



**TATA RIAS FANTASI BURUNG KUTILANG DALAM PERGELARAN DRAMA
MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



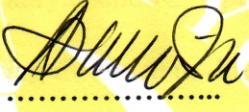
Disusun Oleh:

**RICHA BELA SALAMAH
13519134041**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIAKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir yang berjudul "Tata Rias Fantasi Burung Kutilang dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara" ini telah dipertahankan didepan Dewan Pengaji pada tanggal 14 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd	Ketua		27 April 2016
Eni Juniaistuti S.Pd	Sekretaris		27 April 2016
Elok Novita S.Pd	Pengaji		27 April 2016

Yogyakarta, 27 April 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Richa Bela Salamah
NIM : 13519134041
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Burung Kutilang dalam
Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla
Mengembara

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

Yogyakarta, 15 Maret 2016
Yang Menyatakan,

Richa Bela Salamah
NIM. 13519134041

MOTTO

1. Bahwa setiap perubahan yang baik membutuhkan proses dan kesabaran yang akan selalu diuji.
2. Tidak ada kemenangan tanpa melewati berbagai rintangan.
3. Berdoalah, seperti kayuhan sepeda yang akan terus mengulang kayuhan-kayuhanya sampai harapan terwujud dan menjadi nyata.
4. Terbentuk sebagai manusia yang kaya ilmu dan kaya akan tanggung jawab adalah suatu prinsip hidup.
5. *Everything will be okay in the end, if its not okey, its not the end.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan sergala karunianya, sehingga penulis bisa menyusun dan menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Laporan Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Terimakasih untuk Ayah dan Ibu yang tidak pernah berhenti berdoa dan mendukung serta tidak pernah henti-hentinya memberi motifasi agar tetap melangkah ke depan.
2. Terimakasih kepada Dosen Pembimbing Ibu Asi Tritansi M.Pd yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan penulis dengan baik.
3. Terimakasih Ibu Eni Juniastuti, S.Pd selaku Dosen yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang menjadikan penulis penulis tidak putus asa.
4. Terimakasih teman seperjuangan srikandi 2013 yang telah memberi dukungan.
5. Terimakasih untuk Yolla Afwiyani Aditya, Dini Maulidya Rahmawati yang selalu memberi semangat dan dukungan.

**TATA RIAS FANTASI TOKOH BURUNG KUTILANG DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA**

Oleh:

Richa Bela Salamah
NIM. 13519134041

ABSTRAK

Proyek akhir dalam Pergelaran Kala Karolla Mengembara bertujuan umtuk : 1) menghasilkan rancangan kostum dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara, 2) menata kostum yang nyaman digunakan untuk model tanpa mengganggu dan membatasi gerak, 3) menampilkan tokoh Titi sesuai karakteristik burung kutilang.

Metode yang diterapkan agar tercapai tujuan pergelaran meliputi : 1) membaca dan mengkaji alur cerita Kala Karolla Mengembara, memahami sifat karakteristik burung kutilang dan mengumpulkan referensi burung kutilang, menentukan sumber ide, mengembangkan sumber ide, menerapkan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada kostum, 2) memilih bahan untuk pembuatan kostum, mencari penjahit untuk kostum, mengukur model, *fitting* model, membuat kostum keseluruhan tokoh, membuat kaki tokoh, membuat kepala tokoh dan sayap tokoh burung kutilang, 3) pembentukan tim atau panitia untuk merancang sebuah pergelaran, merancang pergelaran, kerjasama, gladi kotor, gladi bersih, menentukan bentuk pergelaran, menentukan bentuk panggung, menentukan *lighting* dan musik pengiring, dan menjalin kerjasama.

Hasil Proyek Akhir yaitu : 1) terwujudnya rancangan kostum burung kutilang menggunakan sumber ide burung kutilang, menggunakan unsur garis, arah, bentuk, warna dan menggunakan prinsip keselarasan, keseimbangan, 2) terwujudnya tatanan kostum terdiri dari celana dan baju yang berbahan kain dan ditempel bulu, sayap yang mampu dikepakan, ekor yang berbahan dasar *sponati* yang ditempel bulu, cakar yang menggunakan *sponati*, 3) terselenggaranya pergelaran Drama Musikal “Kala Karolla Mengembara” pada tanggal 14 Januari 2016, pukul 14.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan tiket keseluruhan terjual lebih 500 tiket beserta undangan sehingga pergelaran berjalan dengan lancar.

Kata Kunci: *burung kutilang, rancangan kostum, kala karolla mengembara*

**FANTASY MAKE UP THE CHARACTER OF THE BIRD KUTILANG
IN DRAMA MUSICAL PERGELARAN FABLE KALA KAROLLA
MENGEMBARA**

*by:
Richa Bela Salamah
NIM. 13519134041*

ABSTRACT

The final project in the performance of Kala Karolla Mengembara aims to: 1) Can be the realization the design of the costume and concept of the characters in the performance burung kutilang of Kala Karolla Mengembara, 2) managed to make a costume comfortable used to the model without disturbing and limit motion, 3) managed to embody the figures Titi according to the characteristics of burung kutilang.

The method applied in order to achieve the purposes of the performance such as: 1) read and examines storylines, understand the characteristics burung kutilang, determine the source of idea, developed a source of idea, apply the elements of and principles of the design applied on the fancy costume, 2) choose materials for costume, buy ingredients, looking for seamstress to costume, measuring models, fitting models, make a costume and the wings burung kutilang, 3) the establishment of the team or the committee to designing a enliven designing the performance, rehearsal dirty, rehearsal clean, determine of the performance, determine lighting and music accompanist.

The results of the final project are: 1) the realization plan of burung kutilang using a source of idea burung kutilang, using the elements of the lina, the way, shape, colour, and use the principles of alignment and balance, 2) the realization costume consisting of pants ang shirt made and feathers, the wings are able to take away, tails that made of sponaty that take away feathers, claws using sponaty, 3) materialized enliven “Kala Karolla Mengembara” on 14 January 2016, 14.00 o’clock on Auditorium University of Yogyakarta and the whole sold more 500 tickets and the invitation so that the performance of walking with fast.

Keywords: burung kutilang, design of costume, Kala Karolla Memgembara

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul “Tata Rias Fantasi Burung Kutilang Dalam Pergelaran Drama Musikal Kalla Karolla Mengembara” dengan tepat waktu.

Laporan Proyek Akir ini tidak luput dari salah dan kekurangan, sehingga apabila ditemui kesalahan penulis mohon maaf. Pelaksaan proyek akhir yang telah terselenggara ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan dari pihak yang terkait. Terimakasih penulis haturkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan Proyek Akhir. Ucapan terimakasih penulis haturkan 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. Dr. Mutiara Nugraheni M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
5. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku sutradara sekaligus *director* dalam pertunjukan teater Pergelaran Kala Karolla Mengembara.
6. Seluruh Dosen Tata Rias dan Kecantikan

7. Seluruh Tim produksi teater yang bergabung dalam Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.
8. Arum selaku model dalam tokoh burung kutilang.

Harapan penulis, semoga penyusunan Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya. Laporan ini tidak luput dari kesalahan, kritik dan saran akan membantu agar menjadi yang lebih baik.

Yogyakarta, 15 Maret 2016

Richa Bela Salamah
NIM. 13519134041

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	6
G. Keaslian Gagasan	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita.....	8
1. Pengertian sinopsis cerita.....	10
2. Pengertian alur cerita	10
B. Sumber Ide.....	11
1. Pengertian Sumber Ide.....	11
2. Prinsip Sumber Ide	11
3. Pengembangan Sumber Ide	11
C. Desain	13
1. Unsur-unsur Desain	14
2. Prinsip-prinsip Desain	21
D. Kostum dan Assesoris	25
1. Pengertian Kostum	25
2. Fungsi Kostum.....	26
3. Assesoris.....	27
E. Tata Rias Wajah.....	28
1. Pengertian	28
2. Fungsi Tata Rias	30
3. Jenis Tata Rias	31
F. Pergelaran	32
1. Pengertian Pergelaran	32
2. Pengertian Teater.....	32

3. Jenis-jenis Teater	33
4. Pengertian Tata Panggung	36
5. Tata Cahaya	38
6. Jenis-jenis Lampu	39
BAB III KONSEP RANCANGAN	
A. Karakterisrik Tokoh	46
B. Sumber Ide.....	46
C. Pengembangan Sumber Ide	47
D. Penerapan Prinsip Dan Unsur Desain.....	48
E. Rancangan Alat dan Kosmetik Khusus	58
F. Rancangan Pergelaran	60
1. Pembentukan Panitia	60
2. Konsep Pergelaran	61
3. Konsep Penataan Panggung.....	61
4. Konsep <i>Lighting</i>	62
5. Konsep Penataan <i>Property</i> Panggung	63
6. Konsep Penataan Musik	63
7. Jadwal Pertunjukan.....	63
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Desain	68
1.Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum.....	68
a. Rancangan Kostum Pertama.....	68
b. Rancangan Kostum Kedua	69
c. Rancangan Kostum Ketiga	70
B. Hasil	85
1. Hasil Pembahasan Kostum	85
2. Hasil Pembahasan Panggung.....	89
C. Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Makna pada warna	18
Tabel 2. Efek lampu pada riasan	45
Tabel 3. Susunan Panitia	60
Tabel 4. Jadwal Latihan	64
Tabel 5. Jadwal Penjurian	65
Table 6. Susunan Acara.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.	Bentuk Panggung Arena.....	37
Gambar	2.	Bentuk Panggung <i>Proscenium</i>	37
Gambar	3.	Lampu <i>Floodlight</i>	40
Gambar	4.	Lampu <i>Scoop</i>	40
Gambar	5.	Lampu <i>Fresnel</i>	41
Gambar	6.	Lampu <i>Profile</i>	42
Gambar	7.	Lampu <i>Pebble Convex</i>	43
Gambar	8.	Lampu <i>Follow Spot</i>	44
Gambar	9.	Lampu <i>Par</i>	44
Gambar	10.	Lampu Efek.....	45
Gambar	11.	Sumber Ide Burung Kutilang	47
Gambar	12.	Rancangan Kostum	53
Gambar	13.	Rancangan Kepala Tokoh	54
Gambar	14.	Rancangan Kostum Bagian Atas	55
Gambar	15.	Rancangan Sayap Tokoh.....	56
Gambar	16.	Rancangan Ekor Tokoh	57
Gambar	17.	Rancangan Kaki Tokoh.....	57
Gambar	18.	Rancangan Cakar Burung.....	58
Gambar	19.	Sketsa Penataan Panggung dan Kursi	62
Gambar	20.	<i>Layout</i> Panggung.....	69
Gambar	21.	Rancangan Desain Pertama.....	68
Gambar	22.	Rancangan Desain Kedua.....	69
Gambar	23.	Rancangan Kostum Ketiga.....	70
Gambar	24.	Dasaran kepala tokoh yang sudah ditempel bulu	72
Gambar	25.	Proses pewarnaan paruh burung.....	72
Gambar	26.	Bulu dari benang wol yang sudah tersusun	73
Gambar	27.	Pemasangan bulu untuk kepala tokoh	73
Gambar	28.	Finishing kepala tokoh	74
Gambar	29.	Bulu untuk kostum bagian atas	75
Gambar	30.	Bulu yang tersusun pada dasaran kostum	75
Gambar	31.	Finishing kostum bagian atas	76
Gambar	32.	Dasaran sayap tokoh	77
Gambar	33.	Susunan sayap	77
Gambar	34.	Bantalan pada sayap	78
Gambar	35.	Finishinh dasaran sayap	78
Gambar	36.	Pemasangan tali pada perbagian sayap	79
Gambar	37.	Dasaran sayap yang siap ditempel bulu	79
Gambar	38.	Dasaran yang sudah ditempel bulu dan sudah dicat.....	80
Gambar	39.	Finishing sayap.....	80
Gambar	40.	Dasaran ekor yang sudah ditempel bulu	81
Gambar	41.	Finishing ekor burung	81
Gambar	42.	Pemasanagan bulu pada kaki tokoh	82
Gambar	43.	Merapikan bulu pada kaki	83

Gambar	44. Finishing kaki pada tokoh burung kutilang.....	83
Gambar	45. Pewarnaan pada cakar burung.....	84
Gambar	46. Pembentukan cakar burung	84
Gambar	47. Finishing cakar burung.....	84
Gambar	48. Hasil kepala tokoh.....	85
Gambar	49. Hasil kostum bagian atas.....	86
Gambar	50. Hasil pembuatan kostum bagian bawah	87
Gambar	51. Hasil pembuatan sayap.....	88
Gambar	52. Hasil pembuatan ekor.....	88
Gambar	53. Hasil keseluruhan kostum	89
Gambar	54. Hasil akhir penataan panggung	90
Gambar	55. Hasil akhir penataan property panggung.....	90
Gambar	56. Hasil akhir penataan lighting.....	91
Gambar	57. Hasil akhir penataan musik	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tokoh Burung Kutilang di atas Panggung	101
Lampiran 2. Foto Tokoh Burung Kutilang	101
Lampiran 3. Penyerahan Piagam Kepada Seluruh Mahasiswa.....	102
Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing	102
Lampiran 5. Foto Beautician bersama Tokoh Burung Kutilang	103

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah Negara Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, Indonesia adalah kepulauan terbesar di dunia yang di dalamnya terdapat berbagai macam pulau. Indonesia sendiri adalah salah satu Negara yang di jajah oleh bangsa lain, karena Indonesia memiliki potensi atau kekayaan alam yang sangat melimpah, oleh sebab itu, Indonesia juga memiliki beragam kebudayaan, termasuk adanya seni teater di Indonesia. Dengan adanya perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan, serta kecenderungan masyarakat terhadap teknologi, seni teater yang sudah mengakar lama mulai dilupakan.

