>Turst</i>	61
Gambar 8. Bohlam	66
Gambar 9. Lampu <i>Floodlight</i>	66
Gambar 10. <i>Cyc-light</i>	67
Gambar 11. <i>Batten</i> atau <i>Striplight</i>	67
Gambar 12. Macam-macam lampu <i>fresnel</i>	67
Gambar 13. Lampu <i>Follow Spot</i>	68
Gambar 14. Lampu <i>PAR</i> dengan <i>housing</i>	68
Gambar 15. <i>Stand</i> untuk <i>follow spot</i> dan <i>stand</i> berbentuk T	69
Gambar 16. Aneka bentuk clamp	69
Gambar 17. <i>Filter</i>	70
Gambar 18. <i>Filter Frame</i>	70
Gambar 19. Berbagai bentuk <i>barndoor</i>	70
Gambar 20. Iris	70
Gambar 21. <i>Snoot</i>	71
Gambar 22. Berbagai jenis Diameter Rack	71
Gambar 23. Xena	74
Gambar 24. Rancangan Bahu.....	76
Gambar 25. Rancangan Bustier	77
Gambar 26. Rancangan Rok	78
Gambar 27. Rancangan Plepum	78
Gambar 28. Aksesoris Tangan	80
Gambar 29. Aksesoris leher	80
Gambar 30. Giwang	80
Gambar 31. Rancangan Kostum Tokoh Srikandi	82
Gambar 32. Rancangan Alis	83
Gambar 33. Rancangan riasan mata	84
Gambar 34. Rancangan rias pipi	85
Gambar 35. Rancangan rias bibir	86
Gambar 36. Rancangan Rias Hidung	86
Gambar 37. Rancangan disain riasan pada dahi	87
Gambar 38. Rancangan rias karakter tokoh Srikandi	88
Gambar 39. Rancangan disain bentuk jambul.....	89
Gambar 40. Rancangan disain bentuk sanggul	89
Gambar 41. Rancangan disain bentuk sanggul keseluruhan	90
Gambar 42. Mahkota emas.....	90
Gambar 43. Aksesoris bagian samping sanggul.....	91

Gambar 44. Tusukpermata kecil-kecil.....	92
Gambar 45. Rancangan Panah.....	98
Gambar 46. Rancangan Kantong Panah	98
Gambar 47. Hasil Kostum bagian pundak	106
Gambar 48. Hasil Kostum Bustier.....	107
Gambar 49. Hasil rok.....	107
Gambar 50. Hasil Peplum	108
Gambar 51. Hasil Kostum	109
Gambar 52. Aksesoris Gelang.....	110
Gambar 53. Aksesoris Kalung.....	110
Gambar 54. Aksesoris Giwang.....	111
Gambar 55. Aksesoris Mahkota	111
Gambar 56. Aksesoris samping sanggul.....	112
Gambar 57. Aksesoris tusuk permata kecil.....	113
Gambar 58. Wajah Asli Pemain	114
Gambar 59. Hasil rias mata	118
Gambar 60. Hasil rias pipi	118
Gambar 61. Hasil rias hidung.....	119
Gambar 62. Hasil rias pada dahi.....	119
Gambar 63. Hasil rias bibir	120
Gambar 64. Hasil <i>test make up</i> I.....	121
Gambar 65. Hasil <i>test make up</i> II	122
Gambar 66. Hasil <i>test make up</i> III.....	123
Gambar 67. Hasil <i>test make up</i> IV.....	124
Gambar 68. Hasil rias saat Gladi bersih.....	125
Gambar 69. Hasil rias saat pagelaran.....	125
Gambar 70. Hasil test penataan rambut I.....	127
Gambar 71. Hasil test penataan rambut II.....	128
Gambar 72. Hasil Penataan Rambut Saat Gladi Bersih.....	129
Gambar 73. Hasil Penataan Rambut Saat Pagelaran	130
Gambar 74. Hasil Penataan panggung	131
Gambar 75. Hasil penataan panggung musik.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel I. Warna simbolik, sifatnya dan tokoh pewayangan	29
Tabel II. Teori efek-efek <i>lighting</i> pada tata rias	65
Tabel III. Jadwal Latihan Drama Tari	99
Tabel IV. Susunan Acara Pagelaran	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto ruang rias	138
Lampiran 2. Foto saat merias	138
Lampiran 3. Foto diruang penjurian	139
Lampiran 4. Foto adegan Srikandi dan Resi Bisma.....	139
Lampiran 5. Foto adegan Srikandi dan Arjuna	140
Lampiran 6. Foto bersama teman-teman Srikandi 2010.....	140
Lampiran 7. Foto bersama di depan rekor MURI Gunungan mie	141
Lampiran 8. Foto saat parade	141
Lampiran 9. Foto saat parade bersama perias	142
Lampiran 10. Foto saat pengumuman kejuaraan	142
Lampiran 11. Foto bersama perias	143
Lampiran 12. Foto Srikandi	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah Negara kepulauan yang kaya akan seni budaya, adat istiadat dan suku disetiap daerahnya. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, kebudayaan, dan dunia pendidikan Masyarakat khususnya remaja cenderung lebih memilih jenis-jenis hiburan yang lebih modern, praktis, dan murah meriah. Selain itu saat ini masyarakat menjadi lebih terbuka dengan budaya baru yang identik dengan modernisasi, seraya menanggalkan identitas budaya tradisi bangsa sendiri.

Salah satu seni Budaya Indonesia yang mulai ditinggalkan dan dilupakan adalah wayang. Saat ini pertunjukan wayang sudah jarang diminati oleh remaja karena dianggap sebagai sesuatu yang kuno dan ketinggalan jaman. Masyarakat khususnya para remaja lebih memilih permainan yang modern seperti *games online*, boneka, *Playstation* dan tempat-tempat bermain yang ada di *mall* serta tontonan film-film korea, ataupun film-film dibioskop. Sebelumnya cerita wayang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan moral yang efektif, sehingga diharapkan cerita wayang yang ditampilkan terdapat nilai-nilai kehidupan dan pesan moral yang dapat diserap oleh para remaja. Baik pesan secara positif maupun negatif, dari segi positif yaitu akan membentuk pribadi seseorang yang baik seperti suka menolong, baik hati, jujur dan penyayang antar sesama. Sedangkan dari segi negatif seperti suka berbohong, menipu dan membenci teman. Tokoh yang terdapat

dalam wayang dapat mengajarkan remaja untuk belajar memahami sifat baik dan buruk, serta upaya pembelajaran bagi remaja sehingga remaja dapat membedakan mana yang harus ditiru dan dihindari. Hal ini terlihat dari beberapa tempat pertunjukan wayang yang antusias penontonnya hanya sedikit sekali, dan bahkan sebagian besar penontonnya adalah orang tua.

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan asli dari Indonesia yang masih bertahan sampai saat ini. Seni budaya wayang perlu disosialisasikan kepada masyarakat khususnya para remaja agar mereka mengetahui lebih banyak tentang budaya wayang kulit di Indonesia, hal ini sangat penting karena apabila ada negara lain yang ingin mengklaim budaya Indonesia khususnya wayang, masyarakat mempunyai alasan untuk mempertahankannya kembali. Seperti dalam berita Nasional *Viva News* (28 September, 2009) dikatakan bahwa situs pemerintahan Malaysia, memasukan wayang kulit dan gamelan kedalam statistika daftar warisan dan warisan Kebudayaan Malaysia.

Pertunjukan wayang kulit biasanya ditampilkan dengan gaya semalam suntuk dan dengan bahasa yang sebagian orang kurang mengerti, merasa bosan dan mengantuk. Sehingga perlu untuk dilakukan pengembangan wayang kulit dengan menampilkan dengan versi baru dalam penampilannya misalnya dengan melalui media wayang orang secara langsung dengan penampilan yang modern.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ingin menampilkan cerita wayang Bharatayuda pada tugas Proyek Akhir

mereka dengan mengacu pada beberapa pertimbangan salah satunya adalah masalah-masalah yang ada pada masyarakat khususnya pada kalangan remaja tentang anggapan-anggapan negative berhubungan dengan pertunjukan wayang.

Pagelaran Tugas Akhir Tata Rias yang memilih tema besar yaitu *The Glory of Bharatayuda* ini diambil dari cerita Bharatayuda yang diharapkan dapat memberikan pesan baik untuk kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa inggris *The Glory* memiliki arti keagungan atau kemulyaan. Jadi *The Glory of Bharatayuda* artinya Keagungan dari peperangan dua keluarga yang masih merupakan saudara satu ibu yang memperebutkan negara.

The Glory of Bharatayudha merupakan suatu pagelaran yang berkaitan dengan akting atau seni peran yang menjadi suatu pagelaran yang berbentuk seni tari. Pada pagelaran *The Glory of Bharatayudha* ditampilkan secara menarik dengan menggabungkan beberapa gestur (gerak tubuh), mimik, musik, tari serta ucapan pemain. Agar tercipta pagelaran ini maka mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2010 melakukan kerjasama dengan pihak Fakultas Bahasa dan Sastra guna membantu pengembangan cerita dalam penggarapan pewayangan ini dan koreografinya.

The Glory of Bharatayudha merupakan cerita pewayangan yang mengkolaborasikan karya seni menjadi sebuah hiburan yang menarik dengan kisah Bharatayuda yang dikemas menjadi suatu cerita yang unik dengan pengaplikasian *make up* panggung dan *makeup* karakter sehingga menghasilkan kolaborasi yang indah, dan mewah yang akan dikemas dalam

satu kesatuan dengan penggabungan drama panggung yang sebagian diisi nyanyian dengan iringan orkes atau musik instrumental.

Berkaitan dengan pengangkatan cerita Bharatayuda, maka mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan tertantang merubah kesan monoton menjadi tampilan yang menarik bagi generasi muda. Dan pada kesempatan ini penulis mendapatkan tokoh Srikandi. Srikandi adalah putri raja kerajaan Pancala yang bernama Prabu Drupada dan Premaisuri Gandawati yang dididik menjadi seorang kesatria. Kelahiran Srikandi sebenarnya adalah titisan dari Dewi Amba yang telah bersumpah ingin membalas dendam kepada Bisma karena telah menolak cintanya. Namun pada akhirnya memang Srikandi'lah yang akhirnya dapat membunuh Bisma. Srikandi memiliki watak seperti pria yakni gagah dan pemberani, namun ia tetaplah seorang wanita.

Untuk mewujudkan pertunjukan drama tari yang lebih modern, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan dituntut agar dapat menghasilkan kostum yang berbeda dengan kostum pewayangan pada umumnya yang tampilannya kurang menarik dan masih sangat biasa. Pada kesempatan ini mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan menggunakan bahan daur ulang yaitu bungkus mie instan sebagai tambahan untuk merancang kostum. Selain bertujuan untuk memberikan tampilan yang baru, juga sebagai bentuk peduli lingkungan atau istilah asingnya *go green* pada era globalisasi ini. Memanfaatkan bahan daur ulang yang sudah tidak terpakai menjadi suatu barang yang dapat berfungsi dan mempunyai nilai keindahan.

Tata rias tokoh Srikandi yang dibawa dalam tema *The Glory of Bharatayudha* harus berbeda dengan tata rias pewayangan pada umumnya yang masik terlihat biasa dan kurang menarik, selain mahasiswa harus dapat memunculkan karakter tokoh tersebut pada saat tampil di atas panggung. Pemilihan warna kosmetik juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna yang sesuai dengan karakter tokoh, dan pemilihan kosmetik yang *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidal luntur terkana keringat, selain itu perlu mempertimbangkan *lighting* pada saat berada diatas panggung karena berpengaruh pada hasil riasan, serta jarak penonton dengan panggung.

Penataan rambut pada tokoh pewayangan pada umumnya hanya menggunakan penutu kepala atau kuluk, dan pada kesempatan ini mahasiswa dituntut untuk menghasilkan tatanan rambut yang lebih modern serta sesuai dengan karakteristik tokoh Srikandi.

Selain kostum, tata rias, dan penataan rambut, yang perlu diperhatikan adalah penataan panggung. Panggung yang digunakan harus memperhatikan jumlah pemain yang akan berperan diatas panggung. Kekuatan panggung juga harus diperhatikn dengan mempertimbangkan gerak tarian yang lincah. Selain itu properti panggung juga perlu diberikan agar panggung tidak terlihat kosong dan terlihat menarik.

Berkaitan dengan pagelaran Tata Rias dan Kecantikan yang akan diselenggarakan, mahasiswa juka akan memecahkan rekor MURI yaitu gunungan berbentuk wayang dari mie instan dengan tinggi 13 meter, mie instan menggunakan produk dari Indofood. Pemecahan rekor MURI ini

digunakan sebagai pembuka dalam pertunjukan pagelaran. Pembuatan gunungan dengan mie instan ini digunakan sebagai media untuk menarik minat masyarakat untuk menyaksikan pagelaran tata rias. Gunungan dari mie instan ini setelah selesai akan disumbangkan pada beberapa panti asuhan yang ada di wilayah Yogyakarta sebagai gerakan bakti sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Banyak terjadi pergeseran pada remaja dalam hal hiburan yang lebih tertarik pada permainan yang modern seperti games online, boneka, playstation, tempat-tempat bermain dimall, ataupun nonton dibioskop.
2. Masyarakat khususnya para remaja menganggap pertunjukan wayang adalah hal yang sangat tidak menarik.
3. Banyak remaja yang kurang mengerti tentang seni perwayangan dan filosofinya.
4. Kurangnya minat masyarakat untuk melihat pertunjukan wayang kulit maupun wayang orang, sehingga perlu penyajian cerita yang berbeda untuk menarik perhatian masyarakat.
5. Tata rias dan penataan rambut wayang pada umumnya masih menggunakan kuluk dan belum ada yang melakukan modifikasi.
6. Kostum wayang orang pada umumnya masih klasik dan belum ada perkembangan kostum yang modern.

7. Efek panggung dan properti yang digunakan dalam pertunjukan wayang pada umumnya terlihat kurang menarik dan sangat biasa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan rias panggung dan karakter, tata rambut serta kostum yang dapat memunculkan karakter tokoh Sikandi dalam cerita Mahabarata pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*.

D. Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan menata kostum tokoh Srikandi dengan sebagian bahan *recycle* bungkus mie instan pada pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*?
2. Bagaimana merancang dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh Srikandi pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*?
3. Bagaimana merancang dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh Srikandi pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*.
4. Bagaimana menampilkan tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*?

E. Tujuan Penulisan

Tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Mampu merancang dan menata kostum tokoh Srikandi dengan sebagian bahan *recycle* bungkus mie instan pada pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*.
2. Mampu merancang dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh Srikandi pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*.
3. Mampu merancang dan mengaplikasikan penataan rambut tokoh tokoh Srikandi pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*.
4. Mampu menampilkan tokoh Srikandi pada pertunjukan *The Glory of Bharatayudha*.

F. Manfaat Penulisan

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat.

Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan *The Glory of Bharatayudha* adalah :

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan busana, karakter, *setting* panggung, *lighting*, *property*, musik serta cerita dalam sebuah drama, teater, seni tari dan sebagainya.

- b. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata.
 - c. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.
 - d. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
 - e. Melatih kerjasama antar anggota kepanitiaan serta antar lembaga pendukung pertunjukan.
2. Manfaat bagi program studi
- a. Mengetahui hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
 - b. Menghasilkan perias-perias muda yang mampu bersaing dalam bidang tata rias.
 - c. Melahirkan calon mahasiswa muda yang profesional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
 - d. Menjalinkan kerjasama antar lembaga pendidikan dengan dunia industry atau lembaga masyarakat umum.
 - e. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
- a. Menambah wawasan tentang cerita dan kebudayaan dalam negeri.
 - b. Memperoleh informasi bahwa Tata Rias dan Kecantikan mampu mengadakan pagelaran yang menarik untuk disajikan.

- c. Memberikan pengetahuan tentang kesenian wayang kepada remaja saat ini.
- d. Melihat pertunjukan wayang dengan tampilan yang baru karena dikemas dalam bentuk drama tari.

G. Keaslian Gagasan

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, penulis mendapatkan inspirasi dari sebuah cerita wayang Bharatayuda. Tokoh Srikandi digambarkan menggunakan tata rias karakter yang menggambarkan seorang wanita yang gagah berani, kesatria, dan pemberani.

Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya penulis sendiri, mulai dari tata rias, penataan rambut dan kostum Srikandi dalam pelaksanaan pagelaran *The Glory of Bharatayudha* dikemas secara modern. Dalam penggarapan dan penyusunan Proyek Akhir ini belum pernah di publikasikan dan ditampilkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tema

1. The Glory of Bharatayuda

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebudayaan, dan dunia pendidikan banyak terjadi pergeseran nilai-nilai seperti budi pekerti, moral, sopan santun, dan nilai budaya yang seakan luntur dari kehidupan masyarakat terlebih remaja akibat kemajuan teknologi yang begitu pesat. Masyarakat khususnya remaja cenderung lebih memilih jenis-jenis hiburan yang lebih modern, praktis, dan murah meriah. Selain itu saat ini masyarakat menjadi lebih terbuka dengan budaya baru yang identik dengan modernisasi, seraya menanggalkan identitas budaya tradisi bangsa sendiri. Salah satu seni Budaya Indonesia yang mulai ditinggalkan dan dilupakan adalah wayang. Saat ini cerita wayang sudah jarang diminati oleh remaja. Hal ini dikarenakan telah tergesernya cerita wayang dengan permainan yang lebih modern. Cerita wayang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan moral yang efektif, sehingga diharapkan cerita wayang yang ditampilkan terdapat nilai-nilai kehidupan dan pesan moral yang dapat diserap oleh para remaja. Baik pesan secara positif maupun negatif.

Oleh sebab permasalahan-permasalahan di atas, maka Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ingin menampilkan cerita wayang Bharatayuda. Cerita Bharatayuda memiliki pesan moral yang baik dan menceritakan tentang

cinta tanah air, kesetiaan, keberanian dan segala bentuk kejahatan dan keangkuhan harus di musnahkan. Maka diapilih tema besar untuk pagelaran tata rias dan kecantikan angkatan 2010 yaitu *The Glory of Bharatayuda* yang memiliki arti Keagungan dari peperangan dua keluarga yang masih merupakan saudara satu ibu yang memperebutkan negara.

2. Sinopsis Cerita

Bharatayuda adalah istilah yang dipakai di Indonesia untuk menyebut perang besar di Kurushetra antara keluarga pandawa. Perang ini merupakan klimaks dari kisah Mahabharata, yaitu sebuah wiracarita terkenal dari India. Perang Baratayuda merupakan puncak perselisihan antara keluarga Pandawa yang dipimpin oleh Puntadewa atau Yudistira melawan sepupu mereka, yaitu para Kurawa yang dipimpin oleh Duryudana. Para Kurawa yang menantang untuk bermain dadu, ternyata hanyalah sebuah jebakan bagi pandawa. Akibat kekalahan dalam perjudian tersebut, para Pandawa harus menjalani hukuman pengasingan di Hutan Kamiyaka selama 12 tahun, ditambah dengan setahun menyamar sebagai orang rakyat jelata di Kerajaan Wirata. Namun setelah masa hukuman berakhir, para Korawa menolak mengembalikan hak-hak para Pandawa. Akhirnya keputusan diambil lewat perang Baratayuda yang tidak dapat dihindari lagi. Perang Bharatayudha yang terjadi selama delapan belas tahun berhasil membunuh banyak satriya Kurawa.

