

**TATA RIAS KARAKTER NAYAKA PANCA DALAM TEATER TRADISI
MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

PROYEK AKHIR

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



**GALUH CAHYA ANDAYASARI
NIM. 16519134003**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2019**

**TATA RIAS KARAKTER NAYAKA PANCA DALAM TEATER TRADISI
MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

Oleh:
GALUH CAHYA ANDAYASARI
NIM. 16519134003

ABSTRAK

Pergelaran karya proyek akhir dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang menggunakan perpaduan 60% teknologi dan 40% tradisional ini bertujuan untuk: 1) dapat merancang tata rias karakter, kostum, aksesoris, *wig*, dan senjata pada tokoh Nayaka Panca sebagai seorang prajurit Kerajaan Alengka dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 2) dapat mengaplikasikan tata rias karakter, kostum, aksesoris, *wig*, dan senjata pada tokoh Nayaka Panca sebagai seorang prajurit Kerajaan Alengka dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 3) dapat menampilkan tata rias karakter, kostum, aksesoris, *wig*, dan senjata pada tokoh Nayaka Panca sebagai seorang prajurit Kerajaan Alengka dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan merupakan pengembangan 4D, yaitu: 1) *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, mengkaji cerita, memahami, dan mendefinisikan tokoh Nayaka Panca sesuai karakter, karakteristik, sumber ide, dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) berupa proses perencanaan desain kostum, aksesoris, tata rias karakter, *wig*, dan senjata serta pertunjukan dengan mengacu pada pengembangan sumber ide yang menerapkan unsur dan prinsip desain untuk tokoh Nayaka Panca; 3) *develop* (pengembangan) berupa proses validasi terhadap desain kostum, aksesoris, tata rias karakter, dan *wig* serta desain *prototype* Nayaka Panca; 4) *dessiminate* (penyebarluasan) berupa proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Hasil yang diperoleh dari gelaran karya proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris yang menerapkan unsur desain warna merah, hitam, dan tembaga, ukuran besar dan kecil, bentuk geometris, dan arah tegak lurus, serta prinsip desain keseimbangan simetris, kesatuan, harmoni bentuk, proporsi, dan pusat perhatian; 2) kostum dan aksesoris direalisasikan dengan perpaduan teknologi 60% dan tradisional 40%, menggunakan kostum, kain *rampek*, aksesoris berupa hiasan kepala (*irah-irahan*), kelat bahu, gelang, rompi dada dan aksesoris bahu, kalung, sabuk, gelang kaki dan alas kaki, senjata, *wig*, dan tata rias karakter dengan *foundation* merah, gigi, alis, mata, serta garis tajam pada wajah; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” pada 26 Januari 2019 pukul 12.00 WIB di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta.

Kata kunci: *tata rias karakter, tokoh nayaka panca, maha satya di bumi alengka.*

**CHARACTER MAKE UP NAYAKA PANCA IN THE TRADITION THEATRE
OF MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA
“HANOMAN DUTA”**

By:
GALUH CAHYA ANDAYASARI
NIM. 16519134003

ABSTRACT

This final project work performance was packaged in a tradition theater performance using combination of 60% technology and 40% traditional aimed to: 1) be able to design character make up, costumes, accessories, wigs, and weapon of Nayaka Panca as a warrior of the Alengka Kingdom in the tradition theater of Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"; 2) be able to apply character make up, costumes, accessories, wigs, and weapon of Nayaka Panca as a warrior of the Alengka Kingdom in the tradition theater of Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"; 3) be able to shows character make up, costumes, accessories, wigs, and weapon of Nayaka Panca as a warrior of the Alengka Kingdom in the tradition theater of Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta".

The concept and method of development used is 4D which it consists of: 1) define, the process of reading, story analysing, comprehending, and defining Nayaka Panca related to the character, characteristic, idea resource, and development of idea resource; 2) design, the process of designing costume, accessory, character make up, wig, weapon, and performance which are based on the development of idea resource which it implements the elements and design principles for Nayaka Panca; 3) develop, the process of validation towards the costume design, accessory, character make up, wig, and prototype design of Nayaka Panca; 4) dessiminate, distributing process of work which is performed in Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” tradition theatre.

The results of this final project work performance show as follows: 1) the costumes and accessories’ designs apply the design elements of red, black, and copper color, large and small size, geometric shapes, perpendicular directions, and the design principles of symmetrical balance, unity, shape harmony, proportion, and center of interest; 2) the costumes and accessories is realized through combination of 60% technology and 40% traditional, using costume, rampek, head accessory (irah-irahan), shoulder bag, bracelet, chest vest, shoulder accessory, necklace, belt, anklet, footwear, weapon, and wig, and the character make up is realized by applicating the red foundation, teeth, eyebrows, eyes, and sharp lines on the face; 3) the performance of tradition theatre in Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” is held on 26th January 2019 at 12.00 WIB in Taman Budaya Yogyakarta Concert Hall.