Berbeda halnya dengan perkembangan seni teater di Daerah Istimewa Yogyakarta, di daerah yang sebagian besar masyarakatnya di kenal sangat ramah dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan yang ada sebagai karakteristik daerahnya ini adalah salah satu contoh daerah yang mampu mempertahankan berkembangnya seni teater di masyarakat, baik masyarakat setempat maupun pendatang. Hal ini sejalan dengan penuturan beberapa seniman yang berada di Taman Budaya Yogyakarta, tempat dimana berkumpulnya orang-orang yang peduli akan seni termasuk seni teater tersebut, serta orang-orang yang mewadahi golongan-golongan seni yang ingin mengapresiasikan wujud seninya dengan cara menyalurkan bakat lewat Taman Budaya Yogyakarta, agar masyarakat mengetahui

tentang kesenian teater, bagi golongan seni yang ingin mewujudkan bentuk seni yang mereka miliki, namun kurang adanya modal maka dari pihak Taman Budaya Yogyakarta memberikan kelonggaran dalam biaya guna terlaksananya pertunjukan seni tersebut, agar masyarakat bisa menikmati kesenian teater, seniman yang berada di Taman Budaya Yogyakarta menambahkan, bahwa seni teater adalah seni yang masih berkembang dan banyak peminatnya, dari berbagai macam kalangan termasuk juga kalangan Mahasiswa. Dari tahun 2003 hingga sekarang seni teater mengalami peningkatan, banyak orang yang mengembangkan kesenian teater dengan berbagai macam cerita, dengan berbagai macam tokoh dan karekternya, Taman Budaya Yogyakarta sendiri telah mengadakan pertunjukan teater kurang lebih 100 kali pertunjukan dalam 2 tahun terakhir. Apresiasi masyarakat Jogja terhadap kesenian teater di nilai baik, oleh penduduk asli maupun pendatang, masyarakat menengah ke atas, mahasiswa, pelajar, orang tua, bahkan anak-anak sangat antusias ketika pertunjukan Teater berlangsung, namun dalam pertunjukan teater di Yogyakarta belum pernah menampilkan sebuah pertunjukan yang dikhuskan untuk anak-anak.

Mengamati tentang karakter bangsa yang mulai menurun menjauhi norma-norma agama dan budaya, terutama anak-anak dikhawatirkan bahwa tidak akan ada generasi yang mampu meneruskan perjuangan dan menjaga kemerdekaan bangsa, padahal generasi saat ini adalah salah satu tumpuan bangsa guna meningkatkan dan meneruskan kesejahteraan

masyarakat. Dengan demikian, perlu adanya pendidikan karakter yang harus disampaikan untuk generasi muda demi meningkatkan kualitas diri dengan moral yang baik serta jiwa berjuang yang tidak mudah putus asa.

Dilihat dari semakin meningkatnya seni teater di Yogyakarta dan semakin berkurangnya moral anak bangsa terutama anak-anak sehingga perlu diadakan suatu pertunjukan teater yang inovatif dan mengandung pesan moral untuk karakter anak bangsa yang lebih baik. Melihat dari seni pertunjukan teater di Yogyakarta yang meningkat namun tidak adanya pertunjukan yang dikhkususkan untuk anak-anak maka dalam hal ini, Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mengadakan sebuah pertunjukan teater yaitu pergelaran Drama Musikal bertemakan fabel dengan judul Kala Karolla Mengembara diangkatnya cerita fabel bertujuan agar anak-anak lebih bisa memahami maksut atau pesan moral yang disampaikan dari sebuah pertunjukan.

Dalam cerita Kala Karolla Mengembara mengisahkan tentang anak burung kakaktua raja dan kakaktua sumba yang bernama Karolla. Karolla meninggalkan rumah dan meninggalkan kedua orang tuanya untuk mengembara mencari bintang yang dipercaya bisa menambah kecantikan sebab hasutan dari Okek tokoh jahat yang iri dengan kebahagiaan keluarga kakatua, akhirnya pun Karolla sadar bahwa bintang berada jauh di angkasa yang mana tidak ada yang bisa memetiknya, cerita ini mempunyai pesan moral yaitu apapun yang telah Tuhan berikan kepada kita harus mampu

disyukuri, dan orang yang memiliki sifat yang tidak baik akan mendapat akibat yang setimpal.

Pada Pergelaran Kala Karolla Mengembara juga terdapat tokoh penegak keamanan yang pada cerita akhirnya menangkap tokoh-tokoh jahat, yaitu Titi si burung kutilang, yang memiliki suara merdu dan bulu yang indah. Tokoh Titi adalah perwujudan dari seekor burung kutilang, yang mana di lakonkan oleh seorang manusia dengan diwujudkan menjadi seekor burung. Dalam mewujudkan tokoh burung kutilang ke dalam bentuk manusia diperlukan kostum yang mendukung. Penampilan tokoh burung kutilang sangat penting dan harus memperhatikan banyak aspek agar penampilan tokoh burung kutilang selaras dengan tokoh-tokoh yang lain, dalam mewujudkan tokoh burung kutilang memerlukan desain rancangan yang sesuai konsep pergelaran, membutuhkan bahan-bahan yang mendukung agar rancangan desain yang akan diwujudkan menyerupai burung asli.

B. Identifikasi Masalah

1. Seni teater di Indonesia mulai di tinggalkan oleh masyarakat khususnya generasi muda sekarang ini.
2. Seni teater di Yogyakarta sangat jarang melakukan pertunjukan yang dikhkusukan untuk anak-anak.
3. Karakter anak bangsa yang mulai menjauhi peraturan norma dan agama.

4. Kurangnya inovasi dalam pergelaran teater, sehingga banyak masyarakat kurang tertarik untuk menonton seni teater.
5. Seni teater dianggap kuno dan ketinggalan jaman.
6. Sulitnya merancang rancangan kostum untuk tokoh burung kutilang yang harus tetap nyaman dipakai oleh tokoh, sehingga tokoh leluasa dalam bergerak.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pergelaran proyek akhir Kala Karolla Mengembara, adalah pembuatan kostum tokoh burung kutilang mulai dari pembuatan sayap yang memerlukan waktu cukup lama, dan kesabaran serta ketelitian yang cukup tinggi.

1. Kostum yang akan diwujudkan untuk tokoh burung kutilang harus menyerupai burung asli.
2. Mampu mewujudkan tokoh burung kutilang berdasarkan rancangan kostum yang dibuat.
3. Mewujudkan tokoh burung kutilang sesuai tema pergelaran yang diangkat.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum tokoh burung kutilang dalam pergelaran drama musikal yang akan dilaksanakan?
2. Bagaimana menata kostum untuk tokoh burung kutilang?

3. Bagaimana menampilkan tata rias fantasi burung kutilang dalam pergelaran drama musikal Kalla Karolla Mengembara?

E. Tujuan

1. Mewujudkan sebuah rancangan kostum pada tokoh burung kutilang.
2. Menghasilkan tatanan kostum pada tokoh burung kutilang dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara.
3. Menampilkan kostum tokoh burung kutilang dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengasah kemampuan mahasiswa dalam bidang yang telah ditekuni.
 - b. Menambah wawasan bagi mahasiswa tentang bidang tata rias dan kecantikan.
 - c. Menambah pengetahuan mahasiswa tentang beragam budaya Indonesia, dari adat budaya yang dimiliki Indonesia, serta pengetahuan tentang berbagai macam flora dan fauna yang ada.
 - d. Memperoleh ilmu baru, terutama dalam bidang tata rias dan kecantikan.
 - e. Mendapatkan kesempatan mengembangkan kreatifitas yang ada dalam diri mahasiswa.
 - f. Mengasah kemampuan diri dalam bidang tata rias dan kecantikan.
 - g. Bisa mengetahui kemampuan atau batas kemampuan diri.

h. Mampu bekerjasama secara profesional dalam mewujudkan pagelaran proyek akhir.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Memperkenalkan sesuatu yang baru untuk masyarakat, bahwa beragam flora dan fauna yang ada di Indonesia itu bermacam-macam.
- b. Memperkenalkan tentang program studi tata rias dan kecantikan pada masyarakat.
- c. Terjadinya kerjasama antara lembaga pendidikan dengan pihak sponsor.
- d. Memperkenalkan pada masyarakat bahwa Indonesia memiliki generasi yang dapat diunggulkan terutama pada bidang tata rias dan kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Penulisan proyek akhir dengan judul Kala Karolla Mengembara dengan tokoh burung kutilang ini adalah sebuah karya yang belum pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya. Belum ada suatu karya yang mengangkat judul tersebut, sehingga penulis mewujudkan tokoh dari burung kutilang dengan menerapkan rias fantasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Dalam pertunjukan suatu drama, diperlukan gambaran cerita atau cerita singkat yang perlu diketahui oleh pembaca guna menyampaikan isi dari drama itu sendiri.

1. Pengertian sinopsis

Sipnosis adalah gambaran cerita secara global atau cerita singkat yang menceritakan tentang isi dari sutau cerita dari awal hingga akhir cerita. Sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon menjadi terarah dan tidak mengada-ada (Eko Santoso, 2008:98).

Sinopsis merupakan suatu ringkasan yang digunakan dalam pembuatan sebuah karya sastra yang berbentuk prosa dan drama, dengan membaca sinopsis supaya pembaca tau dari cerita tersebut.

a. Cerita Kala Karolla Mengembara

Dalam cerita Kalla Karolla Mengembara adalah judul cerita yang mengisahkan tentang keluarga kakaktua yang tinggal disebuah hutan, dimana keluarga kakaktua tersebut mempunya seorang anak yang bernama Karolla seekor burung kakaktua kecil yang hobby berdandan, dan berhias. Keluarga kakaktua ini begitu harmonis dan bahagia, sehingga ada yang iri dengan kebahagiaan

mereka, yaitu Okek si Tokek. Okek memiliki sifat iri hati, Okek berniat ingin merusak kebahagiaan keluarga kakaktua dengan cara menghasut Karolla agar mengikuti arahanya, dengan mengatakan kepada Karolla bahwa Karolla adalah burung kakaktua yang tidak cantik, dan membanding-bandinkan Karolla dengan penduduk hutan yang lain, sehingga Karolla merasa sedih dan menangis. Okek menjalankan rencana jahatnya, dengan mengatakan “jika kamu ingin terlihat cantik, Karolla diminta untuk menemui penyihir yang bernama Lapo seekor ular pohon yang besar. Lapo yang bersekongkol dengan Okek memberi persyaratan kepada Karolla agar memetik bintang, jika Karolla ingin menjadi cantik. Karena Karolla yang tidak tahu bintang itu yang seperti apa, hingga mencari keberadaan bintang dan bertanya kepada beberapa penghuni hutan, hingga akhirnya Karolla bertemu dengan Titan sang orang utan dan kunang-kunang bernama Unang. Titan yang baik hati, menjelaskan bahwa bintang itu berada jauh di langit yang tinggi, dan tidak mungkin bisa di petik, Karolla pun akhirnya mengerti kalau dia telah di bohongi oleh Okek.

b. Alur Cerita

Peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam suatu cerita dalam pertunjukan yang disuguhkan, mampu menjadikan penonton memahami maksud yang disampaikan dalam sebuah pertunjukan.

1. Pengertian Alur Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:28) alur cerita adalah rangkaian peristiwa dalam cerita yang direka dan dijalin dengan seksama dan menggerakan jalan cerita melalui rumitan kearah klimaks dan penyelesaian.

Alur cerita merupakan rangkaian-rangkaian kejadian sebuah cerita yang berisi tentang kejadian-kejadian dan konflik yang berada dalam sebuah cerita yang diangkat (Kompasiana, 27 Maret 2016).

Dalam alur cerita Kala Karolla Mengembara terdapat tokoh burung kutilang yang bernama Titi seorang penegak keamanan yang merupakan tokoh *protagonist* yang mempunyai peran menangkap tokoh-tokoh jahat, yaitu Dodok, Lapo, dan Okek, burung kutilang digambarkan sebagai burung yang mempunyai suara merdu dan berbulu indah, dengan warna buru putih keabu-abuan, warna paruh yang hitam, memiliki warna sayap yang coklat serta kaki yang berwarna hitam.

B. Sumber Ide

Dalam merancang suatu rancangan diperlukan sumber ide sebagai salah satu hal penting yang digunakan sebagai landasan untuk mewujudkan suatu karya. Dengan adanya sumber ide maka akan tercapai suatu hasil rancangan yang diinginkan sesuai dengan tema yang diangkat

dan dengan adanya sumber ide karakter yang akan diwujudkan mudah dikenali oleh penonton.

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Indonesia, 2001:102).

Sumber ide menurut Widarwati (1996:58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Menurut Widjiningsih (2006:70) sumber ide adalah suatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru.