3. Karakter Tokoh Srikandi

Srikandi atau Dewi Srikandi adalah salah satu tokoh di wiracerita Mahabarata. Ia adalah puteri Raja Drupada dengan Dewi Gandawati dari kerajaan Panchala. Dikisahkan Srikandi lahir karena keinginan kedua orangtuanya, Prabu Drupada dan Dewi Gandawati, yang menginginkan kelahiran seorang anak dengan normal. Karena kedua kakaknya, Drestadyumna dan Dropadi lahir dari upacara *Putrakama Yadnya*. Srikandi adalah istri dari Raja Arjuna. Srikandi merupakan titisan Dewi Amba yang tewas terkena panah Bisma, kakek para Pandawa dan Kurawa. Srikandi memiliki tabiat seperti seorang pria yaitu suka berperang. Ia memiliki watak yang mudah marah tetapi juga cepat reda, ia juga senantiasa menjaga kehormatan suaminya. Dalam Mahabharata dikisahkan, di kehidupan sebelumnya, Srikandi terlahir sebagai wanita bernama Amba, yang cintanya ditolak oleh Bisma. Amba yang merasa terhina, berdoa agar nantinya menjadi penyebab kematian Bisma. Keinginan Amba terpenuhi dan ia bereinkarnasi menjadi Srikandi.

Dewi Srikandi senang dalam olah keprajuritan dan ia juga mahir menggunakan senjata panah. Kepandaiannya dalam ilmu memanah di dapatnya dari Arjuna, yang kemudian menjadi suaminya. Namun, dari pernikahan itu, mereka tidak dikaruniai seorang putera.

Dewi Srikandi menjadi suri teladan prajurit wanita. Ia bertindak sebagai penanggung jawab keselamatan dan keamanan kesatrian

Madukara dengan segala isinya. Saat perang besar di Kurusetra, Srikandi tampil sebagai senopati perang pandawa menggantikan Resi Seta, yang gugur di tangan Resi Bisma. Dalam pertempuran tersebut, Srikandi benar-benar menjadi penyebab kematian Resi Bisma seperti yang menjadi doa Dewi Amba. Saat itu Resi Bisma tahu bahwa Srikandi adalah reinkarnasi Amba, namun karena ia tidak mau menyerang bila berhadapan dengan seorang wanita maka ia menjatuhkan senjatanya. Arjuna yang bersembunyi di belakang Srikandi memanfaatkan kesempatan itu untuk menyerang Resi Bisma, kakek yang sebenarnya sangat dihormati dan disayangnya. Dengan bantuan Srikandi inilah Arjuna dapat membunuh Resi Bisma. Namun dalam pewayangan Jawa, yang membunuh Resi Bisma adalah Srikandi dengan panah *Hrusangkali*.

Srikandi kemudian gugur di tangan Aswatama, putera Resi Drona yang menyelundup masuk ke keraton Astina setelah perang berakhir. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Srikandi>)

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber Ide menurut Sri Ardiati Kamil dalam buku Porrie Muliawan (2002: 9) yaitu “Segala sesuatu yang dapat digali untuk dijadikan ide-ide dalam mewujudkan ciptaan”. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 58) merupakan “segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang

untuk menciptakan desain ide baru”. Sedangkan menurut Triyanto (2011: 22) “sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna berbagai bentuk geometris, kejadian *actual* disekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lain”.

Menurut kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan desain ide baru berupa apa saja yang ada disekitar manusia.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Mamady dalam buku Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakain daerah-daerah di Indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA game*, *Asian Games*, *Olimpie Games*.

3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan, menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian actual di sekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lainnya. Berikut merupakan beberapa contoh sumber ide dan teknik pengembangannya:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan teknik pengembangan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak penambahan, bentuknya semakin rumit. Teknik pengayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik *stilisasi* memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran ornament motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu

pada benda atau objek yang digambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca, topeng Bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004:103-104) perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu:

- 1) Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, dengan cara menggayakan tugas kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen pada motif batik, tatah sungging kulit, lukis tradisional Bali dan sebagainya.
- 2) distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar. Misalnya penggambaran figur Gatotkaca pada wayang kulit purwa. Semua bentuk dibuat menjadi sangat kecil atau mengecil. Pada penggambaran topeng dengan warna merah, mata melotot, untuk menggambarkan keangkuhannya pada topeng Raksasa pada wayang wong di Bali.
- 3) Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan

wujud dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda. 4) Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk pada seni lukis modern.

4. Fungsi sumber ide

Sumber ide adalah landasan visual terciptanya suatu karya. Penggunaan sumber ide dapat menjadi penanda terciptanya sebuah karya. Sumber ide menjadi teknik pengunci dan pemandu alur terhadap bentuk suatu karya (Triyanto, Moh. Adam Jerusallam, Noor Fitrihana, 2011: 22).

Beberapa fungsi sumber ide menurut Sri Widarwati (1993: 15), yaitu:

- a. Sebagai acuan dalam membuat sebuah disain
- b. Sebagai bayangan dalam menentukan disain seperti apa yang akan dibuat.
- c. Agar tidak mengalami kesulitan dalam proses penggarapannya.
- d. Sebagai dasar pengembangan dari bentuk disain yang sesungguhnya menjadi sebuah bentuk disain yang diinginkan untuk sebuah karya yang akan diciptakan.

C. Disain

1. Pengertian Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 2) disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 1) disain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat di wujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

2. Unsur-unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap disain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai.

Adapun unsur-unsur disain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a. Garis

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 28) garis merupakan penghubung dua buah titik. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 7) garis merupakan bentuk yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang.

Menurut Sri Widarwati (1993: 8) bahwa setiap garis memiliki arah yaitu :

- 1) Garis lurus memiliki sifat kaku, kokoh dan keras, tetapi dengan berbagai macam arah garis tersebut akan memberikan kesan yang berbeda, misal:
 - a) Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran dan melangsingkan.
 - b) Garis lurus mendatar memberikan kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan suatu objek.
 - c) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- 2) Garis lengkung memiliki sifat yang memberikan suasana riang, kesan luwes, lembut dan feminine.

Sedangkan Heri Purnomo (2004: 42-44) memiliki pendapat sendiri tentang garis yaitu:

- 1) Garis vertikal memberikan arti stabil, tidak bergerak, kemegahan dan kekuatan.
- 2) Garis horizontal memberikan arti ketenangan dan kedamaian.
- 3) Garis diagonal memberikan arti gerakan dan kelincahan.

Menurut kajian teori diatas garis adalah suatu hasil goresan yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang.

b. Bentuk

Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Bentuk geometris, misalnya: segitiga, kerucut, segi empat, trapesium, lingkaran, silinder.
- 2) Bentuk bebas, misalnya: bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan, dan lain-lain

Bentuk geometris dan maknanya menurut Subkhan Agus Santoso, (2012) yaitu:

- 1) Bentuk bulat atau lingkaran, bentuk ini memiliki kesan melindungi. Dari segi psikologi kesan yang timbul adalah hangat, nyaman, kasih sayang atau cinta dan keselarasan.
- 2) Bentuk kotak, bentuk ini memiliki kesan kejujuran dan kesetabilan. Dari segi psikologi bentuk kotak memiliki kesan kemapanan, keamanan, damai, dan persamaan
- 3) Bentuk segitiga, kesan yang timbul dari bentuk segitiga adalah pencapaian tujuan. Dari segi spiritual bentuk ini digunakan untuk mewakili pengenalan diri dan pencerahan.
- 4) Bentuk spiral, bentuk spiral melambangkan kreativitas. Sering digunakan untuk mewakili sebuah proses, putaran spiral searah jarum jam memiliki kesan tentang sebuah keinginan, sementara arah sebaliknya memiliki arti terpenuhinya sebuah keinginan. Jika digabung akan memiliki kesan perlawanan.

- 5) Bentuk silang mewakili spiritualitas dan penyembuhan. Bentuk ini juga memiliki kesan keseimbangan, keyakinan, persatuan dan harapan.

Menurut Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004: 102) bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terbentuk karena dibatasi oleh sebuah garis, warna yang berbeda, nilai gelap terang pada arsiran, dan adanya tekstur. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 10) unsur bentuk terbagi menjadi dua macam, yaitu bentuk dua dimensi merupakan suatu bidang datar yang dibatasi dengan garis, sedangkan bentuk tiga dimensi merupakan ruang yang bervolume dan dibatasi dengan permukaan.

Menurut kajian teori diatas bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terbentuk karena dibatasi oleh sebuah garis, warna yang berbeda, nilai gelap terang pada arsiran dan tekstur yang terbagi menjadi dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

c. Ukuran

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 131-132) ukuran merupakan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat mutlak atau tetap dengan tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada.

d. Tekstur

Menurut Sri Widarwati (1993: 14) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

Sedangkan menurut Heri Purnomo (2004: 50) tekstur merupakan nilai raba suatu permukaan benda yang nyata maupun semu. Tekstur dapat menggambarkan sebuah permukaan benda, seperti kulit, kayu, rambut, plastik kaca dan mampu merasakan rasa kasar halus, keras lunaknya, dan teratur atau tidaknya sebuah benda. Sedangkan menurut pendapat Dharsono Sony Kartika (2004: 107) tekstur merupakan suatu unsur yang dapat menunjukkan rasa pada permukaan bahan, yang sengaja dibuat dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa secara nyata maupun semu.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur tekstur dapat menggambarkan sebuah permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan seperti kulit, kayu, rambut, plastik kaca dan mampu merasakan rasa kasar halus, keras lunaknya, dan teratur atau tidaknya sebuah benda yang sengaja dibuat dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa secara nyata maupun semu.

e. Nilai gelap terang

Menurut Sri Widarwati (1993: 5) nilai gelap terang merupakan suatu sifat warna yang memberikan petunjuk pada apakah warna tersebut mengandung warna hitam atau putih.

f. Warna

Menurut Sri Widarwati (1993: 12-14) warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak

serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

1) Beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain:

a) Warna primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

b) Warna sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

c) Warna penghubung

Bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

d) Warna asli

Warna primer atau warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.

e) Warna panas dan warna dingin

Warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

2) Filosofi warna

a) Merah

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 58) Warna merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian dan bersifat agresif. Warna merah dapat diasosiasikan sebagai berani, berbahaya, kekuatan, kejahatan, dan kebahagiaan.

b) Emas

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 57) warna emas yang diambil dari warna logam mulia dapat menyimbolkan keagungan dan keluhuran bagi pemakainya.

c) Hitam

Menurut Sulasmi Dharma Prawira (1989: 62) warna hitam merupakan warna yang melambangkan kegelapan, lambing misteri, warna kehancuran, tegas kukuh, formal dan struktur yang kuat.

d) Hijau

Menurut Sulasmi Darma Perwira (1989: 59) wana hijau terlihat lebih netral, bersifat istirahat, melambangkan perenungan, kepercayaan dan keabdian. Warna hijau dapat mengungkapkan kesegaran, pertumbuhan, kehidupan dan harapan.

e) Putih

Menurut Sulasmi Dharma Perwira (1989: 60) warna putih memiliki karakter positif. Melambangkan kesucian, polos, jujur dan murni.

Filosofi/karakter warna menurut (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 60):

a) Kuning

Warna kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermerlangan, peringatan, dan humor.

b) Jingga/orange

Warna jingga mempunyai karakter dorongan semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, tetapi juga lambang bahaya.

c) Merah

Warna merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, seks, kekejaman, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik.

d) Ungu

Warna ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan.

e) Violet

Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Violet hampir sama dengan biru tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

f) Biru

Warna biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah. Warna biru melambangkan murahan hati, kecerdasan, pendamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

g) Hijau

Warna hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya yang hampir sama dengan warna biru. Warna hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan.

h) Putih

Warna putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah.

i) Hitam

Warna hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurnaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidak bahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

j) Abu-abu

Warna abu-abu ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendah hatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, dan keragu-raguan.

k) Coklat

Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

3) Perlambangan warna wayang

Tokoh dalam pewayangan memiliki perlambangan warna.

Berikut perlambangan warna tokoh pewayangan:

Tabel 1. Warna simbolik, sifatnya dan tokoh pewayangan

No	Warna utama	Lambang logam	Arah mata angin	Sifat penampilan	Tokoh
1	Putih	Perak	Timur	Lembut, halus, murni	Semar, Hanoman
2	Hitam	Besi	Utara	Gagah, kuat, kematian	Kresna, Bisma, Baladewa
3	Merah muda	-	-	Lincih	Karna, Kresna, Srikandi
4	Merah tua	Perunggu	Selatan	Kasar, bengis, pamarah	Rahwana, Niwatakawaca
5	Kuning	Emas	Barat	Agung, luhur	Arjuna, Pandu, Srikandi
6	Hijau	-	-	Agak lincih	Nakula, Sadewa, Samiaji

(Sumber: Sulasmi Darma Prawira, 1989: 57)

Berdasarkan kajian teori diatas warna dapat mengungkapkan watak, perasaan, dan sifat yang berbeda-beda. Warna juga merupakan salah satu unsure keindahan dari suatu karya seni.

3. Prinsip-prinsip Disain

a. Keselarasan (Harmoni)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) harmoni atau selaras merupakan paduan unsure-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

Menurut Sri Widarwati (1993: 15) keselarasan merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap terlihat bersatu. Keselarasan dapat terbagi menjadi:

1) Selaras dalam garis dan bentuk

Contohnya dalam bentuk hiasan yaitu dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

2) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat disatukan dengan tekstur yang halus.

3) Keserasian dalam warna

Dalam penggunaan warna akan lebih baik jika tidak menggunakan warna yang terlalu banyak, karena akan memberikan kesan ramai.

b. Perbandingan (Proposi)

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakaiannya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana terlihat kurang menyenangkan. Sedangkan menurut pendapat Darsono Sony Kartika (2004: 64) proporsi merupakan suatu skala yang mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antar bagian dengan keseluruhan, jadi proporsi

tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.

Menurut kajian teori diatas pebandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, jadi proposi tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.

c. Keseimbangan

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

- 1) Keseimbangan simetri, jika unsur bagian kiri dan kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat.
- 2) Keseimbangan asimetris, jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain

d. Irama

Menurut Sri Widarwati (199:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

Musik dalam konteks tari dalam konteks tari adalah suatu komposisi music yang didisain khusus untuk mengiringi, memperkuat ekspresi, member ilustrasi, dan membingkai suatu garapan tari (Kusnadi, 2009: 6)

e. Kontras

Menurut Dharsono Sony kartika (2004: 55) kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

D. Kostum

1. Pengertian kostum

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310).

Tata busana atau kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk keperluan pertunjukan (Wien Pudji Priyanto, 2004: 78).

Sedangkan menurut I Made Bandem (1996: 62) kostum atau pakaian pentas adalah segala perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan.

Kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Menurut Eko Santosa, (2008: 310) kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan.
- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.
- c. Menggambarkan karakter tokoh.
- d. Memberikan ruang gerak pemain.
- e. Memberikan efek dramatik.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh untuk menggambarkan tokoh.

2. Jenis-jenis kostum

Menurut Eko Santoso (2008: 314-317) busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu:

- a. Busana sehari-hari

Busana sehari-hari merupakan busana yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Busana sehari-hari biasa digunakan dalam teater realis, dimana teater realis merupakan teater yang menggambarkan kehidupan sebenarnya.

b. Busana tradisional

Pada umumnya setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan masing-masing kebudayaan daerahnya, dimana dengan busana tradisional dapat mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan kelompok masyarakat lain.

c. Busana sejarah

Busana sejarah mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa, busana yang biasa digunakan dalam teater untuk menggambarkan bahwa busana tersebut sering digunakan ketika akan mengangkat pertunjukan dengan lakon-lakon sejarah dan terikat dengan masa tertentu, sehingga penataan busana harus mendealami busana pada zaman tersebut.

d. Busana fantasi

Busana fantasi merupakan busana untuk mengidentifikasikan jenis-jenis busana yang terlahir pada imajinasi dari perancang. Busana ini biasanya tidak lazim digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan busana yang biasanya digunakan oleh tokoh-tokoh tidak nyata seperti bidadari, malaikat atau dewa.

3. Bagian-bagian kostum

Berikut adalah bagian-bagian kostum menurut I Made Bandem (196: 64-67) yaitu:

a. Pakaian dasar

Pakaian dasar merupakan pakaian yang dipakai dibawah pakaian lainnya, sebagai bantuan untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan contohnya dengan setagen.

b. Pakain tubuh

Pakaian tubuh merupakan pakaian yang dipakai untuk menutupi tubuh. Pakaian tubuh terbagi menjadi dua bagian yaitu tubuh bagian atas misalnya jubah, rompi, dan baju kaos. Pakaian tubuh bagian bawah misalnya celana.

c. Perlengkapan kepala

Perlengkapan kepala merupakan atribut yang dapat berbentuk pengikat kepala, topi, dan kopyah.

d. Perhiasan dan perlengkapan lain

Selain pakaian terdapat juga perhiasan dan perlengkapan lain yang dapat digunakan, yaitu gelang dan pending.

4. Jenis-jenis batik

Menurut Eko Sykes (2013) Batik berasal dari bahasa “amba” yang berarti menulis dan “nitik”. Batik adalah seni melukis dilakukan diatas kain dengan lilin atau malam sebagai pelindung untuk mendapatkan ragam hias diatas kain tersebut. Ciri-ciri batik tradisonal yaitu:

- a. Ragam hias motif ular, barong, geometris, pagoda.
- b. Coraknya mempunyai arti simbolik.
- c. Warna cenderung gelap (putih – hitam – coklat kehitaman).

- d. Motif ciri khas daerah asal.

Ciri - ciri batik modern :

- a. Ragam hias bebas binatang, tumbuhan, rangkaian bunga dll.
- b. Corak tidak mempunyai arti simbolik tertentu.
- c. Penggunaan warna bebas seperti biru, merah, ungu dsb.
- d. Motif tidak memiliki ciri khas daerah asal.

Jenis batik dan filosofinya (Batik Centres, 2011) yaitu:

- a. Motif Truntum

Motif truntum merupakan simbol dari cinta yang bersemi kembali. Menurut kisahnya, motif ini diciptakan oleh seorang Ratu Keraton Yogyakarta. Sang Ratu yang selama ini dicintai dan dimanja oleh Raja, merasa dilupakan oleh Raja yang telah mempunyai kekasih baru. Untuk mengisi waktu dan menghilangkan kesedihan, Ratu pun mulai membatik. Secara tidak sadar ratu membuat motif berbentuk bintang-bintang di langit yang kelam, yang selama ini menemaninya dalam kesendirian. Ketekunan Ratu dalam membatik menarik perhatian Raja yang kemudian mulai mendekati Ratu untuk melihat pembatikannya. Sejak itu Raja selalu memantau perkembangan pembatikan Sang Ratu, sedikit demi sedikit kasih sayang Raja terhadap Ratu tumbuh kembali. Berkat motif ini cinta raja bersemi kembali atau *tum-tum* kembali, sehingga motif ini diberi nama Truntum, sebagai lambang cinta Raja yang bersemi kembali.

b. Batik Motif Parang

Motif batik parang pada dasarnya tergolong sederhana, berupa lilitan leter S yang jalin-menjalin membentuk garis diagonal dengan kemiringan 45 derajat. Namun, filosofi yang terkandung di dalamnya tidak sesederhana motifnya. Ada ajaran-ajaran keutamaan yang terkandung di dalamnya. Parang berasal dari kata pereng, yang berarti lereng. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal. Susunan motif leter S jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar leter S diambil dari ombak samudra yang menggambarkan semangat tidak pernah padam.