2. Prinsip Sumber Ide

Sejumlah kemampuan mengolah dan menata bagian elemen desain agar menghasilkan susunan yang menarik serta memberikan ketenangan rasa sehingga indah dipandang mata (Triyanto, 2012:39).

3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012:24) sumber ide berfungsi sebagai sara terwujudnya bentuk sebuah desain. Melalui sumber ide konsep yang akan dibuat lebih mudah terealisasikan. Sumber ide dapat dilakukan

dengan teknik stilisasi, disformasi, transformasi, dan distorsi. Berikut merupakan contoh sumber ide dan cara pengembangannya.

a) *Stilisasi*

Salah satu cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayaikan obyek dan atau benda yang telah di gambar. Cara yang tempuh adalah menggayaikan di setiap kontur pada obyek tau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat *stilisasi* dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Teknik penggayaan 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 obyek yang di gambar. Contoh karakter gatot kaca, topeng bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c) *Tranformasi*

Tranformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang di gambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d) Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek. Cara yang dilakukan dalam mengubah obyek 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.

Dalam hal ini, sumber ide adalah salah satu hal penting untuk membuat atau mendesain suatu rancangan tertentu, adanya sumber ide bertujuan untuk mengetahui karakteristik suatu obyek yang akan diwujudkan melalui sebuah rancangan.

C. Desain

Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. Munculah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008:195).

Desain menurut Widjiningsih (1983:01) adalah sutau rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bnetuk warna dan tekstur.

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan-susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Marwanti, 2000:03).

1. Unsur-unsur desain

Seorang desainer adalah seorang seniman yang mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana. Suatu rencana tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Melalui unsur inilah seseorang perancang dapat mewujudkan rancangannya (Marwanti, 2008:201).

a. Garis

Garis adalah garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksut unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangan kepada orang lain. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu:

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus

merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar menjadikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup.

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu:

- 1) Mendatar (*horizontal*)
- 2) Tegak lurus (*vertikal*)
- 3) Miring ke kiri
- 4) Miring ke kanan

Garis yang miring baik ke kiri maupun ke kanan disebut juga dengan garis diagonal. Arah mendatar horisontal memberikan

kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti. Arah tegak lurus atau vertikal memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibaan dan menggambarkan kekuatan, selain itu garis vertikal mempunyai sifat meninggikan serta melambangkan keluhuran. Arah miring ke kiri atau ke kanan memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan berpindah-pindah dan dinamis. Pengaruh diagonal akan tampak melebar, sehingga semakin mendatar bentuk diagonal akan nampak lebih lebar (Widjiningsih 1983:4).

c. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terbentuklah bentuk tiga dimensi. Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri dari bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak (Ernawati, 2008:203).

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain. Unsur-unsur yang dipergunakan untuk suatu desain hendaklah diatur ukuranya dengan baik, agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukuranya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan terlihat kurang baik (Ernawati, 2008:204).

e. Nilai gelap terang

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan value (Ernawati, 2008:204).

f. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna. Warna-warna tua atau hitam dapat memberi kesan berat dan menyusutkan bentuk (Ernawati 2008:205). Berikut adalah filosofi warna yang mengandung arti untuk kehidupan, sebagai berikut:

Tabel 1. Makna warna

WARNA	MAKNA POSITIF	MAKNA NEGATIF
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta,	Kesomnongan, ambisi, radikalisme,
Merah muda	Apresiasi, kekaguman, simpati,	Naif, kelemahan, kekurangan.
Oranye	Kehangatan, semangat	Kesombongan, terlalu emosi
Kuning	Kekayaan, kehidupan	Iri hati, tidak jujur
Hijau	keberuntungan, dermawan, ketulusan,	Cemburu, dengki, iri hati, korupsi.
Biru	Kepercayaan, keamanan	Sedih, depresi.
Ungu	Bangsawan, spiritual	Sombong, angkuh
WARNA	MAKNA POSITIF	MAKNA NEGATIF
Cokelat	Perlindungan, tenang	Kotor, kekasaran.
Abu-abu	Cerdas, bersih	Kesedihan
Putih	Disiplin, kebaikan kesederhanaan.	Menyerah, penakut.
Hitam	Kokoh, anggun, kuat	Penyesalan, marah

(Eko Nugroho, 2007:36).

Warna menurut Nugroho (2007:02) adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati. Sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Unsur warna juga dikelompokan sebagai berikut:

1) Warna primer

Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran dengan warna lain. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, biru (Ernawati, 2008:207).

2) Warna sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau dan ungu.

- a) Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
- b) Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru.
- c) Warna ungu adalah hasil pencampuran dari warna merah dan biru (Ernawati, 2008:207).

3) Warna *Intermediet*

Warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2 (Ernawati, 2008:208).

4) Warna *Tertier*

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.

- a) Tertier biru adalah pencampuran ungu dengan hijau.
 - b) Tertier merah adalah hasil pencampuran orange dengan ungu.
 - c) Tertier kuning adalah hasil pencampuran hijau dengan orange
- (Ernawati, 2008:09).

5) Warna *Kwarter*

Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada 3 yaitu:

- a) Kwarter hijau terjadi karena pencampuran tertier biru dengan tertier kuning.
- b) Kwarter orange terjadi karena pencampuran tertier merah dengan tertier kuning.
- c) Kwarter ungu terjadi pencampuran tertier merah dengan tertier biru (Ernawati, 2008:209).

g. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan nada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara dilihat atau diraba. Dengan melihat akan tampak permukaan

suatu benda misalnya berkilau, bercahya, tembus pandang, kaku, lemas dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur yang bercahya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih gemuk (Ernawati, 2008:204).

Unsur desain merupakan bagian dari suatu rancangan yang meliputi bentuk, garis, arah, ukuran, nilai gelap terang dan tekstur, dengan adanya unsur desain rancangan yang dibuat akan menyerupai sumber ide yang telah ditentukan seperti warna dan bentuk yang menyerupai sumber ide, tekstur dari bulu yang menyerupai bulu asli serta arah dan nilai gelap terang yang menjadikan rancangan semakin terlihat nyata.

2. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Widarwati (1993:15) adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip yang perlu diketahui adalah:

a. Keselarasan (keserasian)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain, walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian terlihat menjadi satu.

b. Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakan lebih besar atau lebih kecil, dan memberikan kesan adanya hubungan baru dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

c. Keseimbangan

Asas ini digunakan untuk memberikan persaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua acara untuk memperoleh kesimbangan, yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Ada dua acara untuk memperoleh keseimbangan

1) Keseimbangan Simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat, misalnya kearah, suku garis-garis hias atau hiasan 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

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain yaitu:

1) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah mengulangan garis.

Iram yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur.

2) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

3) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *gradation*.

4) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

5) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek atau ide atau adanya keselarasan dan kesesuaian antara bagian yang satu

dengan bagian yang lain pada sutau benda, atau antara benda satu dan benda lain yang dipadukan. Dalam sutau bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya (Ernawati, 2008:211).

6) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran obyek yang saty dengan obyek yang dipadukan secara proposisional. Ernawati, (2008:212).

Dengan demikian, disain merupakan suatu proses atau pembuatan rancangan yang dibuat sedemikian rupa dengan mengatur segala susuatu sebelum dilakukanya proses demi terwujudnya suatu hal. Pada dasarnya desain adalah pola rancangan yang dibuat sebelum terwujudnya sesuatu yang kita inginkan, desain merupakan langkah awal sebelum membuat sesuatu yang akan diwujudkan, dalam pagelaran drama musical Kala Karolla Mengembara seperti halnya desain tokoh burung kutilang, yang memerlukan rancangan desain untuk pembuatan sayap burung, tubuh, paruh, dan lain-lain.

Dengan adanya prinsip desain akan tercipta suatu rancangan yang diinginkan, dengan menggunakan prinsip keselarasan,

perbandingan, keseimbangan, irama dan proporsi maka rancangan yang dibuat menyesuaikan dengan ukuran tubuh model, tanpa menghilangkan karakteristik sumber ide yang telah ditentukan.

D. Kostum dan Assesoris pendukung

Suatu karya yang akan diwujudkan dalam sebuah pertunjukan dirasa kurang sempurna jika kostum dan assesoris tidak ditambahkan, adanya kostum dan perlengkapan assesoris berfungsi sebagai pelengkap tampilan agar penonton mengerti maksut yang ingin disampaikan.

1. Pengertian kostum

Menurut Made Bandem dan Murgiyanto (1996:62-63) menyatakan bahwa kostum atau pakaian pentas adalah perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Pakaian pentas terdiri atas pakaian sendiri sebagaimana yang dikenakan oleh seorang aktor sehari-hari, bisa pula berupa pakaian khusus yang direncanakan atau dirancang oleh seorang tokoh dalam cerita yang dipentaskan, atau hanya terdiri atas daun-daunan sebagai penutup pada bagian-bagian penting pada tubuh. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan, yakni pertama membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, kedua membantu memperlihatkan adanya hubungan antar pemeran di dalam sebuah lakon, misalnya antara raja dan bawahannya.

2. Fungsi Kostum

Menurut Eko Santoso (2008:110-112) bahwa kostum yang dipakai oleh manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam garis besar yakni untuk melindungi tubuh, mencritakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi lebih kompleks, yaitu:

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata kostum sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lainya

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lainya. Penampilan kostum yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting kostum dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter pada tokoh dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan

garis yang diciptakan. Melalui kostum, penonton terbantu dalam menangkap karakter suatu tokoh.

3. Asesoris

Asesoris merupakan perlengkapan untuk menunjang atau memperindah penampilan seseorang atau tokoh sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Menurut Triyanto (2012:6) bahwa yang dimaksud dengan asesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Jenis asesoris bermacam-macam, misalnya kalung, gelang, cincin, bando, dan bros. pengertian asesoris dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kalung

Kalung merupakan perhiasan yang dipaki melingkar di leher. Kalung pada umumnya dikenakan oleh wanita, tetapi sakrang banyak pula pria yang mengenakan kalung untuk memperindah penampilanya.

b. Gelang

Gelang merupakan perhiasan yang mellingkar dipergelangan tangan. Gelang atas berbagai macam ukuran, ada yang tebal, besar, kecil, dan tipis.

c. Cincin

Cincin merupakan perhiasan berupa lingkaran kecil yang dipakai di jari. Agar lebih indah, biasanya cincin diberi tambahan permata.

d. Anting-anting

Anting-anting merupakan perhiasan yang dipakai di telinga dengan cara digantungkan pada cuping telinga. Selain anting-anting, perhiasan di telinga dapat berupa subang. Subang merupakan perhiasan cuping telinga seseorang yang biasanya berbentuk bundar pipih dan biasanya bermata berlian.

e. Bando

Bando merupakan asesoris dalam berbusana yang dikenakan pada rambut atau di sekitar dahi. Jenis bando bermacam-macam, tipis, tebal, besar, dan kecil.

f. Bros

Bros merupakan asesoris yang dikenakan dengan cara disematkan pada busana. Bros juga sering dipakai oleh mereka yang mengenakan jilbab dengan cara disematkan pada jilbab tersebut.

Kostum adalah pakaian yang digunakan tokoh saat pentas berlangsung, penggunaan kostum bertujuan untuk memperjelas suatu tokoh dan karakter pada tokoh tersebut, dengan begitu penonton mudah mengenali suatu tokoh melalui pamakaian sebuah kostum.

E. Tata rias wajah

1. Pengertian

Menurut J. Waluyo menjelaskan bahwa tata rias adalah seni yang menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah atau peran

sesuai dengan tuntutan lakon, yang memiliki fungsi merubah watak seseorang, baik dari segi fisik, psikis dan sosial.

Tata Rias secara umum dapat diartikan sebagai seni merubah tampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam seni teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh (Santoso, 2008:273).

Berdasarkan sifatnya, maka tata rias diklasifikasi menjadi lima yaitu sebagai berikut:

- a. *Base* (dasar) rias dasar ini harus dipakai, base berguna untuk melindungi kulit, memudahkan pemberian rias, dan memudahkan penghapusan rias tersebut.
- b. *Foundation* adalah dasaran yang berbentuk stik atau pasta berguna untuk menutupi ketidakrataan pada kulit.
- c. *Lines*, berguna untuk memberikan batas anatomi wajah. Macam-macamnya adalah *eyebrow pencil*, *eyelash (pelengkung bulu mata)*, *lipstick*, *highlight*, dan *shadow* (menciptakan efek tiga dimensi, *eyeshadow*, conte hitam dan yang lainya).
- d. *Rouge*, bermanfaat untuk menghidupkan bagian pipi dekat mata, tulang pipi, dagu dan kelopak mata.
- e. *Cleansing (cream)*, krim pembersih ini harus ada, karena secara efektif menghilangkan semua rias yang telag dioleskan (Bandem dan Murgiyanto, 1996:63).

2. Fungsi Tata Rias menurut Santosa (2006:273)
 - a. Menyempurnakan penampilan wajah.
 - b. Menggambarkan karakter tokoh.
 - c. Memberi efek gerak pada ekspresi pemain.
 - d. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh.
 - e. Menambah aspek dramatic.

3. Jenis Tata Rias menurut Santosa (2006:275)

- a. Tata Rias Korektif

Merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan. Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah yang kurang sempurna, misalnya dahi yang terlalu besar, hidung yang kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan rias korektif.

- b. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaanya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Rias fantasi adalah rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi diri seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias. Reni Fitriana (2015:8).

Menurut Eka Turyani (2012:8) rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh seorang penata rias.

Dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah suatu karya yang bersumber dari imajinasi yang dituangkan ke dalam hasil riasan.

c. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak hanya sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah.

Untuk menggambarkan suatu tokoh yang akan diwujudkan, perlu adanya tatanan atau riasan pada bagian wajah guna mempertegas karakter suatu tokoh, dengan demikian akan terwujud

tokoh yang memiliki karakter tertentu sesuai dengan tema yang diangkat.

F. Pergelaran

Pergelaran drama musical Kala Karolla Mengembera adalah suatu pertunjukan yang dipersembahkan untuk masyarakat terutama anak-anak dan mempunyai pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dalam pergelaran dapat digunakan untuk masyarakat terutama anak-anak sebagai media pembelajaran dan pendidikan karakter.

1. Pengertian Pergelaran

Santoso, Subagyo, Mardianto (2008:386) Pergelaran adalah suatu pementasan tahap akhir. Seluruh persiapan dan kerja keras sebelum pergelaran dapat terlihat saat berlangsungnya pementasan.

2. Pengertian Teater

Teater berasal dari kata Yunani, “*Theatron*” yang artinya tempat atau gedung pertunjukan. Dalam perkembangannya, teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dengan demikian dengan rumusan sederhana, teater adalah pertunjukan karya misalnya ketoprak, ludruk, wayang, wayang wong, sintren, sulap, acrobat dan lain sebagainya (Santosa, 2008:1).

Menurut Bandem dan Murgiyanto teater diartikan sebagai drama, yaitu lakon atau kisah hidup manusia yang diperankan oleh tokoh dan dipertunjukkan di atas pentas dan disaksikan orang banyak.

3. Jenis-jenis Teater menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto (2008:47-51)

a. Teater Boneka

Pertunjukan boneka telah dilakukan sejak zaman kuno. Sisa peninggalan ditemukan di makam-makam India Kuno, Mesir, dan Yunani. Boneka sering dipakai untuk menceritakan legenda atau kisah-kisah religius. Berbagai jenis boneka dimainkan dengan cara berbeda. Boneka tangan dipakai di tangan sementara boneka tongkat digerakkan dengan tongkat yang dipegang dari bawah. *Marionette*, atau boneka tali digerakkan dengan cara menggerakan kayu silang tempat tali boneka diikatkan. Di Indonesia sendiri, dalam pertunjukan wayang kulit dimainkan dibalik layar tipis dan sinar lampu sehingga menciptakan bayangan wayang di layar. Penonton wanita duduk di depan layar, menonton bayangan wayang yang sedang dipertunjukkan, sedangkan penonton pria duduk di belakang layar dan menonton wayang secara langsung.

b. Teater Gerak

Teater gerak merupakan pertunjukan teater yang unsur utamanya adalah gerak dan ekspresi wajah serta tubuh pemainya. Penggunaan dialog sangat dibatasi bahkan dihilangkan seperti dalam pertunjukan pantomime klasik. Teater gerak tidak bisa diketahui dengan pasti kelahiranya tetapi ekspresi bebas, dalam masa ini pemain teater dapat bebas bergerak sesuka hati bahkan lepas dari karakter tokoh dasarnya untuk memancing perhatian

penonton. Dari kebebasan ekspresi gerak inilah gagasan mementaskan pertunjukan dengan berbasis gerak secara mandiri muncul.

c. Teater Dramatik

Istilah dramatik digunakan untuk menyebut pertunjukan teater yang berdasar pada dramatika lakon yang dipentaskan. Dalam teater dramatik, perubahan karakter secara spikologi sangat diperhatian dan situasi cerita serta latar belakang kejadian dibuat sedetail mungkin. Rangkaian cerita teater dramatik mengikuti alur plot dengan ketat. Mencoba menarik minat dan rasa penonton terhadap situasi yang disajikan. Menonjolkan laku aksi pemain dan melengkapinya dengan sensasi sehingga penonton tergugah. Satu peristiwa berkaitan dengan peristiwa yang lain sehingga terbentuklah keseluruhan lakon.

d. Treatikalisasi Puisi

Pertunjukan teater yang dibuat berdasarkan karya sastra puisi. Karya puisi yang biasanya sekedar dibacakan dicoba untuk diperankan di atas pentas. Karena bahan dasarnya adalah puisi makna teatrikalisasi puisi lebih mengedepankan estetika puisi di atas pentas.

e. Drama Musikal

Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah

melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri atau atas pengalaman hidup seseorang. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia. Adapun pengertian drama musical adalah pertunjukan teater yang menggabungkan seni bernyanyi, menari, dan akting. Drama musical mengedepankan unsur musik, nyanyian, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung Brodway jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan cabaret. Kemampuan actor tidak hanya pada penghayatan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan, tetapi juga melalui lagu dan gerakan tariannya. Disebut drama musical karena memang latar belakangnya adalah karya musik, dari karya music tersebut kemudian dikombinasikan dengan gerakan tari, alunan lagu, dan tata pentas (J. Waluyo, 2002:01).

Puncak dari sebuah rancangan, dan perwujudan dari hasil rancangan itu sendiri dikemas dengan sebuah pergelaran dengan tema tertentu, menghasilkan sebuah rancangan yang dipersembahkan untuk banyak orang. Pergelaran penting diwujudkan karena pergelaran adalah wadah untuk mengapresiasi suatu seni.

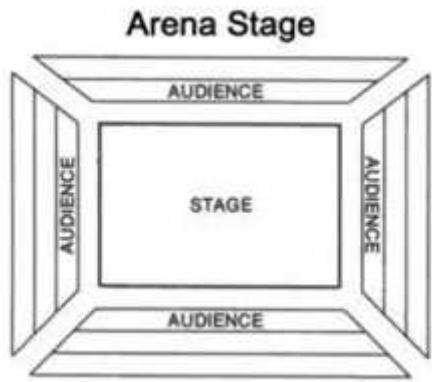
4. Pengertian Tata Panggung

Santosa (2008:387) menyatakan bahwa “Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi)”. Menurut Hendro Martono dan Harymawan (2008:50) definisi dekorasi adalah pemandangan latar belakang tempat memainkan lakon, meliputi, furniture, lukisan, hiasan dan segalanya yang membantu perwatakan.

Jenis panggung menurut Eko Santosa (2008:387-389) adalah :

a. Panggung Arena

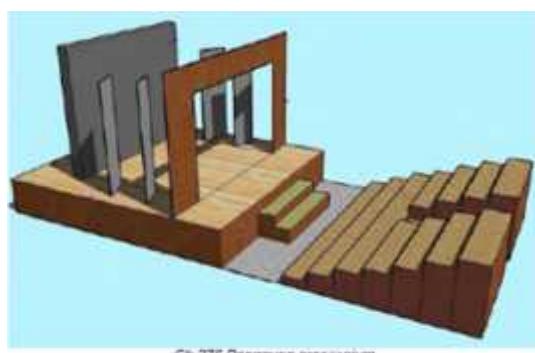
Panggung arena adalah panggung yang penontonya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat dengan pemain agar semua pemian dapat terlihat dari setiap sisi, makan penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikekelingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perlengkapan yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran dan penempatanya. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup.



Gambar 01. Bentuk panggung arena
(Sumber: www.google.com)

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* juga disebut juga dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung. Bingkai yang dipasangi layar dan gorden inilah yang memisahkan antara wilayah akting pemain dengan penonton yang memyxaksikan pertunjukan dari satu arah.



Gambar 02. Bentuk panggung proscenium
(Sumber: www.google.com)

5. Tata Cahaya

Pada suatu pertunjukan seni termasuk pertunjukan teater yang menggunakan panggung yang besar memerlukan tatanan cahaya guna mempertegas suatu tema cerita yang diangkat.

a. Pengertian

Menurut Santosa (2008:331) tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Tata cahaya panggung merupakan bagian dari teknik tata pentas yang spesifikasinya mengetahui pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan dalam pencahayaan demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton, yang mana harus mampu menciptakan suatu nuansa luar biasa, serta mampu menarik perhatian penonton (Hendro Martono, 2010:01-11).

b. Fungsi Tata Cahaya

Semua obyek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Banyak hal yang bisa dikerjakan yang berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi tata cahaya yaitu:

a) Penerangan

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan kepada pemain dan setiap obyek yang berada di atas panggung. Istilah tata penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan pada bagian tertentu dengan intensitas tertentu.

b) Dimensi

Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap terangatas obyek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung.

c) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan obyek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung memilih adegan dengan menggunakan cahaya, karena cahaya adalah faktor penting guna mempertegas suatu karakter tokoh ketika di atas panggung.

6. Jenis-jenis Lampu

Menurut Santosa (20018:341) tugas utama dari lampu adalah menghadirkan cahaya, warna dan bentuk yang dapat disesuaikan dan diarahkan menurut kebutuhan. Jenis-jenis lampu:

a. Lampu *Floodlight*

Bentuk paling sederhana dalam lampu panggung adalah *floodlight*.

Bohlam dan reflektor diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan ke kanan dan ke kiri serta ke atas ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengaturan khusus lain yang bisa dilakukan seperti pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus. Sifat menyebar dari sinar cahaya yang dihasilkan membuat besaran area yang disinari tergantung dari jarak lampu terhadap obyek.



Gambar 03. Lampu *Floodlight*
(Sumber: www.google.com)

b. Lampu *Scoop*

Lampu *scoop* adalah lampu lampu yang menggunakan *reflektor ellipsoidal* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut. Lampu ini ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bahan tertentu. Ada yang menggunakan bahan pijar biasa ada yang menggunakan bahan *tungsten*. Lampu ini sangat efisien untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu ini sangat ideal untuk memadukan warna cahaya.



Gambar 04. Lampu *Scoop*
(Sumber: www.google.com)

c. Lampu *fresnel*

Fresnel merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor *spherical* dan lensa *fresnel*. Karena karakter lensa *fresnel* bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Pengaturan ukuran sinar cahaya dilakukan dengan menggerakan *bohlam* dan reflektor ke lensa maka lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan semakin besar. Sifat lingkaran cahaya yang lembut memungkinkan dua atau lebih lampu *fresnel* memadukan warna cahaya pada obyek atau area yang disinari.



Gambar 05. Lampu *Fresnel*
(Sumber: www.google.com)

d. Lampu *Profile*

Lampu *profil* termasuk lampu spot yang menggunakan lensa plano *convex* sehingga lingkaran sinar cahayanya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Jika lampu ini dalam keadaan fokus maka batas lingkaran cahaya akan jelas terlihat dan jika tidak fokus maka batas lingkaran cahaya akan mengabur meskipun tidak selembut lampu *fresnel*. Lampu ini digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan drajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa. Selain bentuk sinar cahaya yang melingkar lampu ini dapat membentuk cahaya fleksibel dengan bantuan *shutter*. Shutter atau penutup cahaya ini terpasang di empat sisi yaitu atas, bawah, kanan dan kiri. Dengan sinar yang tegas mampu menjadikan karakter tokoh di atas panggung semakin hidup dan perhatian penonton tertuju pada pertunjukan yang disajikan, sehingga pesan moral yang terkandung di dalam suatu pertunjukan dapat tersampaikan.



Gambar 06. Lampu *profile*
(Sumber: www.google.com)

e. Lampu *Pebble Convex*

Untuk mengatur lingkaran sinar cahaya lampu dan *reflektor* didekattkan ke lensa. Lampu ini sangat bermanfaat ketika garis sinar cahaya yang tegas tidak diperlukan sementara garis sinar cahaya yang lembut terlalu kabur.



Gambar 07. Lampu *Pebble Convex*
(Sumber: www.google.com)

f. Lampu *Follow Spot*

Lampu ini adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh opertaor untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung. Karena dikendalikan secara manual maka lampu ini memiliki struktur yang kuat baik secara optik maupun mekanik. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Untuk mengatur lampu ini diperlukan dudukan atau *stand* khusus yang dapat diputar dan diatur tinggi rendahnya.



Gambar 08. Lampu *Follow Spot*
(Sumber: www.google.com)

g. Lampu *Par*

Lampu ini adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Par merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*. Dengan demikian lampu ini menggunakan lensa parabolik. Lampu yang borbentuk satu kesatuan ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan pengganti lampunya.



Gambar 09. Lampu *Par*
(Sumber: www.google.com)

h. Lampu Efek

Lampu efek adalah lampu yang menghadirkan cahaya khusus untuk kepentingan tertentu. Misalnya dalam sebuah pertunjukan teater menghendaki lukisan cahaya yang penuh.