Motif ini merupakan salah satu motif dasar yang paling tua. Di masa lalu, motif parang sangat dikeramatkan dan hanya dipakai oleh kalangan tertentu, serta dalam acara-acara tertentu saja. Misalnya, digunakan oleh senapati keraton yang pulang dari berperang dengan membawa kemenangan. Batik parang digunakan untuk memberi kabar gembira kepada raja. Perkembangan dewasa ini, motif parang mengalami banyak modifikasi, stilasi, atau bahkan penggabungan dengan motif lain sehingga menghasilkan motif baru yang tak kalah menarik.

Filosofi Batik Parang. Batik parang memiliki nilai filosofis yang sangat tinggi berupa petuah agar tidak pernah menyerah sebagaimana ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak. Batik

parang pun menggambarkan jalinan yang tidak pernah putus, baik itu dalam arti upaya memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga di mana batik parang di masa lalu merupakan hadiah dari bangsawan kepada anak-anaknya. Dalam konteks tersebut, motif parang mengandung petuah dari orang tua agar melanjutkan perjuangan yang telah dirintis. Garis lurus diagonal melambangkan rasa hormat dan keteladanan, serta kesetiaan pada nilai-nilai kebenaran. Aura dinamis dalam motif ini juga menganjurkan kecekatan, kesigapan, dan kesinambungan antara satu pekerjaan dengan pekerjaan lainnya. Artinya, tidak ada kata berhenti. Begitu menyelesaikan satu pekerjaan, segeralah berlanjut kepada pekerjaan berikutnya. Batik parang biasa digunakan dalam upacara pelantikan. Misalnya seorang senapati yang hendak berangkat perang, dilantik oleh raja di pendopo atau alun-alun, dengan harapan pulang membawa kemenangan.

Dewasa ini, motif parang digunakan dalam wisuda sarjana, penganugerahan bintang tanda jasa atau penghargaan dalam lomba. Motif parang juga sering ditemukan dalam dunia pendidikan dalam bentuk kover buku, seragam, piala, dan sebagainya karena secara eksplisit motif parang juga memiliki makna kecerdasan. Sangat jarang motif parang digunakan untuk menghadiri upacara pernikahan. Apalagi digunakan sebagai busana

pengantin. Kalangan masyarakat Jawa menganggap, menggunakan motif parang sebagai busana pernikahan akan menyebabkan rumah tangganya nanti dipenuhi percekcoakan. Dalam acara semacam ini biasanya digunakan motif lain seperti motif semen yang mengandung arti kesuburan, atau motif truntum dan kawung yang mengandung makna kebijaksanaan, motif sidomukti, sidoasih, atau sidoluhur dan sejenisnya yang mengambil motif sulur-suluran.

1) Jenis-Jenis Batik Parang

Motif batik parang sudah dikenal sejak zaman awal Keraton Mataram Kartasura. Pada saat itu, misalnya, terdapat motif parang rusak, parang barong, parang rusak barong, parangkusumo, parang pamor, parang klithik, parang slobog, dan sebagainya. Beberapa yang bisa dikenali falsafah yang terkandung di dalamnya, misalnya:

a) Parang rusak

Motif ini merupakan motif batik yang diciptakan Panembahan Senopati saat bertapa di Pantai Selatan. Terinspirasi dari ombak yang tidak pernah lelah menghantam karang pantai.

b) Parang barong

Adalah motif parang yang ukuran motifnya lebih besar daripada parang rusak, diciptakan oleh Sultan Agung Hanyakrakusuma. Parang barong memiliki makna

pengendalian diri dalam dinamika usaha yang terus-menerus, kebijaksanaan dalam gerak, dan kehati-hatian dalam bertindak.

c) Parang klitik

Motif ini adalah pola parang dengan stilasi motif yang lebih halus. Ukurannya pun lebih kecil, dan mengandung citra feminin. Parang jenis ini melambangkan kelemahan, perilaku halus dan bijaksana. Biasanya dikenakan kalangan putri istana.

d) Parang slobog

Pada motif ini motif parang menyimbolkan keteguhan, ketelitian, dan kesabaran, dan biasa digunakan dalam upacara pelantikan. Motif ini mengandung makna harapan agar pemimpin yang dilantik itu diilhami petunjuk dan kebijaksanaan dalam mengemban amanah. Bisa juga dikenakan dalam upacara kematian karena mengandung doa agar derajatnya diangkat ke tempat yang lebih terhormat.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Eko santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih

sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Dikutip dari Wikipedia (2014) tata rias wajah (*make up*) adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah *make up* lebih sering ditujukan kepada pengubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias (*make up*).

Menurut Harymawan dalam buku Wien Pudji Priyanto (2004: 71) tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistic.

Menurut Kusnadi (2009: 6) istilah tata rias berasal dari tata yang berarti aturan dan rias artinya membentuk melukis muka agar sesuai dengan tema atau karakter tari yang dibawakan.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah.

2. macam bentuk wajah menurut Vincent J.R Kehoe (1992: 169), yaitu bentuk wajah oval, bundar, persegi, segitiga, segitiga terbalik, dan *diamond*.

3. Tujuan Tata Rias Wajah adalah :

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 71) tentang tujuan tat arias wajah yaitu:

- a. Merubah wajah menjadi alami menjadi peran.
- b. Saran untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi penonton.

Menurut Eko Santoso (2008: 273) tentang tujuan tat arias wajah, yaitu:

- a. Menyempurnakan penampilan wajah
- b. Menggambarkan karakter tokoh.
- c. Member efek gerak pada ekspresi pemain.
- d. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh.
- e. Menambahkan efek dramatic

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan tat arias wajah adalah untuk menyempurnakan tampilan bentuk wajah atau karakter tokoh.

- 4. Untuk menghasilkan rias karakter yang disesuaikan dengan tokoh Srikandi serta tata pertunjukan yang akan dilakukan maka perlu adanya beberapa rias wajah, yaitu:

- a. Rias Karakter

Menurut Djen Moch Soerjopranoto dan Titi Poerwosoeno (1982: 123) rias karakter adalah riasan wajah yang diberikan kepada seseorang, untuk kemudian disesuaikan dengan peran tokoh yang akan dimainkan di atas panggung, layar dan sebagainya. Rias wajah yang digunakan disesuaikan dengan bentuk dan keadaan wajah dari tokoh yang akan dimainkan.

Menurut Herni Kustanti (2008: 499) rias wajah karakter merupakan seni tata rias yang menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu untuk mewujudkan suatu peran atau tokoh, dengan pertimbangan penggunaan *lighting* dan jarak penonton.

Menurut Eko santoso (2008: 277), tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga.

Dikutip dari Wikipedia (2014) tata rias karakter Banyak digunakan untuk kepentingan dunia akting dan hiburan. Setiap warna dan bahan kosmetika yang digunakan ditujukan untuk membentuk karakter/watak tertentu, misalnya penggunaan *eye shadow* gelap untuk memberi karakter galak.

Dikutip dari Imajinasi Rias (2011) Rias karakter atau watak ialah, mempergunakan riasan wajah untuk merubah penampilan seseorang dalam hal umurnya, bangsa, sifat-sifat atau rupa wajah mukanya. Perubahan bisa menyangkut satu daripada unsur-unsur itu atau menyangkut suatu kombinasi daripada unsur itu.

Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka pranan watak yang dimainkan. Riasan ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan acara siaran televisi, film sandiwara, maupun pentas.

Prinsip-prinsip rias karakter adalah

- 1) Memberikan gambaran yang nyata kepada penonton. Rias karakter adalah menggarap riasan wajah untuk merubah penampilan seseorang sesuai dengan peran yang dimainkan. Seorang pemain jangan sampai terlihat bahwa itu adalah keterampilan dari seni merias wajah. Riasan wajah harus terlihat alami.
- 2) Berikan riasan wajah yang sesuai dengan proporsi wajah seseorang, jangan sampai riasan wajah tersebut mengganggu wajah pemain itu sendiri.
- 3) Rias karakter ini diperuntukkan bagi penonton, tidak untuk pemain lain. Seorang pemain terlihat dari jauh, yaitu diatas panggung, ataupun dibawah sinar lampu, maka riasan ini harus diperhitungkan dengan pengaruh (efek) yang ditimbulkan oleh lighting dan jarak antara pemain dengan penonton.
- 4) Mempergunakan rias karakter sebagai bantuan akting, bukan sebagai pengganti akting.

Selain prinsip diatas, permainan warna merupakan satu faktor yang utama untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu riasan wajah, karena setiap warna mempunyai tugasnya sendiri-sendiri untuk menciptakan hasil yang dikehendaki dalam membuat dan menonjolkan suatu karakter.

Pengertian rias karakter menurut modul bahan ajar kurikulum 2004 untuk SMK bidang tata kecantikan karakter make up (Character Make up/Stage make up) adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan. Untuk mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistis maupun non realistis. Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan bagi acara siaran TV, film, sandiwara, pentas mengikuti suatu pola umum dan biasanya perias mengadakan rapat naskah (script conference) dengan produser atau sutradara sebelum atau sesudah membaca naskah. Rias wajah karakter ini mempunyai ciri-ciri antara lain: garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter yaitu: menganalisa gambaran watak yang

diinginkan dan mewujudkan gambaran watak tersebut dengan mempertimbangkan 8 faktor yang menentukan yaitu:

- 1) keturunan/ras/genetik,
- 2) usia/umur,
- 3) kepribadian misalnya berwatak keras, ramah, berwibawa, lucu, atau manja,
- 4) kesempurnaan jasmani, atau adanya cacat yang menonjol,
- 5) kesehatan, apakah tokoh itu orang yang akan ditampilkan sakit-sakitan,
- 6) mode busana, tidak rias wajahnya saja, tetapi juga tatanan rambutnya, busana dan perlengkapannya yang menunjang,
- 7) lingkungan, seorang yang hidup di daerah tropis tentunya beda dengan mereka yang hidup di daerah sub tropis,
- 8) pendidikan seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil beda dengan yang kurang terpelajar baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan perlengkapannya.

Selain 8 faktor di atas ada 4 prinsip rias wajah karakter pada umumnya yaitu sebagai berikut.

- 1) Karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.

- 2) Tata rias jangan sampai mengganggu wajah pemain, crepe hair jangan sampai mengikat kebebasan urat-urat muka/wajah. Jadi jangan memberikan tata rias yang mengganggu kenyamanan wajah pemain itu sendiri.
- 3) Make up seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.
- 4) Tata rias yang baik memberikan bantuan besar sekali pada pemain, jadi mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada acting tetapi tidak sebagai pengganti untuk acting.

Dari kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa rias karakter rias karakter adalah riasan wajah yang diberikan kepada seseorang untuk mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu.

b. Rias Wajah Panggung

Menurut Roestowo (1985: 139) rias wajah panggung adalah rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah demikian bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*spot light*), harus didukung dengan keserasian optimal.

Menurut Dwi Astusti Sih Apsari (2003: 4) Rias wajah panggung ialah rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu,

supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah malam demikian yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (spot light), harus didukung oleh keserasian optimal. Rias wajah yang dikenakan tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Sesuai dengan namanya rias wajah ini dikenakan untuk penampilan di panggung, misalnya untuk peragawati pada pagelaran busana (fashion show), penyanyi pada pagelaran musik (mucical show), penari yang menyuguhkan pertunjukan tarian modern atau klasik, dan sebagainya.

Menurut Didik Nini Thowok (2012: 12) tata rias panggung adalah tata rias untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang dipanggung sesuai dengan peran dalam pertunjukan, rias wajah panggung dapat dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horror, komedi, teater, ras, dan yang lainnya.

Menurut Paty Hasyim (2013) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (spot light), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal

dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Rias wajah panggung termasuk riasan wajah malam yang dikembangkan dari tata rias yang dikenakan pemain pada pertunjukan opera atau pagelaran lain sejak jaman keemasan Romawi. Perkembangan teknologi yang pesat terutama pada penggunaan lampu dengan efek cahaya yang sangat kuat untuk penerangan panggung, menuntut tata rias wajah yang lebih ekstrim. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan di atas panggung, misalnya untuk peragawati pada acara fashion show, penyanyi pada acara musical show, pemain teater, dan penari. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya.
- 2) Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- 3) Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan. Berbagai objek yang ada di pentas akan memberi kesan tertentu jika terkena cahaya, termasuk wajah manusia yang memiliki bentuk

tiga dimensional. Kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka perlu penanganan tepat khususnya pada bagian yang merupakan sudut keras harus diberi cahaya tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang.

- 4) Media yang digunakan untuk pertunjukan. Media pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup menuntut rias wajah yang lebih tebal dan tajam.
- 5) Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
- 6) Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Menurut Herni Kusantati (2008: 487) rias wajah panggung merupakan rias wajah yang digunakan untuk pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai dengan jenis pertunjukannya, rias wajah dilakukan dengan penekanan pada bagian-bagian tertentu seperti pada mata, hidung, bibir dan alis agar perhatian secara langsung dapat tertuju pada wajah. Factor yang harus diperhatikan yaitu *lighting* dan jarak penonton, maka kosmetik yang digunakan

bersifat *waterproof*, dengan garis-garis wajah tajam dan menimbulkan kontras sehingga dapat menarik perhatian.

Kategori tata rias wajah panggung menurut Herni Kusantati (2008: 487) dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter karakter lain. *Prosthetic* atau *character make up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan) destruksi (perusakan) dan penambahan seperti: kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

2) *Straight make up*

Straight make up atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya diatas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, modern dance, model, master of ceremony atau presenter.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang dipanggung sesuai dengan peran dalam pertunjukan, rias wajah panggung dengan memperhatikan factor *lighting* dan jarak penonton.

c. Tata Rias wajah Korektif atau koreksi

Tata rias wajah koreksi berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka dianggap kurang sempurna untuk diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik (Roeswoto, 1985: 128).

Menurut pendapat Eko Santoso (2008: 275) tata rias korektif merupakan tat arias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menjadi kelebihan atau lebih menarik pada wajah.

Dikutip dari Wikipedia (2014) tata rias koreksi yaitu tata rias yang bertujuan untuk mengubah penampilan fisik yang dinilai kurang sempurna. Tata rias wajah korektif merupakan jenis tata rias wajah yang paling sering dilakukan oleh masyarakat. Maka tata rias korektif selalu berhubungan dengan penampilan natural dan sederhana. Namun lebih elegan karena dapat menkoreksi kekurangan dan kelebihan di wajah kita agar terlihat lebih segar.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa rias korektif adalah tata rias yang digunakan untuk menyembunyikan kekurangan pada wajah sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Berikut adalah koreksi wajah menurut Roeswoto (1985: 131-135):

a. Koreksi bentuk alis lurus

Untuk memperbaiki alis lurus, rambut-rambut pada pangkal dan pada perut (bagian bawah) alis dicabuti lalu alis digambar agak melengkung.



Gambar 1. Koreksi bentuk alis lurus
(Sumber: Roeswoto, 1985)

b. Koreksi bentuk bibir kecil

Untuk memperbaiki bentuk bibir yang kecil yaitu bagian bibir atas dan bawah diperpanjang pada kedua sudut mulut.



Gambar 2. Koreksi bentuk bibir kecil
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

c. Koreksi letak mata dan alis yang terlalu jauh

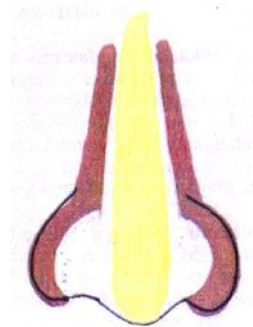
Untuk memperbaiki letak mata yang berjauhan: kedua sisi punggung hidung, mulai dari bawah pangkal alis sampai pada cuping hidung diberi bayangan gelap.



Gambar 3. Koreksi alis yang terlalu jauh
(Sumber: H.I. Roeswoto, 1985)

d. Koreksi bentuk cuping hidung besar

Untuk memperbaiki bentuk cuping hidung besar yaitu aplikasikan shadow pada kanan dan kiri batang hidung. Highlight pada garis tengah hidung untuk mengalihkan focus.



Gambar 4. Koreksi bentuk cuping hidung besar
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

F. Penataan Rambut

1. Pengertian

Penataan rambut adalah tahap akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut. agar terlihat indah dan menarik. (Rahayu, 2012)

Penataan rambut adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut. Penataan merupakan tahap penting sebab dapat member nilai tambah penampilan seseorang, dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan. (Langkir Notodhisuryo, 2009)

Pengertian penataan rambut dalam arti luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Tindakan ini meliputi penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Tindakan ini meliputi penyesiran, blowdrying, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut (Kusumadewi, 2003:95).

Penataan rambut sangat penting karena dapat menunjang suatu penampilan, karena dengan penampilan rambut yang telah melalui proses penataan, akan menambah rasa percaya diri bagi seseorang.

2. Pola penataan rambut

Mode tata rambut terus berubah dan muncul kreasi-kreasi baru, tetapi suatu penataan tidak pernah menyimpang dari lima pokok penataan menurut Rahayu (2012)

a. Penataan Sistematis

Penataan sistematis ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut terlihat anggun dan statis.

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut terlihat dinamis dan modis.

c. Penataan Puncak

Penataan puncak/*up stile* ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut terlihat feminime, statis, anggun, tegas.

c. Penataan Belakang

Penataan belakang ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut feminime, statis, anggun.

d. Penataan Depan

Penataan depan ialah penataan rambut yang dapat menimbulkan kesan rambut terlihat anggun, tegas, dinamis.

3. Jenis-jenis penataan rambut

Jenis penataan rambut menurut Kusumadewi (2003: 107-110), antara lain:

a. Penataan Pagi dan Siang Hari (*Day Style*)

Penataan pagi dan siang hari merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi atau siang hari. Bentuk penataan lebih sederhana, mudah diatur dan menarik.

b. Penataan Cocktail (*Cocktail Style*)

Penataan rambut cocktail merupakan penataan rambut yang dibuat lebih semarak dari pada penataan pagi dan siang hari tetapi juga lebih sederhana dari penataan malam hari, biasanya digunakan dalam kesempatan resmi. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut lebih bervariasi.

c. Penataan Sore dan Malam Hari (*Evening Style*)

Merupakan penataan yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari, penataan ini pada umumnya lebih bersifat resmi. Hiasan rambut bebas dan bentuknya lebih rumit.

d. Penataan Gala (*Gala Style*)

Merupakan penataan rambut yang cocok digunakan untuk menghadiri pesta. Bentuk penataan rambut lebih beraneka ragam dengan hiasan rambut lebih rumit, bebas dan bervariasi. Penataan rambut ini biasanya identik dengan trend rambut terbaru yang ada pada masyarakat.

e. Penataan Fantasi (*Fantasy Style*)

Merupakan penataan yang lebih menampilkan keahlian atau kreasi seorang penata rambut dengan tujuan mempercantik perwujudan, namun tidak membuat tampak anggun mempesona, tapi cenderung berlebihan. Penataan ini biasanya digunakan pada pesta gala dan fashion show.