Gambar 11. Lampu Efek
(Sumber: www.google.com)

Tabel 2. Efek lampu

Warna Make Up	Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Memudar	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Terang mendekati merah
Oranye	Terang	Warna pudar	Gelap	Sangat gelap	Terang
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau pudar	Gelap	Berubah ungu muda	Menjadi pink
Hijau	Sangat gelap	Menggelap	pucat	terang	biru pucat
Biru	Menggelap	Menggelap	Hijau tua	biru muda	Gelap
Violet	Gelap hingga hitam	mendekati hitam	hampir hitam	ungu muda	sangat muda

(vincent J-R Koehoe, 1992:44)

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik tokoh

Titi adalah tokoh protagonist yang memerankan tokoh sebagai petugas keamanan/polisi dengan kostum burung kutilang, kostum yang dipakai yaitu dengan manset atau baju yang dibuat dengan sedemikian rupa yang dijahit atau di tumpuki dengan bulu-bulu yang terbuat dari benang wol yang disikat atau dikusutkan sehingga menjadi bulu yang sesuai dengan desain yang telah dibuat, menggunakan beberapa warna bulu yang berbeda, meletakan bulu-bulu tersebut pada bagian yang telah ditentukan.

B. Sumber Ide

Untuk mewujudkan karakter tokoh burung kutilang, harus melalui tahap demi tahap, dengan menganalisa karakter burung asli, mengkaji karakteristik burung kutilang, mendalami hal-hal penting pada sumber ide seperti warna pada sumber ide, bentuk kepala burung, bentuk paruh burung, bentuk mata burung, sayap burung yang mampu dikepakan dan berwarna dominan coklat, kaki dengan cakar berwarna hitam, dan ekornya yang panjang berwarna coklat keemasan. Dengan mendalami karakteristik sumber ide, maka akan dapat lebih mudah untuk mengaplikasikan sesuai konsep yang diinginkan tanpa menghilangkan karakteristik yang terdapat pada sumber ide tersebut. Dengan adanya sumber ide, maka rancangan untuk tokoh akan lebih mudah diwujudkan.



Gambar 11. Sumber ide Burung Kutilang
(sumber: www.google.com)

C. Pengembangan Sumber Ide

Dalam konsep pembuatan tokoh Titi dengan sumber ide burung kutilang menggunakan pengembangan sumber ide *transformasi*, yaitu dengan memindah atau mengubah tampilan burung asli ke dalam tokoh yang sudah di tentukan, dari bentuk kepala burung kutilang asli yang ukuranya hanya beberapa inci diubah dengan ukuran beberapa kali lipat lebih besar ke dalam ukuran kepala manusia, pembentukan atau pembuatan paruh burung dengan dibuat lebih besar sesuai ukuran kepala tokoh, membuat bulu burung kutilang yang meyerupai warna dan tekstur burung aslinya, pembuatan sayap yang disesuaikan dengan besarnya tokoh dengan sayap yang berwarna menyerupai sayap sumber ide yang mana sayap tersebut harus nyaman digunakan oleh tokoh yang akan ditampilkan dengan tetap memberi rasa aman dan nyaman digunakan serta dapat leluasa bergerak tanpa merasa terganggu oleh konsep sayap yang digunakan,

D. Penerapan Prinsip dan Unsur Desain

Penerapan unsur dan prinsip desain dalam pembuatan rancangan kostum adalah hal yang paling mendasar untuk membuat suatu karya yang baik sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Penerapan prinsip dan unsur desain pada rancangan kostum:

1. Penerapan prinsip desain

Penerapan prinsip desain pada kostum burung kutilang.

a. Keselarasan (keserasian)

Kesatuan seperti halnya panjang pada bagian per bagian bulu yang dipasang pada tokoh burung kutilang sama rata atau sama panjang, sehingga bulu pada tokoh burung kutilang terlihat rapi dan tertata.

b. Perbandingan

Digunakan untuk Perbandingan ukuran pada pada kostum prinsip kostum ini digunakan untuk rancangan desain kaki, besar kepala, lebarnya sayap, dan kostum yang dikenakan serta besarnya ukuran cakar menyesuaikan bentuk tubuh model.

c. Keseimbangan

Keseimbangan yang digunakan untuk tokoh burung kutilang adalah simetris kanan-kiri pada bagian bulu, desain mata, dan cakar pada tokoh.

d. Irama

Irama yang digunakan pada rancangan kostum tokoh yaitu pengulangan bentuk pada bagian sayap dan cakar burung kutilang.

2. Penerapan unsur desain

Penerapan unsur desain pada kostum burung kutilang.

a. Garis lurus mendatar

Garis lurus memiliki kesan tenang, kokoh, sungguh-sungguh dan keras, garis lurus digunakan pada bulu-bulu yang terdapat pada rancangan kostum bagian atas, kepala dan kaki tokoh.

b. Arah

Unsur arah diterapkan pada bulu-bulu yang digunakan untuk rancangan tokoh, arah bulu vertikal dengan mengarah ke bawah yang bertujuan agar menyerupai sumber ide.

c. Warna

Unsur desain warna diterapkan pada semua rancangan kostum yaitu menggunakan warna dominan putih keabu-abuan, hitam, kuning dan coklat yang pada setiap warna memiliki watak sebagai berikut:

1) Warna putih

Melambangkan kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian dan kebenaran.

2) Abu-abu

Melambangkan kokoh, keanggunan, cerdas, bersih, keanggunan, kesederhanaan, rasa hormat, kebijakan.

3) Hitam

Menggambarkan kesan kokoh, anggun, kuat, kemakmuran dan keseriusan.

4) Kuning

Warna kuning mempunyai makna keberuntungan, suka cita, kebahagiaan, optimis, kecerdasan, kemakmuran, keceriaan.

5) Coklat

Warna coklat melambangkan perlindungan, tenang dan kesederhanaan.

d. Nilai gelap terang

Unsur gelap terang diterapka pada rancangan kepala dan sayap, adanya penerapan unsur gelap terang pada rancangan kostum agar tokoh yang akan diwujudkan semakin menyerupai konsep yang telah ditentukan.

e. Tekstur

Menggunakan sponati, *sterofom*, benang wol, manset, lejing dan bulu-buluhan difungsilkan agar ketika digunakan olrh model tetap nyaman dan tidak membatasi gerak.

f. Ukuran

Ukuran yang diterapkan pada tokoh burung kutilang menyesuaikan ukuran tubuh model.

3. Pemilihan bahan dan tekstil

a. Dasaran baju (*manset*)

Digunakan sebagai dasaran sebelum dipasangnya bulu pada bagian kostum bagian atas.

b. Dasaran celana (*lejing*)

Digunakan sebagai dasaran sebelum dipasang bulu pada bagian kaki tokoh.

c. Tutup ninja

Sebagai dasaran yang digunakan pada bagian kepala sebelum dipasang bulu.

d. Sterofom

Gabus yang dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai paruh burung asli.

e. Sponati

Bahan yang halus dan ringan yang digunakan untuk rancangan sayap, pembentukan mata burung dan cakar burung.

f. Benang wol

Digunakan sebagai bulu pada tokoh burung kutilang.

g. Bulu asli

Bulu ditempelkan pada rancangan sayap, agar sayap menyerupai sayap burung asli.

h. Sarung tangan

Digunakan untuk menutupi warna tangan asli, agar tokoh urung kutilang semakin mendekati karakteristik burung aslinya.

i. Kayu

Sebagai bantalan yang digunakan dibagian punggung tokoh, sebagai pengait adar sayap kuat dan tidak mudah lepas.

j. Tali

Digunakan sebagai pengikat, ssat sayap dipasang pada tubuh model.

k. Kawat

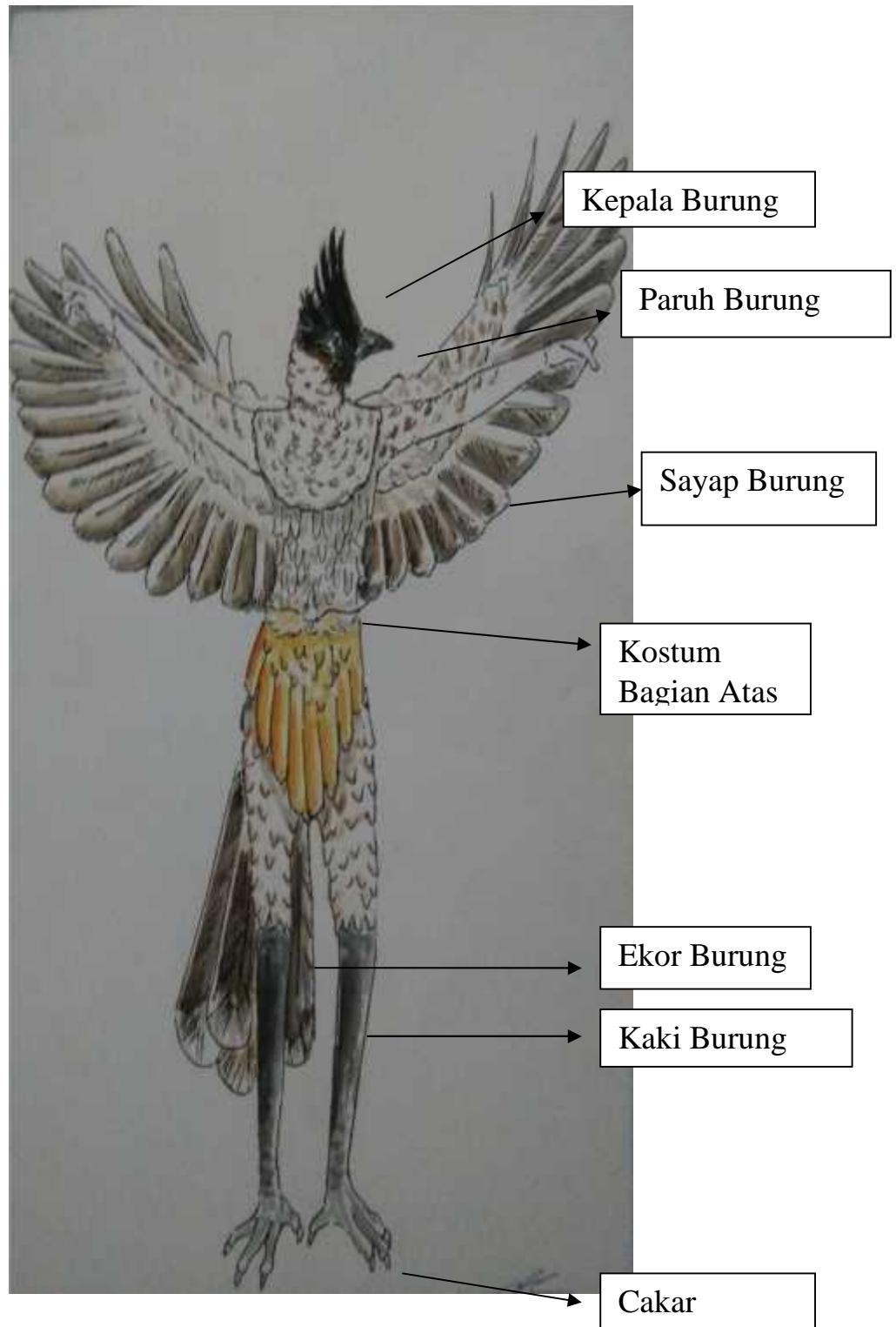
Digunakan untuk memperkuat sayap, tumpuan dan kaitan pada sayap.

l. Cat

Untuk mewarnai bagian sayap yang kurang tertutup bulu, mewarnai paruh burung, dan mewarnai cakar pada tokoh.

4. Rancangan Kostum tokoh burung kutilang

Rancangan kostum tokok Titi dengan sumber ide burung kutilang dikembangkan dengan proses *transformasi* (pemindahan). Konsep rancangan kostum yang telah dibuat sedemikian rupa tidak jauh dengan bentuk dan karakteristik sumber ide yaitu mempunyai bulu yang berwarna putih keabu-abuan, sayap yang mampu dikepakan dengan warna coklat keemasan, kaki burung yang berwarna hitam dengan bulu putih keabu-abuan dan kepala menyerupai burung aslinya berwarna hitam dan memiliki paruh menyerupai sumber ide dengan dicat menggunakan warna hitam.



Gambar 12. Rancangan Kostum
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

a. Bagian-bagian kostum:

1) Rancangan Bagian Kepala

Pada bagian kepala pada tokoh burung kutilang menggunakan dasaran tutup ninja dengan bentuk yang menyerupai bentuk kepala dengan lubang pada bagian mata sehingga tetap nyaman digunakan, bulu yang ditempel pada bagian dasaran kepala menggunakan warna hitam dan putih keabu-abuan yang melambangkan keanggunan, kederhanaan dan kesucian, rancangan kepala menyesuaikan dengan ukuran kepala model.



Gambar 13. Rancangan kepala tokoh Titi burung kutilang
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

2) Rancangan Kostum bagian atas

Kostum bagian atas untuk tokoh menggunakan dasaran baju yang mudah melar dan nyaman bila dipakai, dengan menggunakan prinsip keselaran antara bariasan dan ukuran bulu yang ditempel pada dasaran baju, dengan menggunakan warna putih keabu-abuan sehingga menyerupai badan dan bulu burung asli.



Gambar 14. Rancangan kostum pada bagian atas tokoh
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

3) Rancangan Sayap

Rancangan sayap yang digunakan oleh tokoh burung kutilang berbahan dasar sponati tipis dan dibentuk memanjang berupa potongan-potongan panjang yang memiliki sisi berbentuk segitiga sebagai alat agar gesekan pada sayap tidak merusak pada potongan yang lain, setelah potoingan-potongan atau bagian pada sayap telah terbentuk, aplikasikan kawat pada potongan pada satu per satu bagian yang tujuanya sebagai alat bantu, agar ketika sayap dikepakan bisa terbuka dan menutup sempurna sesuai sistim konsep yang telah direncanakan, setelah kawat terpasang pada satu persatu bagian, dibutuhkan lapisan kayu atau dua potongan kayu persegi panjang dengan ukurang lebih kurang 15 cm, yang akan dipergunakan untuk membuat bantalan pada punggung, yang nantikan akan lapisi dengan sponati, dipasang kawat yang di bengkokan yang bertujuan

untuk mengaitkan susunan perbagian sayap tadi, serta dipasang tali yang biasa terdapat pada tas punggung, yang berfungsi sebagai penguat yang akan ditali atau diikat pada bahu tokoh susunan sayap, tepanya pada bagian tengan dilubangi dan dipasang tali dengan cara seperti menjahit atau menganyam pada satu bagian ke bagian yang lain.



Gambar 15. Rancangan sayap untuk tokoh burung kutilang
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

4) Rancangan Ekor

Pada bagian rancangan untuk ekor tokoh burung kutilang juga menggunakan sponati yang dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai burung asli, menggunakan tambahan bulu asli yang ditempel rapi berwarna coklat keemasan.



Gambar 16. Rancangan Ekor Burung Kutilang
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

5) Rancangan Kaki Burung



Gambar 17. Rancangan Kaki Burung
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

6) Proses rancangan pembuatan cakar burung

Rancangan kaki untuk tokoh burung kutilang berwarna hitam
menyerupai kaki burung aslinya.



Gambar 18. Rancangan Cakar Burung
(sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

E. Rancangan Alat dan Kosmetika Khusus

1. Alat yang digunakan untuk mewujudkan tokoh Titi burung kutilang

- a. Gunting

Digunakan untuk memotong bagian yang dirasa kurang pas agar ukuran yang diinginkan sesuai konsep perencanaan

- b. Sikat penghalus

Digunakan untuk menghaluskan benang wol, agar talli dari benang wol tersebut lepas dan bertekstur halus.

- c. Kuas cat

Alat yang digunakan untuk mewarnai bagian yang perlu di warna

- d. Lem perekat.

Digunakan untuk memperkuat bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian sayap.

- e. Lem solder

Digunakan untuk menepelkan ikatan atau susunan benang wol yang sudah diikat pada pita dan ditempatkan pada dasaran manset atau lagging.

f. Tutup toples

Digunakan untuk menggulung benang wol, supaya ukuran benang wol sama.

2. Bahan yang digunakan dalam mewujudkan tokoh Titi burung kutilang

a. Benang wol

Digunakan untuk pembuatan bulu.

b. Tali atau pita hias

Alat untuk mengikat benang wol yang sudah diukur dengan tutup.

c. Manset

Digunakan sebagai dasaran untuk kostum bagian atas.

d. Legging

Digunakan untuk dasaran pada rancangan bagian kaki.

e. Sponati

Digunakan untuk dasaran pembuatan sayap dan cakar burung.

f. Dua bilah kayu berbentuk persegi panjang

Digunakan sebagai bantalan yang diletakan pada punggung.

g. Tali yang digunakan untuk tas punggung

Digunakan untuk memperkuat saat sayap dipakai.

h. Tali lentur yang berada pada sayap yang digunakan pada telapak tangan bagian dalam.

F. Rancangan Pergelaran

Sebelum membuat konsep atau rancangan untuk pagelaran dibutuhkan beberapa persiapan, agar pergelaran berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan, sebagai berikut:

1. Pembentukan panitia

Pembentukan panita untuk proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan, dibentuk melalui voting, atau pemilihan dengan suara terbanyak dari mahasiswa yang akan melaksanakan proyek akhir tersebut. Berikut nama panitia dan tugas yang diberikan:

Tabel 3. Susunan Panitia

PANITIA	NAMA	TUGAS
Ketua panitia	Dyah Binugraheni M	Melakukan koordinasi dengan seluruh panitia
Sekretaris	Fasih Radiana Ria Kusuma	Meneglola surat dan hubungan kesekertariatan
Bendahara	Elistya Dwi Utami	Memegang kendali keuangan
Sponsor	Nurlita D Suci Nadzila Yoshua Chatia Nila Wulandari Putri Lian Hana Astri W	Mencari anggaran dana dan materi untuk pergelaran
Humas	Putri Ageng Manila Laksita Nindya Putri Rinova Putri Sani	Melakukan komunikasi anatara pihak luar dengan panitia
PDD	Atika Triwidowati Anastasia prima Erli Ernawati Fetik puspaningtyas Maslikhah Setyana Hastin Nurhidayati	Melakukan pemberitaan kepada pihak luar, menata dekorasi, dan melakukan dokumentasi
Acara	Wening Puji Sasmita Heni sulistiyowati Amanda Azhari Mike Anggun	Membuat susunan acara dan mensosialisasikan

Keamanan	Kharisma N Dihan Fatmasari	Bertugas mengamankan jalannya acara
Perlengkapan	Indriya Suzenty Dian Dara K Clarra Ayu O	Menyediakan segala kebutuhan untuk kepentingan acara berlangsung.
Konsumsi	Farida Nuraini Amna Ima Tamara S Putri Mertayowan Esti Putri R	Menyediakan dan mengatur makanan
Kebersihan	Putri Ayu Nastiti	Menjaga kebersihan acara
Tiketing	Rista Primaningtyas Riyatin	Melakukan penjualan tiket

(Sumber: Wening, 2016)

Demikian susunan panitia yang akan menyajikan pergelaran, setiap tim mempunyai kewajiban dan tanggung jawab masing-masing.

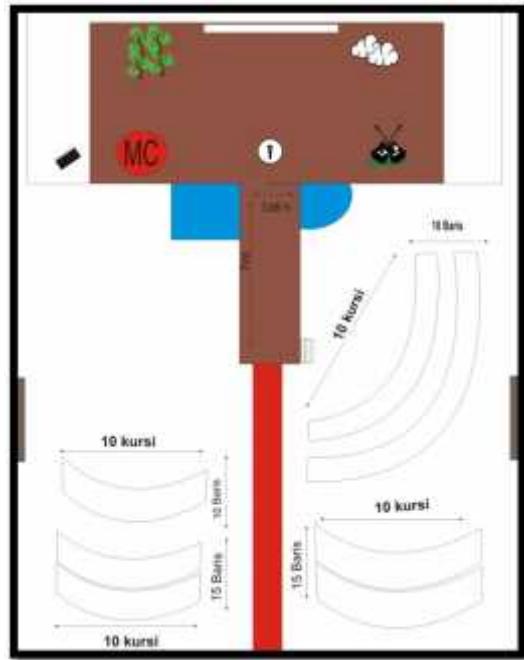
2. Konsep Pergelaran

Pergelaran tata rias dan kecantikan angkatan 2013 telah disepakati bersama dengan judul *Kala Karolla Mengembara* yang disajikan dalam drama musical fabel. Pergelaran akan dilangsungkan pada 14 Januari 2016 pada pukul 14.00 WIB. Pergelaran ini menampilkan berbagai macam rias karakter dan fantasi sesuai dengan sumber ide dan tema dari masing-masing mahasiswa.

3. Konsep Penataan Panggung

Pergelaran dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan mengusung tema pergelaran drama musical Kala Karolla Mengembara dengan menggunakan panggung proscenium, di mana pada panggung tersebut menggambarkan kehidupan di hutan dengan berbagai macam flora dan fauna yang dilengkapi dengan pepohonan, bintang, dan tokoh

pelengkap lainnya. Konsep penataan kursi dengan letter U, sehingga penonton bisa dengan jelas melihat drama yang akan dipentaskan.



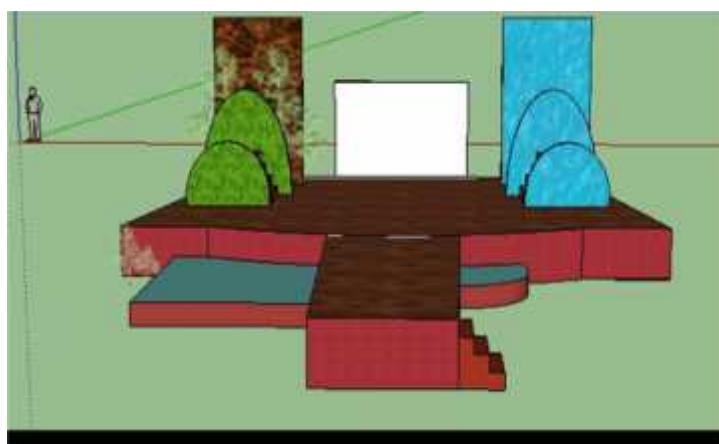
Gambar 19. Penataan Panggung dan Kursi
(sumber: Wening Pujisasmita,2016)

4. Konsep *lighting*

Pencahayaan adalah faktor pendukung yang sangat penting agar pertunjukan bisa berjalan dengan lancar, dan sesui konsep yang diinginkan. Penataan lighting yang sesuai dengan prosedur, akan menjadikan drama yang akan dipentaskan semakin bisa lebih menjiwai dan pesan moral semakin bisa tersampaikan. Lampu yang digunakan adalah lampu par dan lampu LED warna merah, kuning, biru, hijau, ungu. Pada saat burung kutilang keluar, menggunakan lampu berwarna kuning.

5. Konsep penataan *property* panggung

Panggung yang digunakan pada Auditorium UNY adalah panggung proscenium. Panggung hanya dapat terlihat dari satu arah dengan tujuan penonton akan bisa fokus menikmati pertunjukan yang disuguhkan, adanya tambahan *property* yang semakin melengkapi tema yang telah diusung



Gambar 20. Layout panggung
(Dokumentasi: Kamojayaya Manajemen, 2016)

6. Konsep penataan musik

Penataan musik pada pergelaran drama musical Kala Karolla Mengembara sangatlah penting karena dengan adanya musik dapat mempengaruhi penghayatan untuk tokoh dan menciptakan suasana nyata sesuai dengan keadaan atau penataan panggung.

7. Penjadwalan pertunjukan

Penjadwalan pertunjukan berguna untuk persiapan yang lebih matang agar pergelaran berjalan dengan lancar. Jadwal latihan

a. Jadwal latihan

Latihan awal dilakukan secara berkelompok ang bertujuan untuk mendalami peran, kemudian latihan dilakukan secara bersama.

Tabel 4. Jadwal latihan

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
	Latihan Sporadis	Terbagi di beberapa tempat	
1.	Minggu, 20 Desember 2015	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, reading dan pendalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2.	Selasa, 22 Desember 2015	Studio Kambojajaya management	<i>Reading, dubbing</i> dan pendalaman tokoh, latihan bersama pukul 19.00 s.d 23.00 WIB
3.	Jumat, 25 Desember 2015	Gedung PTBB FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 17.00 WIB
4.	Minggu, 27 Desember 2015	Gedung Tiara jl. Kabupaten, Yogyakarta	Latihan bersama pukul 11.00 s.d 14.30 WIB
5.	Sabtu, 2 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 16.00 WIB + fitting kostum
6.	Minggu, 10 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama + gladi kotor pukul 13.00 s.d 16.00 WIB
7.	Rabu , 13 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY	Gladdi berih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 18.00 WIB
8.	Kamis , 14 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY	<i>SHOW TIME</i>

(Sumber: Dyah Binu, 2016)

b. Jadwal penjurian

Penjurian dilakukan pada tanggal 10 Januari 2016 di gedung KPLT lantai 3, penjurian tidak dilakukan pada hari H agar juri bisa

lebih selektif dan lebih teliti terhadap tokoh yang akan ditampilkan saat pergelaraan berlangsung.

Tabel 5. Jadwal Penjurian

WAKTU	ACARA	Penanggung Jawab
07.00-09.45	Makeup, body painting dll	Heni
09.45-10.00	Persiapan Acara	Heni
09.45-10.00	Mendata talent yang sudah selesai terlebih dahulu di make up	Tiara
10.00-10.15	Pembukaan Acara dan sambutan dari Ketua TA dan Kaprodi	Ibu cici dan binu (heni dan tiara)
10.15-10.25	Pembacaan CV JUri	Mc
10.25-10.40	Pembacaan sinopsis cerita	Mc
10.40-11.35	Perform Talent 19 orang Pose seperti tokoh yang di perankan + pose depan, belakang,samping kanan dan kiri (langsung foto slide)	Acra, Tiara, pdd, konsumsi
11.35- 12.35	Perform talent 18 orang Pose seperti tokoh yang di perankan + pose depan, belakang,samping kanan dan kiri (langsung foto slide)	Acar, pdd, Tiara, konsumsi
12.35-12.45	Penutup	Mc (tiara)
12.45-13.15	Menyelesaikan Foto slide	Pdd , acara, konsumsi
13.15-14.00	Istirahat dan makan siang	Konsumsi
14.00-selesai	Latihan talent bersama Pak Afif	Pdd, acara

(Sumber: Wening, 2016)

c. Pemotretan

Pemotretan dilakukan pada tanggal 10 Januari 2016 oleh seluruh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 yang digunakan untuk keperluan booklet yang bertempat di KPLT. Dan akan melakukan pemotretan kembali pada hari H tanggal 14 Januari 2016.

d. Gladi kotor

Gladi kotor dilaksanakan setelah acara pemotretan dan penjurian pada tanggal 10 Januari 2016 yang bertempat di gedung KPLT telah selesai, diadakanya gladi kotor bertujuan untuk mempersiapkan kostum dan mematangkan akting model yang memerankan tokohnya masing-masing.