Bentuk wajah juga memegang peranan penting dalam penataan rambut. Bentuk penataan rambut hendaknya disesuaikan dengan bentuk wajah agar terjadi keseimbangan antara bentuk wajah dengan penataan rambut. Penataan rambut juga dapat membantu menyempurnakan koreksi bentuk wajah yang kurang proporsional.

G. Aksesoris

1. Pengertian

Aksesoris adalah barang yang berfungsi sebagai pemanis busana atau sebagai barang tambahan. Aksesoris dapat juga diartikan sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup (Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana, 2011: 3). Sedangkan mendisain aksesoris diartikan sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana, 2011: 3)

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan saat menciptakan suatu desain aksesoris menurut Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana (2011: 19-21), yaitu:

a. Kegunaan (*Unility*)

Maksud dari kagunaan (*unility*) adalah suatu pertimbangan desain aksesoris yang dapat difungsikan bagi pemenuhan kebutuhan manusia.

b. Kenyamanan (*confortable*)

Disain aksesoris yang dibuat hendaknya memberikan rasa nyaman bagi yang memakainya.

c. Fleksibel (*flexibility*)

Disain aksesoris yang dibuat harus memberikan rasa nyaman dan tidak membuat kesulitan bagi pemakainya.

d. Keamanan (*security*)

Disain aksesoris yang dibuat harus menjadikan si pemakai merasa aman mengenakannya.

e. Keindahan (*estetika*)

Disain aksesoris harus dapat memberikan keindahan bagi penampilan pemakai.

f. Diterima pasar (*marketable*)

Tolak ukur keberhasilan produk diterima pasar adalah dengan melihat reaksi pasar terhadap produk tersebut.

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Tri Nugraha, 2009).

2. Tema Pergelaran

Tema menurut Eko Santoso (2008: 62) merupakan tema adalah ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

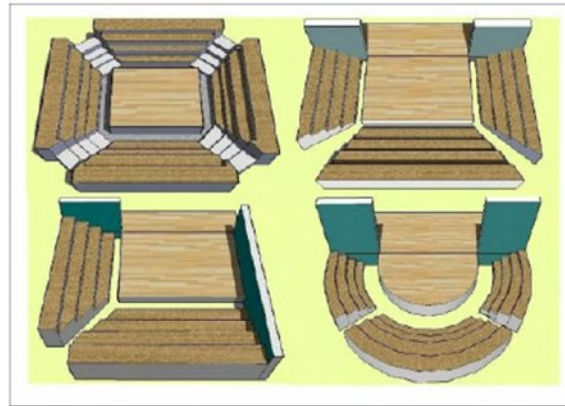
3. Panggung

a. Pengertian panggung

Menurut Eko Santoso (2008: 387) panggung adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan actor yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Bentuk pentas di Indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Panggung Arena

Panggung arena merupakan panggung yang penontonnya dapat duduk atau mengelilingi panggung.

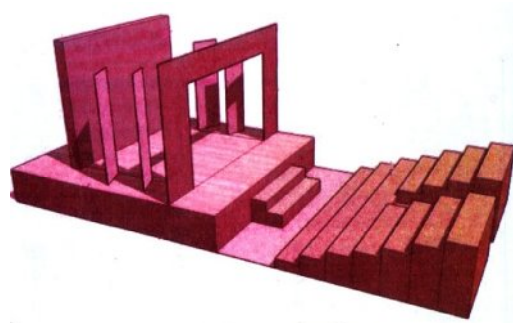


Gb.275 Berbagai macam model panggung teater arena

Gambar 5. Panggung Arena
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

3) Panggung *Proscenium*

Proscenium adalah juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium art*)

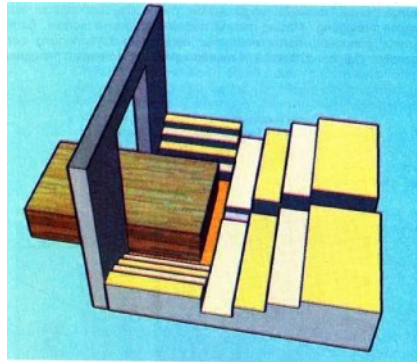


Gb.276 Panggung *proscenium*

Gambar 6. Panggung *Proscenium*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

4) Panggung Trust

Panggung trust seperti panggung proscenium tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok kearah penonton.



Gambar 7. Panggung *Trust*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

Bentuk panggung yang digunakan dalam Pergelaran Tata Rias *The Glory of Bharatayudha* yaitu bentuk panggung proscenium. Proscenium adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

- b. Fungsi tata panggung menurut Eko Santoso (2008: 395- 399)
 - 1) Tata panggung dapat memberi gambaran kepada penonton tentang suasana dan semangat lakon yang dimainkan.
 - 2) Tata panggung dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon yang sedang dimainkan.
 - 3) Tata panggung dapat menggambarkan dimana lokasi kejadian saat sebuah alur cerita dimainkan.
 - 4) Tata panggung dapat menggambarkan status dan karakter peran.
 - 5) Tata panggung memberikan perbedaan musim dalam suatu adegan.

4. Tata Dekorasi

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:27) dekorasi adalah elemen visual yang melingkupi seluruh area permainan. Elemen-elemen visual tersebut antara lain benda-benda alam, tumbuh-tumbuhan, batu-batuan, dan perabotan rumah tangga. Pergelaran teater merupakan suatu pertunjukan yang diperuntukkan bagi penonton untuk dinikmati keindahannya, dinikmati gerak laku pelaku beserta lingkungannya, untuk diketahui seberapa jauh pengaruh situasi dari lingkungan terhadap pelaku/peran.

Tujuan dekorasi adalah untuk melatarbelakangi suatu pertunjukan. Fungsi dekorasi adalah untuk membantu menghidupkan suasana sehingga lakon menjadi hidup (Wien Pudji Priyanto, 2004:27).

5. Tata Cahaya

Tata *lighting* adalah segala perlengkapan perlengkapan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyorotan dalam seni pertunjukan (Wien Pudji Priyanto, 2004:46)

Menurut Kusnadi (2009: 12) tata cahaya adalah pengaturan sinar lampu sehingga sesuai dengan suasana pertunjukan. Penggambaran suasana malam yang mencekam, atau pagi hari yang ceria akan lebih berhasil jika ditunjang oleh tata cahaya yang baik.

Menurut kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah segala perlengkapan perlengkapan baik tradisional maupun

modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan sehingga sesuai dengan suasana pertunjukan.

a. Fungsi Tata Cahaya Panggung

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 46) beberapa fungsi tata cahaya panggung di antaranya:

1) Menerangi

Lampu digunakan sekedar untuk member terang, melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat penerangan umum yang dapat menerangi seluruh bagian pentas dengan rata (General Illumination/General Light).

2) Menyinari

Tata lampu bertujuan untuk menyinari daerah pemain atau suatu objek tertentu sehingga menimbulkan efek dramatic. Penyinaran ini merupakan jenis penerangan yang bersifat khusus (Specicific Illumination/Spot Light). Dengan penerangan ini suatu daerah atau objek tertentu akan lebih dominan sehingga situasi dramatis akan lebih kuat.

Menurut Pramana Padmodarmaya (1983: 125-131) terdapat beberapa fungsi cahaya panggung yaitu:

1) Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan.

Hal yang sangat penting di mana cahaya lampu dapat berperan di atas panggung adalah bagaimana membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang

terlihat akan tergantung pada sejumlah penerangan, ukuran objek yang kena cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak antara objek dan pengamatnya.

2) Mengungkapkan bentuk

Jika dalam pementasan pemain di soroti dengan cahaya lampu biasa maka para pemain, peralatan dan semua bagian sekeneri akan terlihat datar atau *flat* dan tidak terlihat menarik karena tidak adanya pencahayaan tajam (*high light*), tidak adanya bayangan dan monoton.

Penampilan bentuk pada hakikatnya disempurnakan oleh pencahayaan. Kontras dan keanekaragaman warna juga merupakan bagian-bagian yang harus didapat dibedakan sehingga dapat memikat perhatian penonton.

3) Membuat gambaran wajah

Termasuk pencahayaan lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya yang memberikan petunjuk-petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat, dan musim.

4) Membuat komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Hal ini terkait dengan kebutuhan skeneri, objek mana yang harus disorot

dengan intensitas yang rendah/tinggi hingga berkomposisi bagus, pola-pola bayangan juga harus diperhatikan.

5) Menciptakan suasana

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh pemeran dengan didukung oleh cahaya.

- b. *Lighting* yang memiliki peran penting dalam suatu pertunjukan, selain itu *lighting* juga dapat mempengaruhi warna riasan wajah. Warna tata rias dapat berubah karena efek pemberian warna cahaya. Berikut beberapa hasil warna yang akan dihasilkan setelah terkena warna cahaya.

Tabel 2. Teori efek-efek *lighting* pada tata rias

Warna tata rias	<i>Lighting</i>				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warna menghilang	Merah	Kuning	Gelap	Merah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Gelap	Memudar
Kuning	Putih	Putih	Gelap	Ungu muda	Merah muda
Hijau	Hijau gelap	Abu-abu tua	Hijau pucat	Terang	Biru pucat
Biru	Abu-abu tua	Abu-abu tua	Hijau tua	Biru tua	Gelap
Ungu	Hitam pekat	Hitam	Hitam pudar	Ungu muda	Pucat

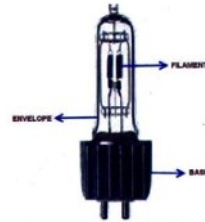
(Sumber: Vincent J-R kehoe, 1992)

Penggunaan warna *lighting* dalam pementasan harus selalu disesuaikan dengan warna tata rias yang digunakan.

c. Peralatan tata cahaya

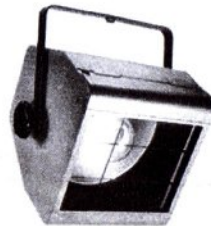
Beberapa peralatan tata cahaya yang digunakan menurut Eko Santoso (2008: 334- 352), diantaranya yaitu:

- 1) Bohlam adalah sumber cahaya. Bagian dari bohlam terdiri atas *envelope*, *filament*, dan *base*.

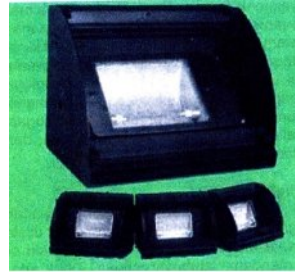


Gambar 8. Bohlam
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

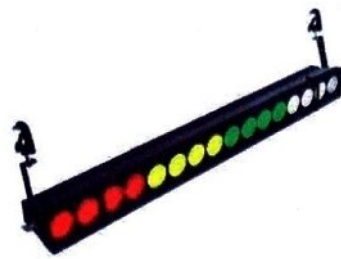
- 2) *Reflektor* dan refleksi, untuk memancarkan cahaya dari bohlam ke objek yang disinari dibutuhkan *reflector*.
- 3) Lampu dalam lampu panggung ada beberapa jenis lampu, namun yang secara mendasar hanya dikategorikan sebagai berikut yaitu, *flood* dan *spot*.



Gambar 9. Lampu *Floodlight*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)



Gambar 10. *Cyc-light*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)



Gambar 11. *Batten* atau *Striplight*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 4) *Fresnel* merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut



Gambar 12. Macam-macam lampu *fresnel*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 5) *Follow spot* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator.



Gambar 13. Lampu *Follow Spot*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 6) *PAR* adalah lampu yang *bohlam*, *reflektor* dan lensanya terintegrasi.



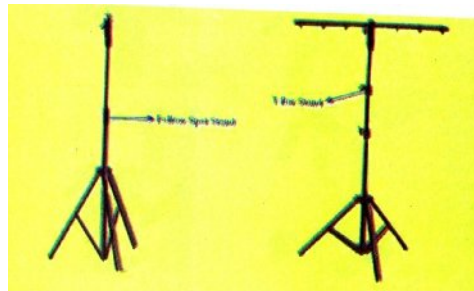
Gambar 14. Lampu *PAR* dengan *housing*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

d. Perlengkapan pemasangan

Untuk memasang lampu diatas pentas dibutuhkan berbagai macam perlengkapan pemasangan. Perlengkapan tersebut menurut Eko Santoso, (2008: 353- 335) diantaranya, yaitu:

- 1) *Bar dan boom*, perlengkapan pemasangan lampu harus dibuat dari bahan yang kuat sehingga mampu menahan sejumlah lampu yang dipasang.

- 2) *Stand* adalah perlengkapan untuk menggantungkan lampu yang bias berpindah-pindah.



Gambar 15. *Stand* untuk *follow spot* dan *stand* berbentuk T
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 3) *Clamp* dan *bracket* berfungsi untuk menggantungkan lampu pada *bar* dibutuhkan klem (*clamp*) sedangkan untuk menggantungkan lampu pada boom dibutuhkan siku yang disebut *boom arm*.

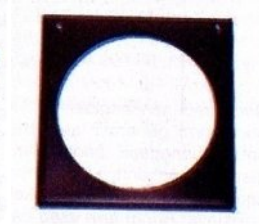
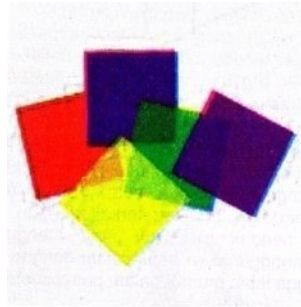


Gambar 16. Aneka bentuk clamp
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

e. Aksesoris Lighting

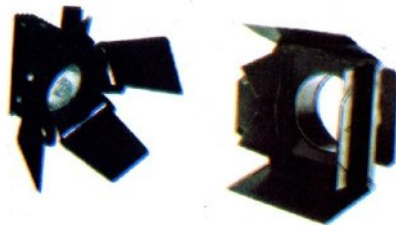
Berikut adalah beberapa jenis aksesoris yang dapat digunakan untuk memperkaya pencahayaan menurut Eko Santoso, (2008: 356-361) yaitu:

- 1) Filter adalah plastik warna yang digunakan untuk member warna pada cahaya. Filter adalah aksesoris yang paling penting untuk mengubah warna natural cahaya yang dihasilkan lampu.



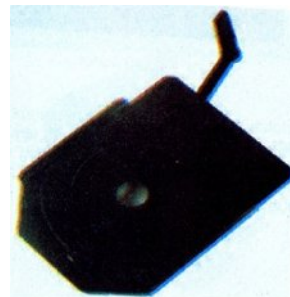
Gambar 17. *Filter* Gambar 18. *Filter Frame*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 2) *Barndoor* adalah sebuah alat yang memiliki sirip atau penutup yang dapat diatur dan disesuaikan.



Gambar 19. Berbagai bentuk barndoor
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 3) Iris adalah piranti untuk memperbesar atau memperkecil diameter lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu.



Gambar 20. *Iris*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 4) *Snoot* adalah alat yang digunakan untuk mengurangi tumpahan cahaya.



Gambar 21. *Snoot*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

- 5) *Diameter* dan *control* adalah alat yang digunakan untuk mengontrol atau mengatur perubahan cahaya intensitas tertentu.



Gambar 22. Berbagai jenis *Diameter Rack*
(Sumber: Eko Santoso, 2008)

6. Tata Suara atau Penataan Musik

a. Pengertian tata suara

Tata suara adalah suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan pertunjukan. (Wien Pudji Priyanto, 2004:46). Sedangkan menurut Eko Santoso (2008: 416) tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suarasesuai dengan etika dan

estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, recording, dan pertunjukan teater.

b. Fungsi tata suara menurut Eko Santoso, (2008: 419-420) yaitu:

- 1) Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton,
- 2) Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu pada adegan pemain.
- 3) Menentukan tempat atau suasana tertentu.
- 4) Menentukan atau memberikan informasi waktu pada penonton.
- 5) Untuk memperjelas dating dan perginya seorang pemain.
- 6) Sebagai tanda pengenal suatu acara atau music identitas suatu acara.
- 7) Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara yang bermacam-macam.
- 8) Sebagai tanda pembuka dan penutup suatu adegan atau pertunjukan.

c. Jenis-jenis tata suara

Jenis-jenis tata suara menurut Eko Santoso, (2008: 420-422), yaitu:

- 1) *Live*, adalah suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber suara atau bunyi yang sesungguhnya untuk diperdengarkan secara langsung pada penonton.
- 2) Rekaman, adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan kedalam suatu

media, dengan tujuan hasil rekaman diperdengarkan kembali.

Rekaman dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- (a) Rekaman basah, adalah seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan yang sesuai dengan urutan yang telah disesuaikan.
- (b) Rekaman kering, adalah masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri.

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Karakter Tokoh

Dewi Srikandi adalah puteri Raja Drupada dengan Dewi Gandawati dari kerajaan Panchala. Srikandi senang dalam olah keprajuritan dan ia juga mahir menggunakan senjata panah. Kepandaiannya dalam ilmu memanah di dapatnya dari Arjuna, yang kemudian menjadi suaminya. Srikandi memiliki tabiat seperti seorang pria yaitu suka berperang. Ia memiliki watak yang mudah marah tetapi juga cepat reda, ia juga senantiasa menjaga kehormatan suaminya. Meski memiliki watak seperti pria namun Srikandi tetaplah seorang wanita yang baik, berhati lembut, bertanggung jawab, setia terhadap suaminya dan juga seorang yang pemberani. Dan karena keberanian dan kesetiannya, ia membantu suaminya yaitu Arjuna untuk membunuh resi Bisma.

Pemilihan pemain tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory of Bharatayuda* yaitu seorang yang memiliki paras cantik namun tidak terlalu menampakkan keanggunanya, selain itu juga bentuk wajah yang ideal. Pemilihan pemain bertujuan untuk menunjang penampilannya saat pementasan di atas panggung.

B. Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Srikandi yaitu *Xena*. *Xena* dipernakan *Lucy Lawless*, adalah karakter fiktif rekaan *Rob tapert*, dalam cerita *Xena Warrior Princess*. *Xena* adalah seorang kesatria wanita yang bertualang di dunia mitologi yunani/romawi untuk mendapatkan ampunan

dari dewa akan kekejamannya sebagai panglima perang dimasa lampau. Bersenjatakan kelincahan, keahlian bermain pedang dan tentu saja senjata spesialnya Chakram. sebuah senjata lempar berbentuk gelang besi yang mampu kembali ke pemiliknya bak bumerang.

Mengambil sumber ide dari tokoh Xena ini karena mempunyai kesamaan watak yaitu kesatria wanita yang pemberani, lincah, dan pembela kebenaran.



Gambar 23. Xena
(Sumber: www.google.com)

C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide pada tokoh Srikandi menggunakan teknik *disformasi* yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat *disformasi* dengan caramengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana. Salah satu cara untuk lebih menekan kankarakter yaitu dengan cara

mengurangi satu bagian untuk lebih dikembangkan. Bagian yang tetap dipertahankan adalah pada penggunaan batik yang dibuat lebih penek dan sederhana serta senjata yang digunakan. Pengembangan dilakukan pada penambahan aksesoris, penggunaan jubah bahu, dan penataan sanggul pada wayang orang. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan karakter tokoh Srikandi.