Gladi bersih dan pertunjukan

e. Gladi bersih

Gladi bersih adalah salah satu hal penting yang harus dilakukan, agar semakin bisa mendalami karakter tokoh masing-masing, gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2016 dengan jam 08.00-21.00 WIB yang bertempat di Auditorium UNY. Pelaksanaan gladi bersih para pemain delengkapi kostum untuk menyesuaikan panggung.

f. Jadwal pertunjukan

Pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara yang diselenggarakan pada 14 Januari 2016 bertempat di Auditorium UNY. Berikut merupakan gambaran berlangsungnya acara.

Tabel 6. Susunan Acara

Waktu	Acara	PJ
06.00-07.00	Panitia berkumpul <i>breafing</i> semua panitia	Wening dan Binu
	Konsumsi pagi	farida
07.00-08.30	Panitia semester 5 persiapan pribadi Semester 3 mempersiapkan untuk acara Buku tamu: Febriana Leony dan Rizky	Semua sie Mike dan mas Yudi
08.00-11.30	<i>Make up Talent</i>	Wening
	<i>Foto talent dan beautician</i>	Sie PDD
	Konsumsi siang	<i>Back stage</i>
11.30-12.30	Foto bersama dengan Dosen Pembimbing	Sie PDD Atika
12.30-13.00	Pengkondisian	Tiara
13.00-14.00	Konsumsi prasmanan VVIP, VIP	Farida, Mike,
14.00-14.20	Pembukaan acara dan menyanyikan lagu Indonesia Raya, Himne UNY, sambutan	Amanda, Wening
14.20-14.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pembacaan CV juri, pemberian penghargaan juri • (diberikan oleh kaprodi Ibu Asi Tritanti M.Pd) 	tiara
14.30-15.45	Teater Kala Karolla Mengembara	Tiara
15.45-16.30	1. talent + Dubber show 2. talent+beautician show dan foto on stage 3. dilanjutkan pengumuman terbaik	Tiara
16.30-1645	Doorprize + hiburan menyanyi 1 lagu	
16;45-17.00	Band menyanyikan 2 lagu Closing Foto bersama	

(Sumber: Wening, 2016)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain

1. Proses pelaksanaan rancangan kostum

Dalam mewujudkan tokoh Titi burung kutilang, melewati beberapa perubahan desain yang dilakukan, hal ini dilakukan agar tercapainya karakter tokoh yang menyerupai sumber ide burung kutilang dan sesui konsep yang telah ditentukan. Pada karakter untuk tokoh Titi harus bener-benar memahami sifat dan karakteristik burung kutilang, sehingga karakter yang diperankan tokoh Titi bisa menyerupai sumber ide. Rancangan kostum untuk tokoh Titi mengalami beberapa perubahan desain, adanya perubahan tersebut guna mewujudkan karakteristik sumber ide yang akan dipindahkan ke dalam tokoh Titi hingga akhirnya tercapai satu desain yang diinginkan.

a. Rancangan kostum pertama

Rancangan kostum awal yang dibuat untuk tokoh Titi burung kutilang, memang terlihat seperti penegak hukum sesuai karakter tokoh yang terdapat dalam drama musical, tetapi rancangan awal tersebut dirasa masih sangat belum mendekati karakteristik sumber ide yang diinginkan, dalam rancangan awal untuk tokoh Titi ini masih menyerupai manusia, bahkan belum terlihat perwujutan dan karakteristik sumber ide dari seekor burung kutilang.



Gambar 21. Rancangan pertama tokoh Titi burung kutilang
(Sketsa: Tiara, 2015)

b. Rancangan kostum II

Rancangan kostum kedua untuk tokoh Titi kali ini, justru tidak sesuai dengan karakteristik burung kutilang dan tidak sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan, dalam rancangan tersebut terlihat seperti seorang peri yang berasal dari sebuah kerajaan, padahal dalam drama musical yang akan dilaksanakan adalah sebuah drama musical yang menceritakan berbagai flora dan fauna yang berada di dalam hutan. Dengan demikin pada rancangan kostum kedua tersebut tidak sesuai dan jauh dari karakteristik burung yang seharusnya diwujudkan.



Gambar 22. Rancangan II tokoh Titi burung kutilang
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2015)

c. Rancangan koostum III

Setelah melewati beberapa perubahan dalam rancangan pembuatan kostum tokoh Titi yang sumber idenya adalah burung kutilang pada rancangan pertama dan kedua yang masih belum mendekati pada karakteristik sumber ide, akhirnya pada rancangan kostum ketiga ini dengan konsultasi dengan dosen pembimbing, diperoleh hasil rancangan yang sesuai karakter tokoh yang diinginkan.



Gambar 23. Rancangan III tokoh Titi burung kutilang
(Sketsa: Tulus Van Shahiba)

Di dalam rancangan ke III untuk tokoh Titi burung kutilang tersebut, yang akan dibuat antara lain kepala tokoh, kostum bagian atas, sayap, kostum pada bagian kaki, ekor dan cakar.

1) Pembuatan kepala tokoh burung kutilang

Pada bagian kepala pada tokoh burung kutilang menggunakan dasaran tutup ninja yang bagian depan terdapat dua lubang untuk mata, dengan dasaran berwarna hitam dan kemudian ditempel dengan bulu yang sudah tersusun rapid an diikat pada pita, paruh terbuat dari *sterofom* yg dibentuk menyerupai paruh dan ditempel pada dasaran ninja.



Gambar 24. Dasaran kepala yang sudah ditempel paruh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

Setelah dasaran dan paruh selesai, tahap selanjutnya mewarnai paruh burung dengan warna hitam, pewarnaan pada paruh burung menggunakan cat akrilik.



Gambar 25. Proses mewarnai paruh burung
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

Selanjutnya pasang atau tempel bulu yang terbuat dari benang wol yang sudah tersusun pada dasaran kepala yang telah dibuat.



Gambar 26. Benang wol yang telah disusun pada pita
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

Tempel susunan bulu yang terbuat dari benang wol, baris demi baris pada dasaran yang telah dibuat.



Gambar 27. Penempelan susunan bulu pada dasaran kepala
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 28. *Finishing* kepala tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

2) Kostum bagian atas

Kostum yang digunakan tokoh burung kutilang menggunakan dasaran baju yang mudah melar dan nyaman bila dipakai, prinsipnya sama dengan pembuatan pada bagian kepala, untuk memperkuat susunan bulu yang telah dibuat, perlu menggunakan pita yang bertujuan untuk menyusun ikatan-ikat woll yang kemudian diikatkan pada pita panjang kurang lebih 25 cm sesuai ukuran lebar baju dasaran yang dipakai

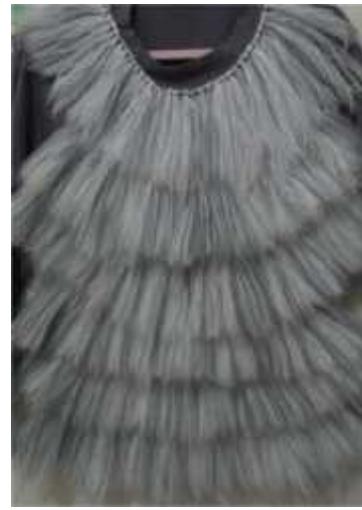


Gambar 29. Benang wol yang sudah tersusun pada pita
(Dokumentasi: Richa Bela 2016)

Dasaran di tumpuk dengan menggunakan woll yang telah disikat dan disusun rapi hingga menyerupai badan dan bulu burung asli.



Gambar 30. Bulu yang telah disusun pada dasaran kostum
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 31. *Finishing* kostum bagian atas
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

3) Proses pembuatan sayap pada tokoh burung kutilang

Sayap yang digunakan oleh tokoh burung kutilang berbahan dasar sponati tipis dan dibentuk memanjang berupa potongan-potongan panjang yang memiliki sisi berbentuk segitiga sebagai alat agar gesekan pada sayap tidak merusak pada potongan yang lain, setelah potoingan-potongan atau bagian pada sayap telah terbentuk, aplikasikan kawat pada potongan pada satu per satu bagian yang tujuanya sebagai alat bantu, agar ketika sayap dikepakan bisa terbuka dan menutup sempurna sesuai sistem konsep yang telah direncanakan, setelah kawat terpasang pada satu persatu bagian, dibutuhkan lapisan kayu atau dua potongan kayu persegi panjang dengan ukurang lebih kurang 15 cm, yang akan dipergunakan untuk membuat bantalan pada punggung, yang nantikan akan lapisi dengan sponati, dipasang kawat yang di Bengkokan yang bertujuan

untuk mengaitkan susunan perbagian sayap tadi, serta dipasang tali yang biasa terdapat pada tas punggung, yang berfungsi sebagai penguat yang akan ditali atau diikat pada bahu tokoh susunan sayap, tepanya pada bagian tengan dilubangi dan dipasang tali dengan cara seperti menjahit atau menganyam pada satu bagian ke bagian yang lain.



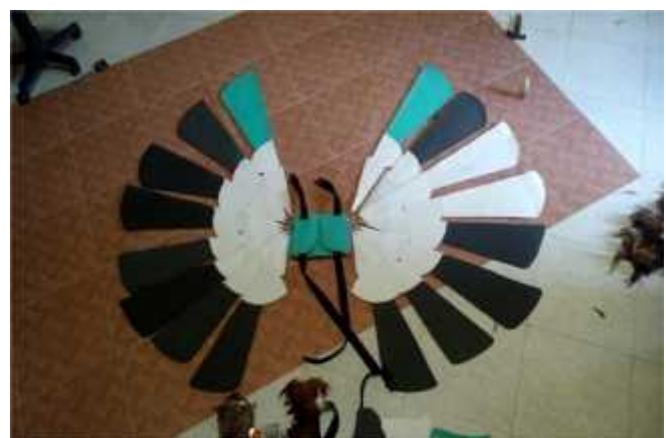
Gambar 32. Pembuatan dasaran sayap tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 33. Susunan sayap yang telah dipasangkawat
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 34. Susunan dasar sayap
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 35. Dasaran sayap yang baru selesai dibentuk
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 36. Dasaran sayap yang telah terpasang tali.
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 36. Dasaran yang telah selesai dipasang dan dianyam
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 38. Dasaran yang sudah ditempeli bulu dan dicat
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 39. *Finishing* sayap
(dokumentasi: Richa Bela, 2016)

4) Proses pembuatan ekor burung

Pembuatan ekor burung untuk tokoh Titi burung kutilang terbuat dari sponati yang dibuat sedemikian rupa, menyerupai ekor burung kutilang aslinya, yaitu sponati digunting berbentuk memanjang, dimana pada bagian ujung lebih lebar daripada bagian pangkal ekor yang lebih menyempit, guna memperoleh karakteristik sumber ide yang akan diwujudkan.



Gambar 40. Dasaran sayap yang sudah ditempel dengan bulu
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

Bagian dalam pada ekor yang akan dipakai oleh tokoh burung kutilang, tepatnya pada ujung pangkal, dipasang satu bilah potongan kayu yang berbentuk persegi dengan ukuran kurang lebih 15 cm, yang berfungsi agar ekor bisa menyerupai ekor burung asli, sehingga ketika tokoh menunduk, ekor tersebut akan naik layaknya ekor burung asli.



Gambar 41. *Finishing* ekor untuk tokoh burung kutilang
(Dokumentasi: Richa Bela, 2015)

5) Proses Pembuatan kaki burung

Proses pembuatan untuk kaki burung pada tokoh kutilang yaitu dengan menggunakan dasaran yang lentur serta nyaman untuk digunakan, dengan bahan yang meresap kringat dan dingin menjadikan kostum pada bagian ini nyaman untuk digunakan. Dasaran celana tersebut yaitu *legging*, celana ketat berwarna hitam yang ditumpuk dengan pita yang telah disusun dengan benang woll yang telah disikat rapi dan diperkuat dengan lem tembak agar woll tidak mudah lepas, pemasangan benang woll tidak dilakukan dengan full atau penuh pada bagian kaki, melainkan hanya sampai lutut, hal ini dilakukan karena bulu yang terletak pada sumber ide hanya setengah pada kaki burung, dengan demekian pencapaian karakter pada bagian kaki menyerupai burung aslinya.



Gambar 42. Pemasangan bulu pada dasaran kaki tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 43. Merapikan bulu dengan cara disisir
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 44. *Finishing* kaki tokoh burung kutilang
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

6) Proses pembuatan cakar burung

Pada cakar burung kutilang terbuat dari sponati yang di gunting dan dibentuk menyerupai cakar burung kutilang asli dengan 3 jari burung serta membuat serupa gelang yang berfungsi sebagai pengait untuk memperkuat kaki burung agar tidak mudah lepas dan nyaman dipakai.