D. Unsur–unsur disain yang digunakan dan penerapannya

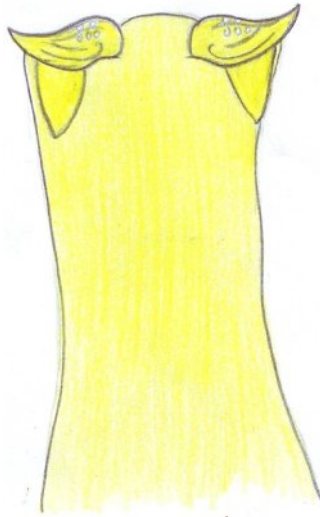
1. Konsep dan rancangan kostum

Rancangan tokoh Srikandi dibuat lebih menarik dan juga lebih mudah untuk digunakan untuk bergerak diatas panggung. Kostum juga dibuat agar Srikandi dibuat seperti seorang kesatria wanita. Penggunaan prinsip dan unsur disain disesuaikan dengan karakter tokoh Srikandi yaitu seorang wanita yang gagah, pemberani, berwibawa, namun tetap lembut dan baik hati.

a. Bagian-bagian kostum

Berikut ini adalah bagian-bagian kostum tokoh Srikandi, yaitu:

1) Rancangan rancangan bahu



Gambar 24. Rancangan Bahu
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Kostum Sriakandi bagian atas menggunakan rancangan bahu yang dibuat seperti kesatria-kesatria perang yang ditambah bagian belakang dengan kain lame berwarna emas yang menjuntai kebawah, ini melambangkakan kekuatan Srikandi, yang walaupun seorang wanita namun memiliki keberanian dan kekuatan untuk berperang

Bahan yang digunakan yaitu busa hati yang dilapisi dengan plasmen berwarna emas. Selain itu juga menggunakan hiasan lengkungan dan garis (miring) diagonal dan (mendatar) *horisontal*. Warna emas memiliki arti keagungan.

Dan hiasan berbentuk garis lengkungan ini memiliki arti yaitu riang dan luwes, sedangkan garis *horizontal* memiliki arti ketenangan dan garis miring (*diagonal*) melambangkan kelincahan. Ini melambangkan karakter tokoh Srikandi yang

kokoh dan memiliki kemauan keras, namun juga tetap memiliki sifat yang luwes dan hati yang lembut sebagai seorang wanita.

2) Bustier



Gambar 25. Bustier
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Bustier yang digunakan srikandi menggunakan bahan kain *taisilk* berwarna hitam. Pada bagian belakang dibuat tali agar dapat menyesuaikan ukuran badan. Dan pada bagian depan diberi hiasan manik-manik berwarna merah dan emas yang disusun menjadi bentuk lingkaran, dibawahnya dibentuk garis diagonal dan melengkung.

Warna hitam pada kain melambangkan sifat yang tegas dan kuat, warna merah pada manik-manik melambangkan keberanian dan warna emas melambangkan keagungan.

Bentuk lingkaran tersebut dibuat untuk melambangkan kasih sayang atau cinta. Dan garis diagonal melengkung memiliki arti kelincahan dan riang.

3) Rok

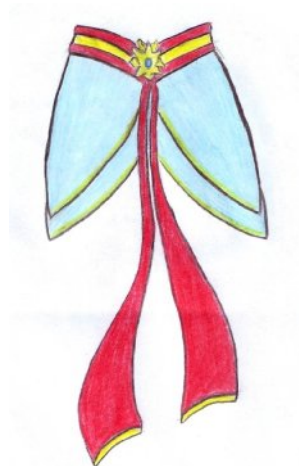


Gambar 26. Rancangan rok
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Pada bagian bawah kostum tokoh Srikandi menggunakan rok dengan batik parang klitik. Rok sengaja dibuat pendek karena menyesuaikan dengan gerakan pemain yang lincah agar tidak mengganggu saat pemain melakukan gerakan diatas panggung.

Batik parang klitik melambangkan watak tokoh Srikandi yang bijaksana.

4) Peplum



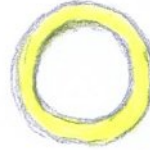
Gambar 27. Peplum
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Peplum dipakai pada bagian luar rok, cara memakainya hanya diberi perekat pada bagian depan. Peplum ini adalah pengembangan atau bentuk modern dari kostum wayang kulit yaitu pengembangan dari dodot dan centhungan dodot.

Peplum dibuat dari bahan busa hati yang dilapisi dengan bungkus indomie berwarna biru dan diberi list menggunakan pita berwarna emas digunakan sebagai bahan pengunci warna pada saat penyusunan bungkus indomie agar warna-warna yang dihasilkan tampak lebih jelas. Pada bagian pinggang dibuat dengan menggunakan kain satin berwarna merah dan plasmen berwarna emas. Hiasan pada tengah berbentuk bunga berwarna emas dengan hiasan berwarna biru. Pada bagian tengah ditambah sampur menggunakan kain satin berwarna merah dengan ujung berwarna emas.

Penyusunan bungkus indomie dibuat diagonal yang melambangkan kelincahan. Warna biru melambangkan kecerdasan dan warna emas melambangkan keagungan. Warna merah melambangkan keberanian, warna emas melambangkan keagungan dan warna biru melambangkan arti ketenangan. Hiasan bentuk bunga yang melambangkan keanggunan.

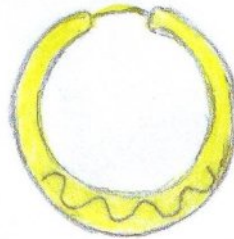
5) Aksesoris tangan



Gambar 28. Aksesoris Tangan
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Gelang pada tangan hanya berbentuk lingkaran mengelilingi pergelangan tangan dengan warna emas yang memberikan arti keagungan.

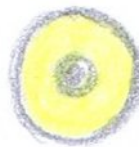
6) Aksesoris pada leher



Gambar 29. Aksesoris leher
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Kalung yang digunakan juga sangat sederhana, hanya berbentuk lingkaran dengan warna emas yang melambangkan keagungan.

7) Aksesoris giwang



Gambar 30. Aksesoris Giwang
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Aksesoris pada telinga menggunakan giwang yang sederhana.

Hanya berbentuk bulat berwarna emas yang melambangkan keagungan.

8) Aksesoris yang menempel pada kostum

Pada kostum bagian bahu diberi aksesoris dari manik-manik dan *swarosky* dengan menggunakan warna putih. Hiasan ini berfungsi sebagai pemanis pada kostum.

b. Proses dari konsep merancang kostum, yaitu:

- 1) Merancang disain kostum tokoh Srikandi
- 2) Melakukan pengukuran kostum pada pemain
- 3) Mencari kain dan manik-manik yang cocok sebagai bahan untuk membuat kostum, kain dibeli sendiri, jenis kainnya yaitu kain *thaisilk* warna hitam, kain satin warna merah, kain *lame* warna emas, kain *organdi*, *plasma*, batik *parang*, pita emas, spon ati, dan manik *swaros*.
- 4) Mencari bungkus *indomie* warna biru.
- 5) Melakukan proses menjahit kostum dengan bantuan penjahit.
- 6) Melakukan *fitting* kostum dengan pemain.
- 7) Kostum sudah selesai secara keseluruhan.

c. Rancangan kostum keseluruhan

Berikut ini adalah sketsa gambar dan penyajiannya:



Gambar 31. Rancangan Kostum Tokoh Srikandi
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

2. Konsep dan rancangan rias wajah

Konsep riasan tokoh Srikandi dalam cerita Mahabarata harus diperhatikan, mengingat karakter Srikandi yaitu wanita namun gagah berani. *Make up* diaplikasikan sesuai dengan karakter dan watak tokoh Srikandi sehingga dapat menguatkan karakter tersebut.

Rancangan rias wajah untuk pemeran tokoh Srikandi menggunakan rias wajah karakter yaitu karakter seorang wanita yang gagah berani, berwibawa, namun tetap lembut dan baik hati, dengan mengaplikasikan unsure garis, warna dan prinsip keseimbangan. Penggunaan unsur garis digunakan pada teknik koreksi hidung, pipi, alis, *eye shadow*, *eye liner* serta hiasan pada dahidigunakan secara garis vertikal, garis miring dan garis lengkung. Garis vertikal yang memiliki arti kuat, stabil dan kokoh. Garis miring pada blush on memiliki arti lincah dan dinamis. Sedangkan garis lengkung pada alis, hiasan dahi, dan *eye shadow* memiliki arti luwes, riang dan lembut. Unsur warna digunakan agar lebih memperkuat karakter tokoh Srikandi dengan penyesuaian pada arti setiap warna masing-masing. Prinsip keseimbangan diaplikasikan pada rias wajah secara simetris antara rias alis, *eye shadow*, *blush on*, dan *lipstick*.

a. Rancangan Rias Alis



Gambar 32. Rancangan Alis
(Sketsa: Dyah ayu, 2013)

Prinsip keseimbangan pada rancangan alis dibuat secara simetris antara sebelah kiri dan kanan. Unsur disain warna yang digunakan menggunakan warna hitam dengan bentuk menjangan ranggah. Warna hitam melambangkan kekuatan dan tegas. Sedangkan bentuk alis menjangan ranggah dalam bahasa Indonesia artinya tanduk rusa yang memiliki arti lincah dan gesit sehingga dapat bertindak cekatan dan ulet dalam menghadapi persoalan. Bentuk asli pemain sudah bagus, hanya perlu sedikit lebih dirapikan jadi tidak perlu menggunakan *scotch tape* untuk menutup alis asli pemain.

b. Rancangan rias mata



Gambar 33. Rancangan riasan mata
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Mata pemain berbentuk besar, maka perlu dikoreksi agar terlihat lebih kecil. Riasan mata menggunakan *eye shadow* warna biru, merah, kuning dan hitam. Warna kuning digunakan untuk *highlight*. Memasang bulu mata menggunakan bulumata silang yang berlapis tiga, serta menggunakan *eyeliner* cair berwarna hitam sebagai bingkai mata untuk mempertegas bentuk mata, dioleskan secara tipis agar bentuk mata tidak semakin besar.

Unsur yang digunakan dalam riasan mata ini adalah unsur garis, yaitu garis diagonal yang memiliki makna lincah dan dinamis. Unsur warna yang digunakan memiliki makna yaitu merah yang

melambangkan keberanian, biru melambangkan kecerdasan, kuning emas melambangkan keagungan dan hitam melambangkan ketegasan. Sehingga dari keseluruhan bentuk disain rias mata yang dibuat mengarah pada prinsip keseimbangan, harmoni dan seirama.

c. Rancangan disain rias pipi



Gambar 34. Rancangan rias pipi
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Wajah model memiliki bentuk yang proposional yaitu *oval*, maka tidak perlu dilakukan koreksi. Rancangan rias pipi dibuat agar tulang pipi terlihat lebih timbul maka menggunakan *shading* warna coklat tua serta menggunakan *blush on* warna merah tembaga, diaplikasikan dengan arah diagonal kedepan menggunakan kuas *blush on* ukuran sedang. Disain rias pipi menggunakan prinsip keseimbangan dan menggunakan unsur disain garis diagonal. Garis diagonal melambangkan kelincahan.

d. Rancangan rias bibir



Gambar 35. Rancangan rias bibir
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Model memiliki bentuk bibir yang kecil. Maka dilakukan koreksi bentuk bibir agar bentuk bibir model terlihat lebih proposional caranya dengan membentuk pola garis bibir menggunakan *lipliner* untuk membentuk bingkai bibir kemudian oleskan *lipstik* warna merah terang.

Warna yang digunakan adalah warna merah yang melambangkan keberanian. Unsur disain yang digunakan adalah unsur garis lengkung yang melambangkan kelembutan, sehingga membentuk unsur keseimbangan bentuk bibir antara bibir kanan dan kiri.

e. Rancangan rias hidung

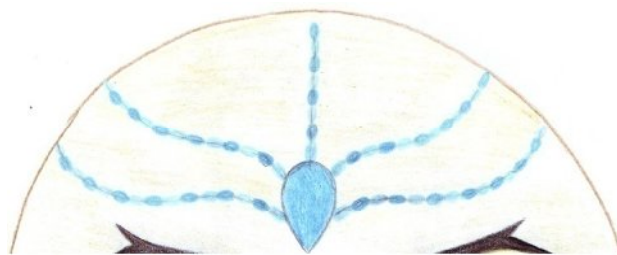


Gambar 36. Rancangan Rias Hidung
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Bentuk hidung model adalah memiliki cuping hidung yang besar dan sedikit mancung. Untuk menghasilkan bentuk hidung yang proposional, maka hidung dikoreksi dengan memberikan warna

shading coklat dengan kosmetik *eyeshadow* pada bagian kanan dan kiri menggunakan garis vertikal atau tegak lurus dengan arah miring dari pangkal hidung ke ujung hidung yang dibuat semakin menyempit, dan pada bagian tengah yang digunakan sebagai warna terang atau tint diaplikasikan warna putih tulang. Bentuk riasan hidung menggunakan desain keseimbangan dan menggunakan unsur garis vertikal yang memiliki arti kekuatan.

f. Rancangan desain riasan pada dahi

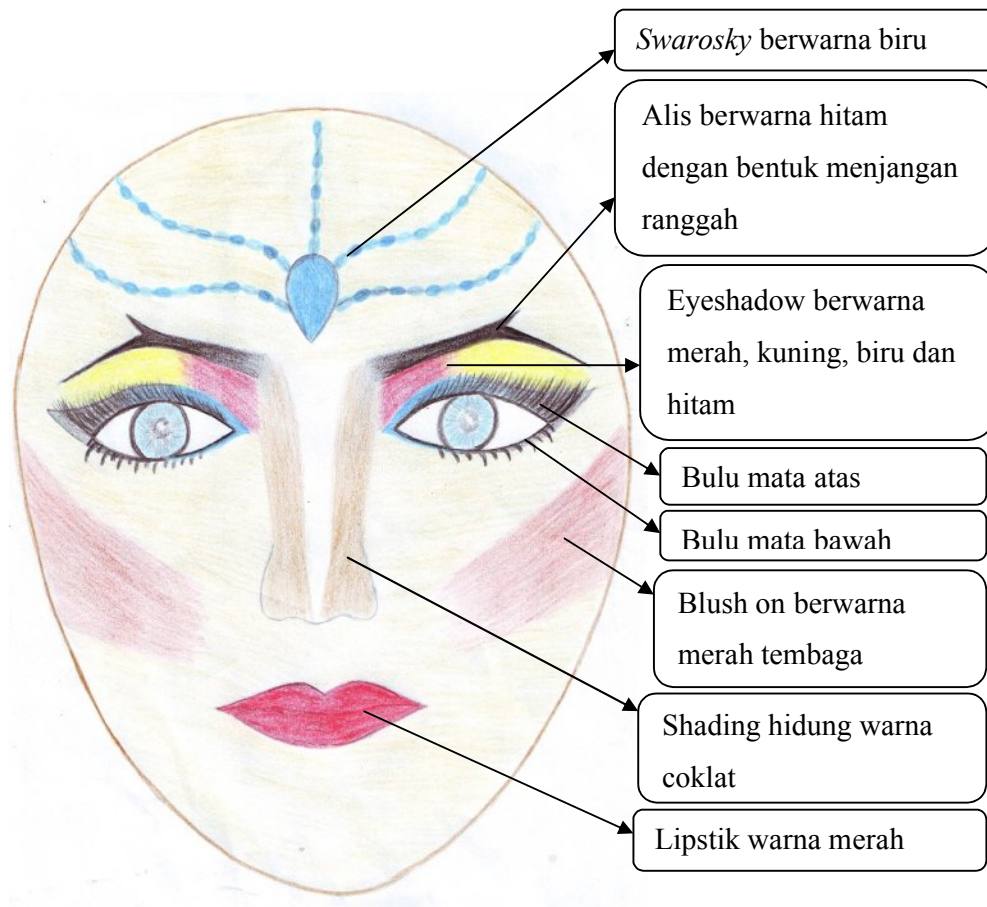


Gambar 37. Rancangan desain riasan pada dahi
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Riasan pada dahi menggunakan prinsip keseimbangan antara sebelah kanan dan kiri, unsur desain warna menggunakan warna biru, dan menggunakan unsur desain garis diagonal dan vertikal.

Riasan pada dahi tidak menggunakan kosmetik namun menggunakan manik-manik *swarosky* berwarna biru. *Swarosky* kecil disusun secara vertikal dan diagonal berjumlah lima garis dan terdapat *swaros* berukuran lebih besar ditengahnya, ini melambangkan tokoh srikandi yang membantu pandawa lima melawan kurawa. Warna biru melambangkan kecerdasan. Garis diagonal memiliki makna kelincahan, dan garis vertikal memiliki makna kekuatan.

- g. Dengan rancangan disain perbagian, maka akan terbentuk rancangan disain secara keseluruhan yaitu sebagai berikut:



Gambar 38. Rancangan rias karakter tokoh Srikandi
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

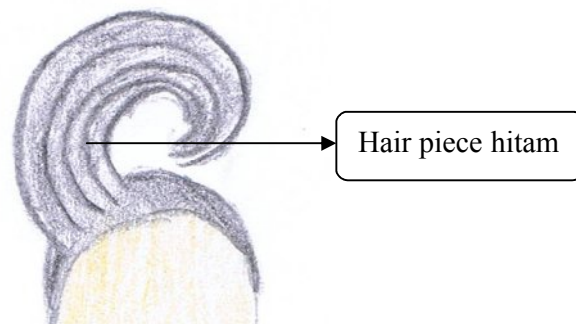
3. Konsep dan rancangan penataan rambut tokoh Srikandi

Dalam bahasa Sansekerta secara harafiah, srikandi memiliki arti yang memiliki jambul. Itulah mengapa penataan rambut tokoh Srikandi terdapat jambul yang dibuat cukup besar. pada penataan rambut ini menggunakan warna hitam.

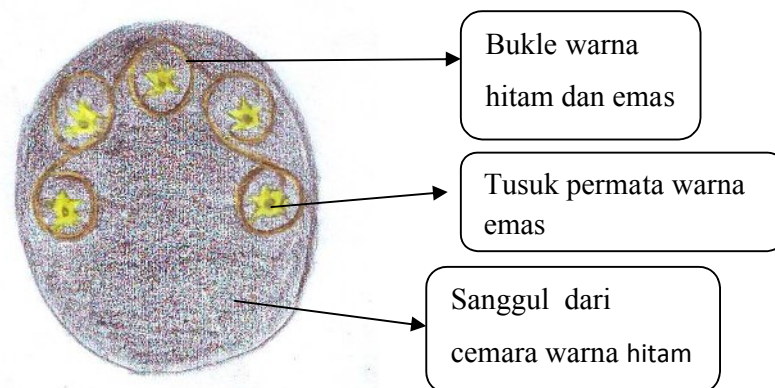
a. Rancangan disain bentuk sanggul

Disain sanggul dibuat dengan penataan belakang, yang berbentuk bulat yang dibuat menggunakan cemara dengan tambahan bukle dengan garis lengkungan-lengkungan. Dan pada bagian depan ditambah dengan jambul, jambul dibuat dengan *hair piece*.