Gambar 45. Potongan sponati di menggunakan cat akrilik
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 46. Pembentukan cakar burung
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)



Gambar 47. *Finishing* cakar burung
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

B. Hasil

1. Hasil Kostum

Setelah melewati beberapa pergantian pada konsep desain atau perencanaan kostum tokoh burung kutilang sehingga mendapatkan hasil akhir yang menyerupai sumber ide, yaitu:

a. Hasil akhir kepala tokoh burung kutilang

Kepala pada tokoh Titi menggunakan dasaran dari tutup ninja dengan warna hitam, setelah itu ditempel dengan bulu yang terbuat dari benang wol yang sudah disusun pada pita. Pada paruh burung menggunakan steroform yang dibentuk menyerupai bentuk paruh burung asli, dan di cat dengan warna hitam.



Gambar 49. Hasil Pembuatan Kepala Tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

b. Hasil akhir kostum bagian atas tokoh

Kostum bagian atas menggunakan dasaran baju yaitu manset dengan warna putih keabu-abuan yang disesuaikan dengan warna bulu yang telah direncanakan. Bulu yang digunakan untuk kostum

bagian atas menggunakan benang wol yang dipotong sama panjang dan diikat pada sehelai pita kemudian disikat, setelah itu ditempel menggunakan lem perekat.



Gambar 50. Hasil pembuatan kostum bagian atas
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

c. Hasil kostum bagian bawah tokoh

Kostum bagian bawah pada tokoh menggunakan dasaran celana panjang, yaitu lejing dengan warna hitam. Bulu yang digunakan pada kostum bagian bawah menggunakan susunan benang wol yang disusun rapi. Tahap demi tahap pembuatan kostum bagian bawah sama seperti halnya pembuatan kostum pada bagian atas, dengan menepelkan susunan benang wol yang telah diikat rapi pada pita, kemudian ditempel menggunakan lem.



Gambar 51. Hasil pembuatan kostum bagian bawah
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

d. Hasil akhir sayap tokoh burung kutilang

Sayap tokoh burung kutilang terbuat dari sponati yang bertekstur halus dan mudah untuk dibentuk, pada sayap tokoh pembuatanya dengan menggunakan sistem kupas, yaitu mudah dibuka-tutup, sistem ini bertujuan agar model nyaman dan mudah bergerak tanpa merasa terganggu dengan sayap yang model pakai.



Gambar 52. Hasil pembuatan sayap tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

e. Hasil akhir ekor tokoh burung kutilang

Bahan yang digunakan dalam pembuatan ekor tokoh burung kutilang menggunakan sponatin yang dibentuk menjadi 3 bagian, hasil dari pembuatan ekor tersebut ditempel menggunakan bulu asli berwarna coklat agar meyerupai bulu aslinya.



Gambar 53. Hasil pembuatan ekor tokoh
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

f. Hasil akhir keseluruhan kostum tokoh burung kutilang

Adapun proses dari rancacangan kostum hingga hasil akhir yang dapat diwujudkan sebagai berikut.



Gambar 48. Keseluruhan Tokoh Titi butung kutilang
(Dokumentasi: Richa Bela, 2016)

2. Hasil Akhir Penataan Panggung

Hasil akhir yang dirancang untuk penataan panggung pada saat pergelaran menyerupai keadaan yang ada di dalam hutan yang mana terdapat berbagai macam pepohonan, banyaknya daun yang tersebar sehingga menambah kesan seperti berada di dalam hutan. Pada panggung yang telah di rancang dalam drama musical Kala Karolla Mengembara ditambahkan dekorasi atau perlengkapan semisal awan yang semakin melengkapi aksen panggung, panggung yang berbentuk *proscenium* bertujuan agar penonton fokus dan memperhatikan pertunjukan yang disuguhkan.



Gambar 54. Hasil akhir penataan panggung
(dokumentasi: *Expose Photography*, 2016)

a. Hasil Akhir Penataan *Property* Panggung

Pada panggung Kala Karolla Mengembara menggunakan *property* pepohonan, batang pohong pada, awan-awan seta daun yang ditata sedemikian rupa sehingga menyerupai keadaan yang ada pada hutan.



Gambar 55. Hasil akhir penataan *property* panggung
(Dokumentasi: *Expose Photography*, 2016)

b. Hasil Akhir Penataan *Lighting*

Penataan *lighting* yang digunakan saat pergelaran yaitu dengan menggunakan berbagai macam warna lampu yang semakin

memberikan efek lebih hidup sehingga perhatian penonton mengarah pada pertunjukan yang disajikan.



Gambar 56. Hasil akhir *lighting*
(Dokumentasi: *Expose Photography*, 2016)

c. Hasil Akhir Penataan Musik Pengiring

Musik pengiring dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara menggunakanbagai jenis music anak-anak modern, dengan diiringi tarian dan gerakan dari setiap tokoh ketika naik ke atas panggung, menjadikan pertunjukan semakin menarik dan penonton semakin fokus terhadap pertunjukan yang disajikan.



Gambar 57. Hasil akhir penataan music pengiring
(Dokumentasi: *Expose Photography*, 2016)

C. Pembahasan Kostum

Berdasarkan rancangan hingga pelaksanaan pergelaran yang telah dirancang sedemikian rupa dengan melalui berbagai macam proses serta berubahan yang sudah terlewati, dapat disimpulkan bahwa suatu pertunjukan memerlukan adanya kerja keras dan saling mempercayai satu dengan yang lainnya. Hasil setelah dilaksanakanya pergelaran Kala Karolla Mengembara dapat disimpulkan bahwa :

1. Bulu pada bagian kepala tokoh bagian belakang jika dilihat dari dekat dirasa kurang penuh, sehingga terlihat ada jarak antara sekat atau baris susunan bulu yang telah dipasang, oleh karena itu kurang terlihat natural, namun setelah tokoh naik ke atas panggung, jarak antara susunan bulu pada bagian kepala tetap terlihat penuh karena warna dasaran atau tutup ninja dominan dengan warna bulu pada bagian kepala yang berwarna hitam.
2. Tali-tali yang terdapat pada bagian sayap terlalu panjang, sehingga ketika dikenakan oleh model tali tersebut terlihat, menjadikan penampilan tokoh kurang sesuai keinginan, untuk mensiasi agar tali tidak terlihat, dengan cara melilitkan tali pada kaitan yang terdapat pada pinggang dan menutupnya dengan bulu disekitar kostum bagian atas.
3. Kaitan pada sayap yang berguna untuk mengaitkan per bagian sayap agar sayap lebih kuat ternyata mudah lepas, bisa diambil kesimpulan bahwa kurang kencangnya saat mengaitkan pada bantalan sayap yang

berada di pungung tokoh, oleh sebab itu sebelum tokoh naik ke atas panggung, kaitan yang lepas diperkuat dengan menggunakan palu agar kaitan lebih kuat dan tidak lepas.

4. Kurang merekatnya susunan bulu pada bagian kaki tokoh mejadikan dasaran atau lejing terlihat, sehingga penampilan tokoh terlihat kurang maksimal ketika berada di atas panggung, untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka susunan bulu pada lejing bagian kaki tokoh dinaikan sehingga susunan bulu lebih rapat, dengan begitu dasaran atau lejing tidak terlihat lagi.
5. Cakar pada tokoh kurang kuat, sehingga ketika dipakai oleh model, dirasa kurang nyaman, untuk kenyamanan model maka car tokoh diperkuat dengan menggunakan *streples*, agar tokoh nyaman dan leluasa untuk bergerak.

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam pergelaran proyek akhir prodi tata rias dan kecantikan yang mengusung tema drama musical *Kala Karolla Mengembara* yang telah adakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dalam proses penyusunan laporan akhir, dapat disimpulkan sebagai beriku:

1. Hasil rancangan kepala, kostum dan sayap pada tokoh burung kutilang dengan sumber ide burung kutilang dengan pengembangan *transformasi* yaitu sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kepala menggunakan dasaran tutup ninja berwarna hitam, dengan bulu menggunakan benang wol berwarna hitam serta paruh yang terbuat dari *sterofom* yang dibentuk menyerupai paruh burung asli, dan dicat menggunakan warna hitam.
 - b. Hasil rancangan kostum bagian atas menggunakan dasaran *manset* berwarna putih keabu-abuan, dengan bulu yang terbuat dari benang wol berwarna putih keabu-abuan.
 - c. Hasil rancangan kostum bagian bawah menggunakan dasaran *lejing* berwarna hitam yang ditempel bulu yang terbuat dari benang wol berwarna putih keabu-abuan, cakar pada tokoh burung kutilang

terbuat dari *sponati* yang dibentuk menyerupai cakar burung asli dan dicat menggunakan warna hitam.

- d. Hasil rancangan sayap berbahan dasar *sponati* dengan menggunakan sistem kipas sehingga mampu dikepakan menyerupai burung asli dengan ditempel bulu berwarna coklat keemasan.
2. Hasil tatanan kepala, kostum dan sayap pada tokoh burung kutilang sebagai berikut:
- a. Hasil tatanan kepala tokoh yang berbahan dasar tutup ninja yang ditempel menggunakan bulu yang terbuat dari benang wol yang disikat, hasil pembentukan paruh burung yang terbuat dari *sterofom* yang dicat menggunakan warna hitam sehingga kepala tokoh menyerupai burung asli.
 - b. Hasil tatanan kostum bagian atas berbahan dasar *manset* yang ditempel dengan susunan bulu yang terbuat dari benang wol berwarna putih keabu-abuan yang disikat, penempelan susunan bulu ditempel pada keseluruhan kostum bagian atas.
 - c. Hasil tatanan kostum bagian bawah menggunakan *lejing* berwarna hitam, dengan ditempel bulu yang terbuat dari benang wol berwarna putih keabu-abuan, yang ditempel dari pingga hingga lutut.
 - d. Hasil tatanan sayap berbahan dasar *sponati* yang dibentuk dan dipotong dengan beberapa bagian, dibentuk dengan menggunakan

sistem kipas sehingga mampu dikepakan dan ditempel dengan bulu berwarna coklat keemasan serta diberi tali untuk pengikat agar sayap kuat.

3. Pergelaran drama musical *Kala Karolla Mengembara* oleh Tata Rias dan Kecantikan 2013 yang dilaksanakan pada Selasa, 14 Januari 2016 pukul 14.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penataan panggung berbentuk *proscenium* dan *property* yang digunakan awan tiruan, pepohonan yang dibentuk seperti hutan serta tambahan dedaunan asli yang disebar berserakan di area panggung. Pergelaran drama musical *Kala Karolla Mengembara* dihadiri kurang lebih 800 penonton yang terdiri dari tamu undangan dan tiket. Dalam pergelaran ini semua berjalan lancar dan pergelaran *Kala Karolla Mengembara* sukses terlaksana.

B. SARAN

1. Dalam mewujutkan tokoh Titi burung kutilang harus memperhatikan karakteristik sumber ide secara detail, agar mendapatkan konsep sesuai dengan karakter tokoh yang telah dirancang.
2. Desain dan perencanaan dalam pembuatan kostum tokoh harus melalui pertimbangan yang matang, serta persiapan dan pemikiran bagaimana cara membuat kostum tersebut dengan mudah, namun menyerupai sumber ide.
3. Memikirkan kenyamanan model, jika kostum tersebut dipakai, jangan sampai model merasa tidak nyaman.

4. Harus memastikan bahwa setiap bagian dari kostum benar-benar kuat, seperti halnya memperhatikan pada bagian sayap tokoh burung kutilang.
5. Ketika ada kegiatan gladi bersih, hendaknya memperhatikan, agar lebih memahami pertunjukan yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem I Made dan Sal Murgiyanto. (1996). Teater daerah indonesia. Bali: Kanisius.
- Eko Nugroho. (2007). Pengenalan teori warna. Yogyakarta. ANDI
- Eko Santoso, dkk. (2008). Seni teater jilid 2 untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Departemen Pendidikan Nasional.
- Heri Purnomo. (2004). Nirmana dwimatra. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universita Negeri Yogyakarta.
- Hendro Martono. (2008). Sekelumit ruang pentas modern dan tradisi. Yogyakarta: Cipta Medya.
- Hendro Martono. (2010). Tata cahaya seni pertunjukan. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Herman J. Waluyo. (2002). Drama teori dan pengajaranya. Yogyakarta: PT. Prasetia Widya Pratama.
- Hermi dkk. (2008). Tata kecantikan kulit. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Kejuruan.
- Kehoe, Vincent J-R. (1992). *Teknik make up professional untuk artis, film, televise dan panggung*. Japan International Cooperation Agency Multi Media Training Centre.
- Marwanti. (2000). Desain penyajian. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakuktas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). Rias wajah fantasi. Bojongsari: Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Pendidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Sri Widarwati. (1993). Desain busana 1. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sri Widarwati dkk. (2000). Desain busana 1. Yogyakarta: Jurusan Pendididkan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sulasmi Darma Prawira. (1989). Warna sebagai salah satu unsur seni dan desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Lembaga Kependidikan.
- Triyanto. (2012). Mendesain aksesoris busana. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten.
- Widjiningsih. (1982/1983). Hiasan busana dan lenan rumah tangga. Yogyakarta: Ombak.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Tokoh Burung Kutilang di atas Panggung
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 2. Tokoh Burung Kutilang
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 3. Penyerahan Piagam Kepada Seluruh Mahasiswa
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 4. Foto bersama Dosen Pembimbing
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 5. *Beautician* bersama Tokoh Burung Kutilang
(Dokumentasi: Expose, 2016)