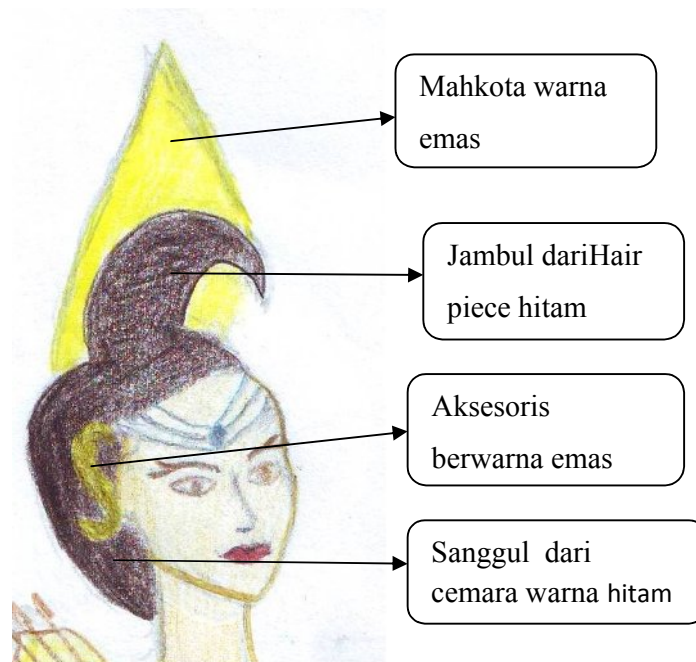
Unsur garis lengkungan memiliki sifat riang dan luwes. Warna yang digunakan adalah warna hitam dan emas, warna hitam memiliki arti tegas dan kuat. Sedangkan warna emas memiliki arti keagungan. Penataan belakang memiliki makna anggun dan tegas.



Gambar 39. Rancangan disain bentuk jambul
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)



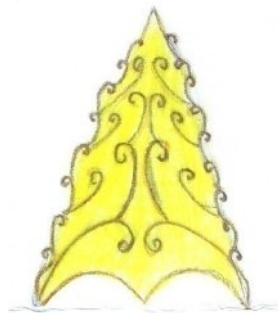
Gambar 40. Rancangan disain bentuk sanggul
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)



Gambar 41. Rancangan disain bentuk sanggul keseluruhan
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)

b. Aksesoris yang digunakan pada penataan rambut

1) Mahkota emas



Gambar 42. Mahkota emas
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)

Mahkota yang berbentuk segitiga berwarna emas ini diletakkan pada atas sanggul. Mahkota adalah simbol yang dikenakan diatas kepala oleh raja, ratu, dewa dan dewi. Penggunaan aksesoris

mahkota pada penataan rambut tokoh srikandi selain sebagai aksesoris pemanis namun juga melambangkan bahwa Srikandi adalah dewi yang merupakan putri dari raja kerajaan pancela.

Makkota yang digunakan berwarna emas yang melambangkan keagungan dan terdapat unsur garis melengkung yang memberikan suasana riang dan luwes bentuk segitiga memiliki makna tujuan yang tercapai.

2) Aksesoris samping



Gambar 43. Aksesoris bagian samping sanggul
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)

Sepasang aksesoris samping berwarna emas ini berbentuk huruf S memiliki unsur garis lengkung dan garis tajam. Warna emas melambangkan keagungan dan garis lengkung melambangkan suasana riang dan luwes serta garis tajam melambangkan karakter Srikandi yang tegas. Aksesoris ini hanya berfungsi sebagai pemanis pada penataan rambut.

3) Tusuk permata kecil-kecil



Gambar 44. Tusuk permata kecil-kecil
(Sketsa: Dyah Ayu, 2014)

Tusuk permata berbentuk bunga dan berwarna emas ini memiliki makna keagungan. Tusuk permata dipasang ditengah bukle pada sanggul belakang dan berjumlah lima yang memiliki arti Srikandi yang membela pandawa lima.

F. Rancangan Alat dan Kostum Khusus

Salah satu hal yang sangat penting untuk menunjang penampilan tokoh Srikandi adalah penggunaan alat dan kosmetik. Berikut beberapa alat dan kosmetik sebagai penunjang tata rias tokoh Srikandi yaitu:

1. Alat tata rias

a. Pinset (*Tweezer*)

Digunakan untuk membersihkan alis, selain itu juga berfungsi untuk membantu mengambil swarosky untuk dipasang pada dahi..

b. Spatula

Digunakan untuk mengambil kosmetika dan membandingkan banyak sedikitnya kosmetik yang dibutuhkan. Misal : untuk mengambil kosmetik *foundation crayolan* dan sriwedari merah

2. Bahan yang digunakan dalam tata rias

- a. Kapas Berbatang (*Cotton Bud*) Berfungsi untuk membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan atau berlebihan, seperti: *mascara*, *eyeshadow*, *eyeliner*, garis bibir, dan alis.

3. Kosmetik khusus untuk tata rias

- a. *Foundation* atau alas bedak digunakan untuk memberi dasar *make up* sebelum diaplikasikan bedak agar *make up* lebih tahan lama dan bedak dapat menempel. *Foundation* berfungsi untuk mengoreksi bagian wajah yang kurang sempurna menjadi terlihat sempurna dan menonjolkan bagian wajah yang sudah sempurna. Selain itu *foundation* juga berfungsi untuk membuat suatu karakter tokoh yang diinginkan. *Foundation* untuk rias panggung tokoh srikandi diantaranya:

- 1) *Kanebo Stage Colour* No. 24 dengan *Crayolan Aqua* No. 5W
- 2) Campuran *Krayolan* No. 5W dan Sriwedari Merah.

- b. Lem bulu mata selain digunakan untuk menempelkan bulu mata palsu, namun juga digunakan untuk menempelkan swarosky pada dahi.
- c. *Swarosky* untuk riasan pada dahi

G. Rancangan Pagelaran

Penyusunan suatu pagelaran diperlukan beberapa rancangan, berikut beberapa rancangan yang disusun terlebih dahulu:

1. Pemilihan Cerita dan Tema

Awal dalam proses pembuatan pagelaran ini adalah pemilihan cerita. Dan cerita Bharatayuda dipilih untuk menampilkan pagelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2010 yang dikemas dalam bentuk drama tari dengan tema *The Glory Of Bharatayuda*. *The Glory* mempunyai arti keagungan, kemegahan dan kemuliaan. Sedangkan Bharatayuda adalah sebuah cerita sejarah yang terdapat di Yogyakarta dalam bentuk budaya wayang kulit. Jadi *The Glory Of Bharatayuda* memiliki arti keagungan dalam perang saudara dengan kemegahan bentuk tata rias, kostum dan pagelaran.

2. Konsep Pagelaran

Dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* ini adalah pengembangan cerita Mahabarata yang dikemas dengan lebih modern yaitu ditampilkan dalam bentuk drama tari. Namun pagelaran yang akan ditampilkan tetap sama dengan sejarah cerita aslinya. Pengembangan yang dilakukan yaitu tata rias dan kostum yang akan ditampilkan secara berbeda dengan pertunjukan yang lainnya. Konsep kostum menggunakan bahan bekas dari bungkus Indomie, dan tata rias yang menunjukkan karakter tokoh masing-masing. Selain itu untuk menambah minat penonton juga terdapat pemecahan rekor MURI dengan pembuatan gunung wayang tertinggi yang terbuat dari bungkus Indomie. Serta memperkenalkan kepada masyarakat umum adanya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta secara luas.

3. Konsep Penataan Panggung dan Properti Panggung

Tata panggung yang digunakan dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* menggunakan panggung *proscenium*, pemilihan bentuk panggung ini karena mengimbangi dari jumlah penonton dan acara yang akan diselenggarakan didalam ruang tertutup, sehingga penonton yang datang akan fokus melihat pertunjukan dengan satu arah saja. Bentuk panggung yang digunakan pada bagian belakang tidak merubah bentuk asli panggung. Sebagai pertimbangan jumlah penari dan penyesuaian gerak penari, maka pada bagian depan panggung utama diberikan tambahan panggung yang tingginya tidak melebihi ukuran panggung utama, panggung tambahan berbentuk persegi. Panggung yang digunakan mempunyai ukuran, yaitu sebagai berikut:

- a. Panggung utama memiliki ukuran:
 - 1) Panjang panggung utama yaitu 6 meter.
 - 2) Lebar panggung utama yaitu 13 meter.
 - 3) Tinggi panggung utama yaitu 80 cm.
- b. Panggung tambahan memiliki ukuran:
 - 1) Panjang panggung tambahan yaitu 4 meter.
 - 2) Lebar panggung tambahan yaitu 14 meter.
 - 3) Tinggi panggung tambahan yaitu 50 cm.

Kemudian antara panggung utama dan panggung tambahan diberikan tangga berjumlah 2 buah yang diletakkan pada bagian tengah panggung.

Bagian bawah panggung tambahan juga diberi tangga yang diletakkan pada sisi kanan dan kiri panggung tambahan. Dengan total tangga yang digunakan yaitu 4 buah.

Background (latar belakang) dan tema panggung yang akan digunakan adalah tema background dengan efek multimedia, dan properti dengan efek tiga dimensi. Tujuan dari pembuatan panggung dengan efek multimedia dan tiga dimensi ini bertujuan agar suasana yang dihasilkan dalam pagelaran terlihat nyata dan lebih menarik.

Properti yang akan dibuat berbentuk bukit dan pohon, dengan tata letak yaitu bagian depan sebagai *set wing* panggung dibuat sepasang bukit yang diletakkan pada sisi kanan dan sisi kiri panggung. Pada bagian background panggung disisi kanan dibuat pohon dan disisi kiri dibuat tebing yang tinggi. Properti ini dibuat karena pada saat setiap adegan yang ada dalam pagelaran kebanyakan dilakukan dihutan, padang pasir, dan sungai. Properti lain yang digunakan yaitu menggunakan *gun smoke*, *gun smoke* digunakan untuk menambah efek dramatik pada pertunjukan. Volume asap dalam menggunakan *gun smoke* disesuaikan dengan kondisi ruangan, pemain serta penonton agar tidak mengganggu pandangan dan pernafasan.

4. Konsep *Lighting*

Penataan tata cahaya ini menyesuaikan dengan konsep pagelaran yang telah dibuat. Dalam menampilkan tata cahaya menggunakan warna-warna lampu yaitu warna merah, warna kuning, warna hijau, dan warna putih.

Penggunaan tata cahaya disesuaikan dengan setting tempat adegan yang akan dimainkan.

Pada proses rancangan tata cahaya untuk pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* akan menggunakan beberapa jenis lampu, yaitu:

- a. 18 buah Par 64
- b. 4 buah lampu *Freshnel*
- c. 3 buah *Zoom Spot*
- d. 2 buah *Cyc* isi 4 Unt
- e. 1 buah *Follow Spot*
- f. 2 unit *Power*

5. Konsep Penataan Musik

Pada pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* ini menggunakan tata musik kontemporer, yaitu perpaduan music dari alat-alat music tradisional dengan alat-alat musik modern. Pemilihan jenis musik ini bertujuan agar pertunjukan menjadi lebih modern dan tidak membosankan. Penggarapan musik juga disesuaikan dengan setiap adegan, suasana hati, dan gerakan penari.

6. Konsep rancangan *dance properti*

Dance properti yang digunakan pada tokoh Srikandi terdiri dar panah, kantong panah dan keris.:

a. Rancangan panah



Gambar 45. Rancangan Panah
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Panah ini digunakan sebagai properti senjata yang digunakan Srikandi untuk membunuh Bisma pada perang Bharatayuda. Panah dibuat dengan kayu berwarna merah. Warna merah melambangkan keberanian sorang Srikandi. Dan bentuk panah dengan garis melengkung melambangkan keluwesan dan kelembutan Srikandi.

b. Rancangan kantong panah



Gambar 46. Rancangan Kantong Panah
(Sketsa: Dyah Ayu, 2013)

Kantong anak panah buat dengan bahan spon ati yang dilapisi dengan *plasma* berwarna emas. Warna emas melambangkan keagungan, dan bentuk panah yang terdapat garis lengkung dan tajam

yaitu melambangkan seorang Srikandi yang meskipun wanita namun juga dapat menjadi seorang kesatria yang pemberani.

c. Rancangan keris

Keris yang digunakan yaitu keris yang layak dipakai oleh kesatria-kesatria perang. Keris ini juga digunakan Srikandi untuk membunuh Bisma.

7. Latihan penari dan pemusik

Sebelum melakukan pagelaran tentunya dilakukan beberapa kali latihan-latihan sebagai penyempurna penampilan saat pagelaran. Saat latihan berlangsung dilakukan pembagian tugas yang dibuat kelompok untuk melihat perkembangan-perkembangan yang ada saat latihan. Latihan koreografi dilakukan pada hari jumat dan minggu, dan dilakukan digedung FBS .berikut ini adalah jadwal piket latihan yang dibuat perkelompok:

Table 3. Jadwal Latihan Drama Tari

No	Jenis Latihan	Waktu	Mahasiswa Piket
1	Koreografi	Jumat, 11 Januari 2013	Putri Anitasari, Anik Nursuprihatin, Fitri A, Yolanda P, Putri Y PJ : Ftri Anitasari
2	Koreografi	Minggu, 13 Januari 2013	Yeni S, Ratna N, Yuyun A, Dyah Ayu, Zulhiza D.P PJ : Dyah Ayu

3	Koreografi	Jumat, 18 Januari 2013	Zesi Z, Pebrianingsih, Stevani R.S, Ika Afni Manda, Aprian Ratih PJ : Ika Afni Manda
4	Koreografi	Minggu, 20 Januari 2013	Fida Milatina, Riskitaningtyas, Stevani P, Hanifah A PJ : Fida Milatina
5	Koreografi	Jumat, 25 Januari 2013	Dwi Suntika, Yuliana, Yohana L, Cikita Y PJ : Yohana Laila
6	Koreografi	Minggu, 27 Januari 2013	Gustinaria, Ade Pratiwi, Febriliani, Nura, Ulfa Novita PJ : Gustinaria
7	Koreografi	Jumat, 1 Februari 2013	Putri Anitasari, Anik Nursuprihatin, Fitri A, Yolanda P, Putri Y PJ : Ftri Anitasari
8	Koreografi	Minggu, 3 Februari 2013	Yeni S, Ratna N, Yuyun A, Dyah Ayu, Zulhiza D.P PJ : Dyah Ayu
9	Koreografi	Jumat, 8 Februari 2013	Zesi Z, Pebrianingsih, Stevani R.S, Ika Afni Manda, Aprian Ratih PJ : Ika Afni Manda
10	Koreografi dan musik iringan	Minggu, 10 Februari 2013	Fida Milatina, Riskitaningtyas, Stevani P, Hanifah A PJ : Fida Milatina

11	Koreografi dan musik iringan	Jumat, 15 Februari 2013	Dwi Suntika, Yuliana, Yohana L, Cikita Y PJ : Yohana Laila
12	Koreografi dan musik iringan	Minggu, 17 Februari 2013	Gustinaria, Ade Pratiwi, Febriliani, Nura, Ulfa Novita PJ : Gustinaria
13	Koreografi dan musik iringan	Jumat, 22 Februari 2013	Putri Anitasari, Anik Nursuprihatin, Fitri A, Yolanda P, Putri Y PJ : Fitri Anitasari
14	Koreografi dan musik iringan	Minggu, 10 Maret 2013 (Gladi Kotor)	Yeni S, Ratna N, Yuyun A, Dyah Ayu, Zulhiza D.P PJ : Dyah Ayu
15	Koreografi dan musik iringan	Selasa, 12 Maret 2013 (Gladi Bersih)	Zesi Z, Pebrianingsih, Stevani R.S, Ika Afni Manda, Aprian Ratih PJ : Ika Afni Manda

(Sumber: Fida Millatina, 2013)

8. Jadwal *test make up*

Test make up dilakukan sebagai langkah awal untuk mencapai hasil riasan tokoh Srikandi yang memuaskan pada saat pagelaran nantinya.

Test make up dilaksanakan beberapa kali, dimulai pada awal bulan Februari hingga dua minggu sebelum acara pagelaran.

9. Pemotretan

Pemotretan dilakukan untuk mengambil foto yang nantinya akan dimasukkan dalam *booklet*. Pemotretan diambil untuk mengambil gambar

mahasiswa tata rias (*beautician*) dan pemain yang sudah menggunakan tata rias beserta aksesoris rambut dan penataannya. *Booklet* yang nantinya akan dibagikan kepada penonton pada saat pagelaran ini bertujuan agar penonton dapat melihat dengan jelas Sketsa gambar tiap-tiap tokoh, hasil riasan, dan periasnya. Jadwal pemotretan dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 Februari 2013.

10. Gladi Kotor

Gladi kotor merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebelum pertunjukan, dengan tujuan untuk mengetahui apabila terdapat kekurangan pada kostum yang akan digunakan pada saat pagelaran, jika terdapat hal yang perlu diperbaiki maka akan lebih cepat diketahui dan langsung dapat diperbaiki sebelum hari pagelaran. Gladi kotor dilakukan pada hari Minggu tanggal 10 Maret 2013.

11. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan dilaksanakan satu hari sebelum acara pagelaran pada hari Selasa 12 Maret 2013 yang dimulai pada pukul 07.00 WIB di Gedung Auditorium UNY. Gladi bersih ini dilakukan untuk lebih memantapkan hasil riasan, penataan rambut, kostum maupun aksesoris yang digunakan jika terkena *lighting*, selain itu juga apabila terdapat kekurangan dapat segera diperbaiki.

Gladi bersih dilakukan sama persis dengan acara pagelaran nantinya, dengan tujuan untuk berlatih merias, menata rambut dan menggunakan kostum sesuai dengan waktu yang ditentukan. Selain itu, agar pemain

juga dapat menyesuaikan gerakan dengan kondisi panggung yang sesungguhnya, sehingga pada saat hari pertunjukan pemain tidak akan merasa kaget untuk menempatkan setiap bagian gerakan.

12. Pagelaran

Pergelaran *The Glory Of Bharatayuda* dilaksanakan pada hari Rabu 13 Maret 2013 pukul 13.00 di Gedung Auditorium UNY, namun bagi panitia dan pemain sudah dimulai sejak pukul 07.00 WIB dengan susunan acara sebagai berikut:

Table 4. Susunan Acara Pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*

No	Jam	Kegiatan
1	05.30 – 06.00	Kumpul semua mahasiswa tata rias dan kecantikan 2010
2	06.00 – 06.30	<i>Breafing</i> Panitia
3	06.30 – 10.00	Mulai <i>Make up</i>
4	10.00 – 11.00	Penilaian juri per kategori
5	11.00 – 12.00	Acara MURI
6	12.00	Mulai dibuka penjualan tiket
7	12.00 – 12.45	Persiapan pribadi untuk perias dan isoma
8	12.45 – 13.00	Persiapan pertunjukan dan doa bersama
9	13.00 – 13.15	Pembukaan acara oleh MC dan pembukaan acara (pemukulan gong oleh Rektor)
10	13.15 – 13.25	Pengisi acara Topeng Ireng
11	13.25 – 13.30	Sambutan ketua panitia (Yeni)
12	13.30 – 13.35	Sambutan ketua Prodi Rias
13	13.35 – 13.40	Sambutan dari Rektor
14	13.40 – 13.45	Pengisi acara music
15	13.45 – 13.55	Penyerahan karangan bunga
16	13.55 – 14.00	Pembacaan CV juri dan peraturan penonton selama acara berlangsung
17	14.00 – 15.00	Show pagelaran <i>The Glory Of Bharatayuda</i>
18	15.00 – 15.10	Mempersilahkan juri berdiskusi dibelakang panggung, juri <i>Voutlock</i> member penilaian
19	15.10 – 15.40	Parade atraktif semua pemain dan perias, <i>doorprice</i> , dan pengisi acara
20	15.40 – 16.00	Pengumuman pemenang, pembagian piala, oleh Dosen pembimbing dan Rektor, <i>doorprice</i>
21	16.00 – 16.05	Pengisi acara

22	16.05 – 16.10	Pengisi acara (penutup)
23	16.00 – 17.00	Foto Studio untuk pemain dan perias dengan membawa piagam MURI
24	17.00 - selesai	Kumpul semua perias dan panitia untuk evaluasi serta kebersihan

(Sumber: Fitri Anitasari, 2013)

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum

Kostum merupakan salah satu pelengkap yang penting untuk menunjang penampilan pemain dalam sebuah seni pertunjukan. Kostum juga merupakan bagian yang dapat menggambarkan karakter tokoh tersebut. Dalam pembuatan kostum dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari mengkaji karakter tokoh Srikandi, mendesain kostum, pemilihan bahan, pengukuran badan, pembuatan pola, proses menjahit, dan proses pemasangan hiasan atau *finishing*. Kostum yang digunakan Srikandi juga menggunakan warna-warna yang melambangkan karakter tokoh Srikandi, misalnya warna emas yang melambangkan keagungan atau keluhuran, warna hitam yang melambangkan sifat yang tegas dan kuat, warna merah melambangkan keberanian, dan warna biru yang melambangkan ketenangan.

B. Hasil dan Pembahasan Kostum

Kostum yang dipakai oleh Tokoh Srikandi yang telah dirancang ini disesuaikan dengan ukuran badan pemain, agar saat digunakan pemain tetap merasa nyaman dan tidak mengganggu gerakan pemain saat pementasan. Kostum Srikandi tidak dibuat/dijahit sendiri, melainkan dibantu oleh teman dari jurusan Busana UNY.

Pada pembuatan kostum bagian pundak atas mengalami perumahan, yaitu pada awalnya menggunakan kain satin warna emas kemudian diganti dengan

plasmen warna emas, dikarenakan ketika dicoba pada saat gladi kotor, kostum tampak kurang menarik dan tidak terlihat dari kursi penonton. Maka dari itu, saat pemilihan bahan harus benar-benar dipertimbangkan, memilih kain yang dapat memantulkan sinar lampu saat dipanggung jadi kostum terlihat menyala dan menarik ketika digunakan.

Selain pemilihan bahan, yang harus benar-benar dipertimbangkan adalah waktu pembuatan kostum. Karena yang dialami oleh penulis yaitu kostum baru jadi saat 5 menit sebelum penilaian juri (penjurian) sehingga pikiran jadi kurang fokus dan perasaan jadi kurang tenang untuk merias. Oleh sebab itu pembuatan kostum sebaiknya dilakukan jauh sebelum hari H pagelaran atau setidaknya 3-5 hari kostum sudah harus jadi. Jadi pada saat pagelaran semua sudah benar-benar siap, sehingga saat ujian, pikiran lebih tenang dan lebih fokus untuk merias.

1. Hasil kostum bagian pundak



Gambar 47. Hasil Kostum bagian pundak
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Rancangan kostum bagian pundak tidak mengalami perubahan, hanya antara pundak dan lengan dipisah, hal ini bertujuan agar tidak mengganggu gerak tangan pada saat pagelaran

2. Hasil Bustier



Gambar 48. Hasil Kostum Bustier
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Bustier dibuat sesuai dengan rancangan dan tidak mengalami perubahan. Pada bagian belakang, kancing dibuat tali agar dapat menyesuaikan ukuran badan pemain.

3. Rok



Gambar 49. Hasil rok
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Rancangan rok tidak mengalami perubahan, hanya dilakukan penambahan kain *organdi* berwarna emas yang dibentuk melengkung-lengkung untuk menambah keindahan kostum. Namun tetap memiliki makna, yaitu warna emas pada kain *organdi* melambangkan keagungan, dan lengkungan-lengkungan melambangkan kelincahan

Rok sengaja dibuat pendek karena menyesuaikan dengan gerakan pemain yang lincah agar tidak mengganggu saat pemain melakukan gerakan diatas panggung.

4. Hasil Peplum



Gambar 50. Hasil Peplum
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Rancangan peplum tidak mengalami perubahan, hanya sedikit penambahan pada ujung sampur yaitu diberi bordiran warna emas.

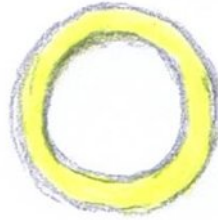
Penambahan dilakukan dengan tujuan menambah keindahan tampilan pada saat diatas panggung.

Berikut ini adalah hasil kostum yang telah dirancang dan dibuat:



Gambar 51. Hasil Kostum
(Dokumen: Dyah Ayu, 2014)

5. Hasil aksesoris Gelang



Gambar 52. Aksesoris Gelang
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Rancangan gelang dibuat untuk aksesoris pelengkap kostum dan sebagai pemanis kostum. Namun pemilihan gelang yang sangat sederhana berwarna emas ini untuk melambangkan karakter tokoh Srikandi yang sederhana dan bijaksana.

6. Hasil aksesoris kalung



Gambar 53 Aksesoris Kalung
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Rancangan kalung juga dibuat untuk aksesoris pelengkap kostum dan sebagai pemanis kostum. Pemilihan kalung yang hanya berbentuk lingkaran dengan garis lengkungan didepan dan berwarna emas ini untuk

melambangkan karakter tokoh Srikandi yang sederhana dan bijaksana namun juga lincah.

7. Hasil aksesoris Giwang



Gambar 54. Aksesoris Giwang
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Aksesoris pada telinga menggunakan giwang yang sederhana. Hanya berbentuk bulat berwarna emas yang melambangkan keagungan. Aksesoris ini hanya sebagai penunjang penampilan tokoh Srikandi agar terlihat lebih manis.

8. Hasil aksesoris sanggul

a. Aksesoris Mahkota



Gambar 55. Aksesoris Mahkota
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Mahkota yang berbentuk segitiga berwarna emas ini diletakkan pada atas sanggul. Mahkota yang digunakan berwarna emas melambangkan keagungan dan terdapat unsur garis melengkung yang memberikan suasana riang dan luwes. Bentuk segitiga memiliki arti pencapaian tujuan, yaitu pencapaian tujuan Srikandi membunuh Resi Bisma.

b. Aksesoris Samping Sanggul



Gambar 56. Aksesoris samping sanggul
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Sepasang aksesoris samping berwarna emas ini berbentuk garis lengkung menyerupai huruf S. Warna emas melambangkan keagungan dan garis lengkung melambangkan suasana riang dan luwes. Aksesoris ini hanya berfungsi sebagai pemanis pada penataan rambut.

c. Aksesoris Tusuk permata kecil



Gambar 57. Aksesoris tusuk permata kecil
(Sumber: Dyah Ayu, 2014)

Tusuk permata berbentuk bunga dan berwarna emas ini dipasang ditengah bukle pada sanggul belakang dan berjumlah lima dimemiliki arti Srikandi yang membela pandawa lima. Digunakan sebagai pemanis bentuk sanggul.

C. Proses, Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah Tokoh Srikandi

Pada proses rancangan tata rias tokoh Srikandi tidak mengalami perubahan, hanya pada riasan dahi yang menggunakan swaros berwarna biru pada awalnya dibuat lurus, dikoreksi bentuknya dibuat sedikit melengkung. Hal ini bertujuan agar hasil riasan terlihat lebih cantik, luwes dan tidak kaku.

1. Proses tata rias wajah korektif tokoh Srikandi

Penerapan rias wajah tokoh Srikandi perlu dilakukan koreksi bentuk wajah pemain agar tampilan wajah terlihat lebih ideal. Bentuk mata yang

besar, bentuk alis yang kurang rapi, lurus dan berjauhan, bentuk cuping hidung yang besar, dan bentuk bibir yang kecil.



Gambar 58. Wajah Asli Pemain
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

Terlihat pada gambar bentuk wajah asli pemain, maka dapat dilakukan pengoreksian wajah sebagai berikut:

- a. Koreksi bentuk mata yang besar yaitu dengan tidak memberikan bingkai mata yang terlalu tebal, diberi schotch mata pada kelopak mata untuk membentuk kelopak mata, penambahan bulu mata atas yang berlapis, dan juga penambahan bulu mata bawah.
- b. Koreksi bentuk alis yang kurang rapi, lurus dan berjauhan yaitu dengan merapikan alis atau dapat dikerik, pada pangkal alis ditambah dengan

pensil alis, dan bentuk alis dibuat sedikit naik untuk memberikan kesan lebih segar dan terkesan tidak sedih.

- c. Koreksi bentuk cuping hidung yang besar yaitu dikoreksi dengan memberikan *shading* pada bagian kanan dan kiri menggunakan garis vertikal atau tegak lurus dengan arah miring dari pangkal hidung ke ujung hidung yang dibuat semakin menyempit, dan pada bagian tengah diberi *tint*.
- d. Koreksi bentuk bibir yang kecil yaitu dengan membingkai bibir melebihi dari garis bibir yang asli dengan menggunakan *lipliner*.

2. Proses pelaksanaan rancangan kosmetik khusus

Pada proses pelaksanaan tata rias tokoh Srikandi selain menggunakan kosmetik yang digunakan untuk merias pada umumnya namun juga menggunakan beberapa kosmetik khusus, yaitu:

- a. *Cake foundation* yaitu sejenis foundation pada umumnya namun dengan kandungan minyak yang lebih sedikit atau biasa disebut dengan kosmetik Kanebo.
- b. Campuran *foundation cream* dengan sedikit sriwedari warna merah

3. Proses merias wajah dasar

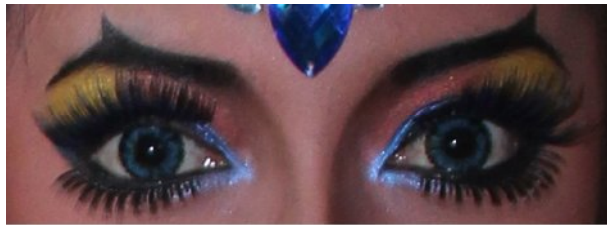
- a. Membersihkan mata dan bibir dengan *eye make up remover*.
- b. Membersihkan wajah dan leher dengan *milk cleanser* untuk mengangkat debu dan kotoran yang menempel.
- c. Berikan penyegar pada wajah dan leher untuk menutup pori-pori dan mengangkat sisa-sisa pembersih.

- d. Oleskan pelembab ke seluruh wajah dan leher untuk melembabkan kulit dan melindungi wajah dari sinar matahari.
- e. Oleskan *cake foundation* “Kanebo Stage Color No. 24” keseluruhan wajah.
- f. Mengoreksi bagian-bagian wajah dengan menggunakan *foundation* yang berwarna gelap yaitu menggunakan kosmetik “PAC Creamy Foundation No.10”. Koreksi dilakukan dengan memberikan *shading* pada cuping hidung dan tulang pipi. Sedangkan *tint* diberikan pada tulang pipi dan area bawah mata.
- g. Mengoleskan dan meratakan *foundation* “Krayolan No. 5W” yang telah dicampur dengan sedikit Sriwedari warna merah, sehingga *foundation* atau alas bedak berwarna agak kemerahan.
- h. Bubuhkan bedak tabur “Ultima II Full Moisture Translucent Face Powder 006 Golden Beige” yang dicampur sedikit dengan “Inez Active White Skin Clarifying Face Powder No. 10 Beige” ke seluruh wajah dan leher dengan cara ditepuk-tepukkan dengan *puff* bedak, kemudian ratakan sisa-sisa bedak dengan menggunakan *powder brush*.
- i. Mengaplikasikan bedak padat “La Tulipe Two Function Cake No. 5 Suntan” ke seluruh wajah dan leher dengan cara ditepuk-tepukkan dengan *puff* bedak, kemudian ratakan sisa-sisa bedak dengan menggunakan *powder brush*.

4. Merias alis dan mata

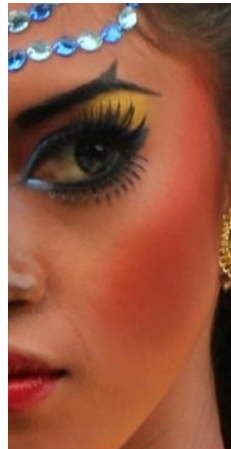
- a. Rapikan dahulu bentuk alis, kemudian bentuk alis sesuai rancangan menggunakan pensil alis “*Viva*” warna hitam dan kemudian dipertegas lagi menggunakan *eyeliner* cair “*PAC Liquid Eyeliner Black*”
- b. Memulaskan *eyeshadow* pada kelopak mata menggunakan warna biru dari “*Inez Colour Eyeshadow Powder 06. Satinee Blue*”
- c. Mengaplikasikan *eyeshadow* warna hitam untuk membentuk sudut mata dan dibaurkan dengan tujuan mempertegas bentuk mata menggunakan *eyeshadow* “*LT PRO Perfecting Eye Colour No. EM 05*”
- d. Membubuhkan *eyeshadow* warna merah pada bagian bawah pangkal alis untuk memberikan kesan segar pada mata, menggunakan *eyeshadow* “*LT PRO Perfecting eye colour shiny 0110 No. ES 3*”
- e. Oleskan *eyeshadow* warna kuning emas pada tulang mata atau dibawah alis untuk lebih menonjolkan bentuk tulang mata (*highlight*). Kosmetik *eyeshadow* warna kuning menggunakan “*Inez Colour Eyeshadow Powder 02. Astec Gold*”
- f. Membingkai mata menggunakan *eyeliner* cair warna hitam menggunakan kosmetik “*PAC Liquid Eyeliner Black*”
- g. Menjepit bulumatamenggunakan penjepit bulu mata(*Eyelash Curlers*) kemudian mengoleskan mascara warna hitam dari “*Maybelline New York Long Extreme Stiletto Waterproof Black*”

- h. Memasangkan bulu mata palsu berlapis tiga pada bagian atas dan bulu mata bawah pada bagian bawah dengan menggunakan lem bulu mata “*Robbotan*”



Gambar 59. Hasil rias mata
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

5. Merias pipi
- Mengaplikasikan *shading* luar menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua dari “LT PRO” pada tulang pipi menggunakan kuas *shading*.
 - Oleskan *Blush on* “*Inez Colour Contour Plus Blusher with Brush 01 Italian Sun*” menggunakan kuas *Blush on*.

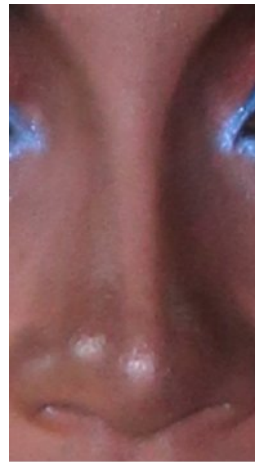


Gambar 60. Hasil rias pipi
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

6. Merias hidung
- Mengaplikasikan *shading luar* pada bagian kanan dan kiri hidung menggunakan garis vertikal atau tegak lurus dengan arah miring dari

pangkal hidung ke ujung hidung yang dibuat semakin menyempit dengan menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua dari “LT PRO”.

- b. Aplikasikan *tint* pada tulang hidung dengan bedak berwarna terang.



Gambar 61. Hasil rias hidung
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

7. Merias Dahi

- a. Gambar dulu pola menggunakan pensil alis “Viva” pada bagian dahi
- b. Kemudian gunakan lem bulu mata “Robbotan” untuk menempelkan manik-manik swarosky warna biru. Tempelkan manik-manik swarosky menggunakan bantuan pinset.



Gambar 62. Hasil rias pada dahi
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

8. Merias bibir

- a. Oleskan *Lip Balm* atau pelembab bibir untuk memberi kelembaban pada bibir agar bibir tidak mudah kering dan pecah-pecah. Lip balm yang digunakan “*Oriflame*”
- b. membentuk pola garis bibir menggunakan *lipliner* untuk membentuk bingkai bibir menggunakan “*Inez Contour Plus Lip Liner Maroon*”
- c. Isi bagian dalam garis yang telah dipola dengan mengaplikasikan *lipstick* warna merah cerah. *Lipstick* yang digunakan warna merah dari *Wardah Lip Palette Swatches*



Gambar 63. Hasil rias bibir
(Dokumen: Dyah Ayu, 2013)

9. Latihan dan test rias wajah

a. Latihan rias wajah I

Pada *test make up* pertama tokoh Srikandi masih terdapat banyak kekurangan, diantaranya: alis yang belum rapi dan cantik, warna *eyesahdow* yang masih terlihat samar atau kurang jelas dan kurang membaur, *painting* pada wajah tampak kurang bagus dan terlalu kecil, selain itu *foundation* yang digunakan masih terlalu putih sehingga saat terkena *lighting*, wajah terlihat datar dan riasan tidak terlihat dan warna *blushon* kurang jelas.

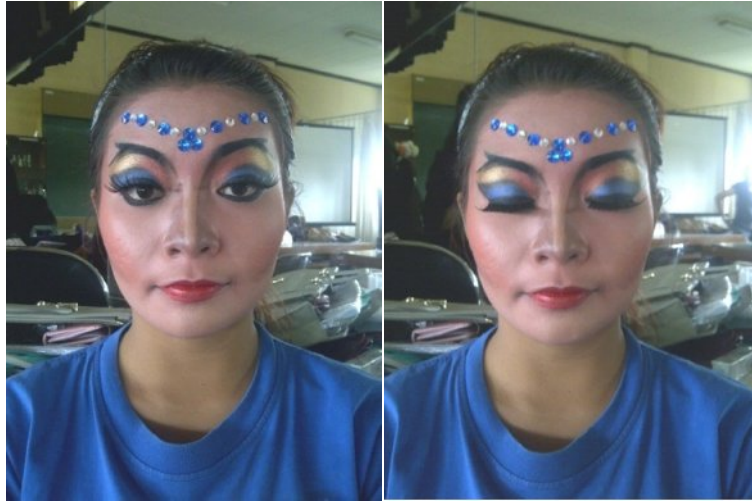


Gambar 64. Hasil *test make up I*
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Saran untuk koreksi test rias wajah tokoh Srikandi yang pertama yaitu berlatih untuk membuat alis yang lebih rapi dan cantik. Warna-warna *eyeshadow* diperjelas dan dibaurkan pada warna biru, hitam dan kuning. *Face painting* dihilangkan dan disarankan untuk membuat riasan pada dahi, dapat menggunakan gliter, manik-manik swarosky atau yang lain. Pada kosmetik *foundation* disarankan untuk lebih ditambahkan sriwedari warna merah untuk menghasilkan warna *foundation* yang agak kemerahan. *Blush on* lebih dipertegas.

b. Latihan rias wajah II

Pada hasil test rias yang kedua yaitu pada *foundation* warna yang dihasilkan kurang kemerahan, bentuk alis yang kurang simetris antara kanan dan kiri, *blush on* yang kurang jelas,.



Gambar 65. Hasil *test make up* II
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Saran untuk test rias ke dua yaitu bentuk alis dibuat lebih rapi dan simetris, warna foundation dibuat lebih kemerahan, serta warna blush on dibuat lebih jelas.

c. Latihan rias wajah III

Pada latihan rias ke III dikoreksi pada warna blush on yang masih kurang terlihat, *eyeshadow* warna merah masih kurang, shading hidung lebih dipertegas, bulu mata atas masih kurang bagus.



Gambar 66. Hasil *test make up* III
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Saran untuk latihan rias ketiga yaitu penambahan warna *blushon* agar terlihat lebih tegas. Warna merah pada *eyeshadow* lebih diperjelas. Shading hidung ditambah dengan warna coklat tua agar terlihat lebih jelas dan tegas. Penambahan bulu mata atas menjadi tiga lapis dan *eye liner* bawah ditambah warna hitam untuk mempertegas bentuk mata.

d. Latihan rias wajah IV

Koreksi pada latihan rias wajah ke empat yaitu *eyeshadow* warna merah masih sedikit kurang jelas, dan *blush on* yang kurang tegas.



Gambar 67. Hasil *test make up IV*
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Saran pengoreksian pada test rias ke empat menambahkan lagi *eyeshadow* warna merah pada bawah pangkal alis agar warna lebih terlihat jelas, dan pada pipi warna *blushon* ditambah dengan warna coklat agar bentuk riasan pipi terlihat lebih tegas. Dan juga disarankan pada riasan dahi dirubah agar terlihat lebih cantik dan tidak kaku.

Hasil riasan tokoh Srikandi mengalami sedikit perubahan saat gladi bersih dan pagelaran, yaitu riasan pada dahi ditambah yang pada awalnya hanya dua garis lengkung menjadi lima garis lengkung, dan swaros yang digunakan dirubah menggunakan swarosky yang lebih kecil-kecil, bertujuan agar riasan menjadi lebih bagus dan seimbang.



Gambar 68. Hasil rias saat Gladi bersih
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Riasan pada dahi sedikit dirubah pada saat pagelaran yaitu pada awalnya garis lurus dirubah menjadi garis lengkung.



Gambar 69. Hasil rias saat pagelaran
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

D. Proses, Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Tokoh Srikandi

Hasil rancangan penataan rambut tokoh Srikandi menggunakan penataan rambut belakang yang simetris, seimbang antara kanan dan kiri, sanggul berbentuk lingkaran dengan penambahan jambul yang terbuat dari *hairpiece* pada bagian depan atas kepala, serta penambahan bukle-bukle berwarna emas pada bagian belakang, kanan dan kiri sanggul.

Ornamen yang digunakan adalah pada bagian atas sanggul menggunakan mahkota berbentuk segitiga yang tinggi berwarna emas, pada bagian kanan dan kiri menggunakan aksesoris dengan garis melengkung seperti huruf S serta bagian belakang sanggul tepatnya ditengah bukle-bukle dipasangkan lima buah tusuk permata.

1. Proses penataan rambut (sanggul) tokoh Srikandi
 - a. Sisir rambut hingga rapi dan tidak kusut, kemudian lakukan *parting* atau pembagian rambut menjadi dua bagian.
 - b. Pada *partingan* rambut kedua yaitu bagian belakang atas diikat menggunakan karet.
 - c. Pada *parting* bagian rambut depan disasak dan pasang jambul yang terbuat dari *hairpiece* yang di *hairspray* kemudian tata dan rapikan rambut *hairpiece* dengan rambut asli pemain yang telah disasak, agar tidak terlihat terpisah namun dapat terlihat alami dan menyatu.
 - d. Setelah jambul terpasang, kemudian pasang sanggul bagian belakang. Sanggul terbuat dari cemara yang dibentuk lingkaran. Lalu kuatkan dengan penjepit rambut mengelilingi seluruh sanggul.

- e. Setelah sanggul terpasang rapi dan kuat, kemudian pasangkan bukle-bukle disisi kanan dan kiri sanggul, serta bagian belakang sanggul.
- f. Apabila sanggul telah terpasang sesuai dengan rancangan, kemudian pasang ornamen atau aksesoris yang diperlukan.

Penataan rambut tokoh Srikandi telah mengalami beberapa kali perubahan, dari bentuk awal jambul yang hanya kecil hingga bentuk jambul yang dibuat jauh lebih besar.

2. Latihan dan test penataan rambut

a. Test penataan rambut I



Gambar 70. Hasil test penataan rambut I
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Pada test penataan rambut I awalnya menggunakan penataan rambut *top mess* yaitu bentuk sanggul berbentuk kerucut pada puncak kepala, koreksi pada test penataan rambut I yaitu bentuk jambul masih terlalu kecil karna dibuat hanya menggunakan rambut asli model.

Saran pengoreksian pada latihan penataan rambut I ini yaitu sebaiknya jambul dibuat dengan menggunakan hairpiece agar bentuk sanggul dapat terlihat lebih besar, dan bentuk sanggul belakang disarankan untuk dibuat lebih besar.

b. Latihan penataan rambut II



Gambar 71. Hasil test penataan rambut II
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Koreksi latihan penataan rambut yang kedua yaitu pada jambul bentuknya masih kurang besar dan kurang rapi, sedangkan sanggul yang dirubah menjadi penataan belakang ini dikoreksi bentuk sanggul kurang besar, dan terlalu kecil.

Saran pengoreksian pada latihan penataan kedua ini yaitu bentuk sanggul bagian belakang sedikit diperbesar dan jambul dibuat lebih besar lagi yaitu dengan penambahan jambul dengan *hairpiece* menjadi tiga lapis atau 3 susun.



Gambar 72. Hasil Penataan Rambut Saat Gladi Bersih
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

Saat evaluasi se usai gladi bersih, sanggul tokoh srikandi disarankan agar dilakukan penambahan aksesoris pada samping sanggul untuk menambah keindahan sanggul.



Gambar 73. Hasil Penataan Rambut Saat Pagelaran
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

E. Hasil dan Pembahasan Pagelaran

1. Hasil Pagelaran

Pagelaran yang mengambil tema besar *The Glory Of Bharatayuda* dapat terselenggara dengan baik, sukses, dan lancar. Pagelaran yang terselenggara pada tanggal 13 Maret 2013 ini dimulai sejak pagi oleh mahasiswa, panitia dan para pemain. Acara pagelaran dibuka dengan pemecahan MURI gunung wayang tertinggi yaitu 13 meter dengan menggunakan 4000 Indomie, selanjutnya acara dilanjutkan dengan pagelaran *The Glory Of Bharatayuda*.

2. Hasil Akhir Penataan Panggung dan Properti panggung

Konsep panggung dan dekorasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan konsep yang telah ada dalam disain yaitu penataan panggung yang dibuat dengan bentuk *proscenium*. Pada bagian depan panggung utama diberikan tambahan panggung yang tingginya tidak melebihi ukuran panggung utama, panggung tambahan berbentuk persegi. Dengan pertimbangan jumlah pemain dan penyesuaian gerak penari.

Properti yang digunakan berbentuk bukit dan pohon. Penggunaan properti ini dikarenakan pada saat setiap adegan yang ada dalam pagelaran kebanyakan dilakukan di Kurusetra yang merupakan hutan dan perbukitan. Properti lain yang digunakan yaitu menggunakan *gun smoke*. Namun penambahan *gun smoke* terlalu banyak sehingga asap yang dikeluarkan terlalu banyak dan pekat yang mempengaruhi pandangan penonton serta terdapat beberapa pemain yang mengalami pedih pada matanya.



Gambar 74. Hasil Penataan Panggung
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

3. Hasil akhir Tata cahaya

Tata cahaya yang ditampilkan dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* telah sesuai dengan konsep disain yang dibuat. Warna-warna yang digunakan yaitu warna merah, kuning, biru dan putih. Proses pelaksanaannya pun juga berjalan dengan baik.

4. Hasil akhir penataan musik

Tata musik yang ditampilkan dalam pagelaran ini juga berjalan dengan baik. Tata musik menggunakan jenis musik kontemporer, yaitu perpaduan antara musik tradisional dan musik modern serta dipadukan dengan nyanyian-nyanyian yang disesuaikan dengan suasana pada saat pementasan. Tempo dan ketukan bunyi musik dengan gerakan para penari sudah sesuai.



Gambar 75. Hasil penataan panggung musik
(Dokumentasi: Dyah Ayu, 2013)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan tentang proyek akhir yang berjudul Tata Rias Karakter Tokoh Srikandi Dalam Pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Kostum

Penerapan kostum Tokoh Srikandi menggunakan sumber ide Kesatria Xena dalam cerita *Xena Warrior Princess*. Pengembangan sumber ide pada tokoh Srikandi menggunakan teknik disformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Rancangan kostum menggunakan prinsip disain warna, diantaranya warna merah yang melambangkan keberanian, warna biru melambangkan kecerdasan, warna emas melambangkan keagungan, dan warna hitam melambangkan kekuatan. Selain unsur warna pada rancangan kostum juga menggunakan unsur disain garis, diantaranya garis mendatar (horisotal) yang melambangkan ketenangan, garis miring (diagonal) melambangkan kelincahan, dan garis lengkung melambangkan kelembutan. Selain unsur garis juga menggunakan unsur bentuk yaitu lingkaran yang melambangkan kasih sayang.

Pemilihan unsur warna, garis dan bentuk pada kostum disesuaikan dengan karakteristik tokoh Srikandi yang sesungguhnya pada cerita wayang.

Dari pemilihan unsur warna, garis dan bentuk dapat disimpulkan bahwa kostum Srikandi dibuat berdasarkan karakter Srikandi yaitu kostum panglima perang wanita yang pemberani dan terlihat cantik dan anggun.

2. Kesimpulan Riasan

Sebelum melakukan rias wajah tokoh Srikandi dilakukan pengkajian tentang karakter tokoh srikandi dalam cerita Bharatayuda. Dalam riasan Srikandi menggunakan beberapa jenis riasan, yaitu rias karakter, rias wajah korektif dan rias wajah panggung dengan mengaplikasikan unsur disain warna maupun garis untuk mencapai hasil riasan yang dapat menonjolkan karakteristik tokoh Srikandi yaitu rias Karakter seorang wanita yang gagah perkasa, pemberani, lincah, namun tetap memiliki hati yang lembut dan baik hati.

3. Kesimpulan Penataan rambut

Hasil penataan rambut tokoh Srikandi dibuat berdasarkan karakter tokoh Srikandi dalam cerita Bharatayuda dan dirancang dengan perpaduan antara unsur dan prinsip disain. Penataan rambut tokoh Srikandi dibuat dengan penataan belakang serta penambahan jambul dengan penambahan bukle-bukle yang berbentuk garis lengkungan selain berfungsi sebagai pemanis sanggul juga memilki arti lincah seperti sikap Srikandi yang lincah dan berperang.

Aksesoris yang diterapkan yaitu: mahkota berbentuk segitiga yang memiliki arti pencapaian tujuan yaitu pencapaian tujuan Srikandi untuk dapat

membunuh Resi Bisma, hiasan samping sanggul berbentuk S dan tusuk permata kecil sebagai pemanis sanggul.

4. Menampilkan rias karakter tokoh Srikandi dalam *Pagelaran Tata Rias The Glory Of Bharatayuda*

Penampilan tokoh Srikandi dalam pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* menggunakan kostum seperti kesatria perang dengan rias wajah karakter yang membuat penampilan tokoh Srikandi terlihat cantik namun juga pemberani. Pelaksanaan pagelaran *The Glory Of Bharatayuda* dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 20013 bertempat di gedung *Auditorium* Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran ini menampilkan cerita pewayangan Bharatyuda yang dikemas dalam bentuk drama tari yang lebih menarik dan modern. Sebelum acara dimulai, acara diawali dengan pemecahan rekor MURI gunung wayang tertinggi yaitu 13 meter dan terbuat dari 4000 mie instan yang terkait dengan sebagian bahan kostum menggunakan bahan bungkus mie instan. Pagelaran diikuti oleh semua mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2010. Acara pagelaran ini dapat terlaksana dengan baik dan sukses berkat kerjasama yang baik dari seluruh panitia dan pelaksana pagelaran.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan menerapkan tata rias, penataan rambut, dan kostum dalam suatu pagelaran agar tidak terjadi kegagalan yaitu:

1. Sebelum membuat kostum sebaiknya memilih dan menentukan kain yang akan digunakan, dengan mempertimbangkan jenis kain yang dapat memantulkan cahaya saat terkena *lighting* diatas panggung agar kostum terlihat menarik walau dilihat dari kursi penonton yang jaraknya cukup jauh. Jika menggunakan unsur warna emas, jangan menggunakan kain satin karena tidak dapat memantulkan cahaya, pilihlah kain yang keras atau plasmen.
2. Lamanya pembuatan kostum juga sangat penting, pembuatan kostum minimal harus sudah selesai 3-5 hari sebelum acara pagelaran. Jadi pada saat pagelaran semua kostum, kosmetika dan peralatan lain sudah siap, sehingga saat ujian, pikiran lebih tenang dan lebih fokus untuk merias.
3. Pada pagelaran diperlukan pembentukan panitia yang lengkap dan kompak agar terjalin kerjasama yang baik. Diperlukan pengarahan dan bimbingan yang baik untuk setiap seksi, agar semua seksi dapat bertanggung jawab dengan pekerjaan yang didapat. Menjaga komunikasi yang baik pada setiap penanggung jawab setiap seksi agar tidak terjadi kesalah pahaman dan pagelaran dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Pemilihan tempat pagelaran juga perlu dipikirkan dengan pertimbangan kapasitas penonton dan cuaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A.Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapendo.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Didi Nini Thowok. (2003). *Stage makeup untuk teater, tari dan film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djen Moch, Soerjopranoto dan Titi Poerwosoeno. (1986). *Tata rias wajah siang, malam, panggung dan fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Eko Santoso, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Iswerni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Heri Purnomo. (2004). *Nirmsns dwimatra*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin dan Wiwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- I Made Bandem dan Sal Murgiyanto. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irwan H.Prasetya. (2010). *Ensiklopedia drama dan teater modern*. Semarang: Aneka Ilmu
- Kusnadi. (2009). *Seni teater untuk SMP dan MTs*. Solo: Tiga Serangkai.
- Kusumadewi. (2003). *rambut anda masalah, perawatan dan penataanya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nanang Ganda Prawira dan Dharsono Sony Kartika. (2004). *Pengantar estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Porrie Mulyawan. (2002). *Menggambar mode dan menciptakan busana wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya.
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Roestowo. (1985). *Tata kecantikan kulit tingkat trampil*. Jakarta: PT Vika Press.

- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Dasar-dasar seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sri Ardiyati Kamil. (1996). *Fashion design*. Jakarta: CV Baru Jakarta
- Sri Hermawati Dwi Arini, Ataswarin Oetopo, Rahmida Setiawati, dkk. (2008). *Seni budaya jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain busana 1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulasmi Dharma Prawira. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni dan desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Budaya
- Triyanto, Noor Fitrihana dan Mochammad, Adam Jerussalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincen J.R. (1992). *Teknik makeup professional untuk artis film, televise dan panggung*. Yogyakarta: MMTC
- Wien Pudji Priyanto. (2004). *Tata teknik pentas*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Anonim. (2010). *Wayang Indonesia bharatayuda (7) Karna tanding*. <http://wayang.wordpress.com/2010/07/28/bharatayuda-7-karna-tanding/>. Diakses tanggal 5 juni 2014.
- Anonim. (2011). *Filosofi motif parang*. <http://batikcentres.blogspot.com/2011/2/filosofi-motif-parang.html>. Diakses tanggal 18 juni 2014.
- Anonim. (2013). *Srikandi*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Srikandi>. Diakses tanggal 25 mei 2014.
- Anggri lukman. (2008). *The legendary journey & xena warior princess*. <http://generasi90an.blogspot.com/2009/07/hercules-legendari-journey-xena-warior.html>. Diakses tanggal 12 Juni 2014
- Dwi Astuti Sih Apsari. (2003). *Tata rias wajah panggung*. http://psbtik.smkn1cms.net/kecantikan/tata_kecantikan_kulit/tata_rias_wajah_panggung.pdf. Diakses tanggal 11 juli 2014
- Ismoko Widjaya. (2009). *Malaysia juga patenkan wayang kulit dan gamelan*. http://us.nasional.news.viva.co.id/news/read/92700-makaysia_juga-patenkan_wayang_kulit___gamelan. Diakses tanggal 5 juni 2014.
- Marisi. (2013). *Psikologi arti warna*. <http://marisi-butarbutar.blogspot.com/20013/02/psikologi-arti-warna.html>. Diakses tanggal 7 juni 2014

- Paty Hasyim. (2013). *Rias wajah panggung*.
<http://hasnapati.blospot.com/2013/01/jdjfjffjklftjlgjtjgtkjg.html>. Diakses tanggal 11 juli 2013
- Rahayu. (2012). *Penataan rambut*. <http://rahyuiyu.blogspot.com/>. Diakses tanggal 18 juni 2014
- R.M Langkir Notodisuryo. (2009). *Konsep penataan rambut*.
http://langkir1st.blogspot.com/2009_05_01_archive.html. Diakses tanggal 5 juni 2014
- Subdit kurikulum dan penilaian direktorat pendidikan menengah kejuruan. (2004). *Modul bahan ajaran kurikulum 2004 untuk SMK bidang tata kecantikan, program keahlian tata kecantikan kulit*.
http://www.geocities.ws/kurcantik204/karakter_tua_bella.pdf. Diakses tanggal 11 juli 2014
- Subkhan Agus Santoso. (2012). *Mengenal bentuk geometris dan maknanya*.
<http://celotehcelatah.blogspot.com/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html>. Diakses tanggal 6 juni 2014
- Trio Nugraha. (2009). *Pergelaran*.
<http://treeyo.wordpress.com/2009/01/16/pergelaran/#more-261>. Diakses tanggal 16 Juni 2014
- Wikipedia. (2004). *Tata rias wajah*. http://id.wikipedia.org/wiki/Tata_rias_wajah.
 Diakses tanggal 11 juli 2014.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto ruang rias
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 2. Foto saat merias
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 3. Foto diruang penjurian
(dokumentasi: PDD)



Lampiran 4. Foto adegan Srikandi dan Resi Bisma
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 5. Foto adegan Srikandi dan Arjuna
(Dokumentasi PDD)



Lampiran 6. Foto bersama teman-teman Srikandi 2010
(Dokumentasi:PDD)



Lampiran 7. Foto bersama di depan rekor MURI Gunung mie
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 8. Foto saat parade
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 9. Foto saat parade bersama perias
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 10. Foto saat pengumuman kejuaraan
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 11. Foto bersama perias
(Dokumentasi: PDD)



Lampiran 12. Foto Srikandi
(Dokumentasi: PDD)