Key words: character make up,nayaka, panca, maha satya di bumi alengka.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Cahya Andayasari

NIM : 16519134003

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Nayaka Panca Dalam Teater Tradisi
Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini benar-benar karya saya 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, 27 November 2018

Yang Menyatakan,



Galuh Cahya Andayasari
NIM. 16519134003

LEMBAH PENGESAHAN

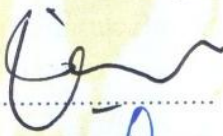
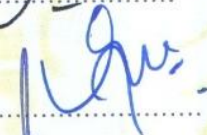
Proyek Akhir

TATA RIAS KARAKTER NAYAKA PANCA DALAM TEATER TRADISI MAHA SATYA DI BUMI ALENGKA “HANOMAN DUTA”

Disusun Oleh:
GALUH CAHYA ANDAYASARI
NIM. 16519134003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi
Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 4 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Yuswati, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		8 Mei 2019
Sugiyem, M.Pd. Sekretaris Penguji		8 Mei 2019
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd. Penguji		8 Mei 2019

Yogyakarta, 9 Mei 2019
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

PERSEMBAHAN



Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan serta umur yang cukup untuk bernapas sampai detik ini.

Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

Saya, terimakasih sudah mau berjuang dan berusaha maksimal.

Untuk Bapak Sumeri, terimakasih telah menjadi penyangga hidup terkuat untuk saya serta menjadi *single parent* yang sangat luar biasa untuk saya. Dengan segenap hati saya persembahkan karya ini untuk Bapak saya tercinta.

Untuk Ibu Sri Lestari, terimakasih sudah mengajarkan saya arti sebuah kesabaran dan keikhlasan.

Untuk Keluarga, terimakasih selalu menguatkan dan memberikan motivasi saya untuk terus berjuang.

Untuk Felinda dan Rosita, terimakasih sudah mau berjuang bersama, begadang sampai pagi, dan bersabar dalam menghadapi saya.

Untuk Tim Prajurit, terimakasih untuk malam-malam indahnya saat begadang membuat kostum.

Untuk Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016, terimakasih sudah mau berproses dan berjuang bersama sampai pada titik dimana kita akan memasuki kehidupan nyata.

MOTTO

Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya.

(QS. At-Talaq [65]: 2)

Belajar dari hari kemarin, berikhtiar untuk hari ini, dan berjuang untuk hari esok.

(Galuh Cahya Andayasari)

Menjadi dermawan tidak melulu harus menggunakan harta, tetapi dengan ilmu merupakan kedermawanan yang sederhana.

(Galuh Cahya Andayasari)

Terus belajar, berproses, berdoa, dan berusaha sampai pada waktu dimana pulang lebih indah.

(Galuh Cahya Andayasari)

Jangan terus mengeluhkan tanggungjawab berat di pundakmu saat ini, karena yang mencarikanmu nafkah dan segala yang kau butuhkan tidak pernah mengeluhkannya.

(Galuh Cahya Andayasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Selesaiannya laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dra. Yuswati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan motivasi, dan bimbingan selama ini.
2. Elok Novita, M. Pd. selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan masukan-masukan untuk perbaikan saya.
3. Dosen dan Teknisi Tata Rias dan Kecantikan yang tidak pernah lelah membimbing dan melayani mahasiswa.
4. Afif Ghurub Bestari, M. Pd. Selaku Konsultan Desain yang telah dengan sabar membimbing dan mengarahkan selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Drs. Agus Praetiya, M. Sn. dan tim yang sudah bekerjasama dengan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016.
6. Asi Tritanti, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
7. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Moh. Khairudin, M.T., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

10. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Orang Tua khususnya Bapak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk materi serta motivasi untuk penulis agar dapat menyelesaikan kuliah tepat waktu dengan hasil yang baik.
12. Keluarga yang selalu memotivasi saya dan tidak pernah meninggalkan saya.
13. Sahabat yang bersedia berjuang bersama dan saling menguatkan.
14. Seluruh keluarga HIMAGANA dan DPM Fakultas Teknik yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Laporan ini tepat waktu.
15. Seluruh tim Prajurit yang sudah mau berjuang bersama.
16. Teman-teman Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 yang sudah mau berjuang bersama selama ini.
17. Teman-teman panitia pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi dan penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan laporan tersebut di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 26 Maret 2019
Penulis



Galuh Cahya Andayasari
NIM. 16519134003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	6
G. Keaslian Gagasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Sinopsis Cerita	8
B. Sumber Ide.....	9
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide	9
C. Desain.....	10
1. Pengertian Desain	10
2. Unsur Desain	11
3. Prinsip-prinsip Desain.....	17

D. Kostum, Lurik, Aksesori, dan Senjata.....	21
1. Pengertian Kostum	21
2. Pengertian Lurik	22
3. Pengertian Aksesori	23
4. Pengertian Senjata	24
E. Rias Karakter	24
1. Pengertian Rias Karakter	24
2. Pengertian Rias Panggung	25
F. Wig	26
G. Pergelaran.....	26
1. Tata Panggung	26
2. Tata Cahaya	27
3. Tata Musik	29
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	31
A. Define (Pendefinisian)	31
1. Analisis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”	31
2. Analisis Karakter	33
3. Analisis Sumber Ide.....	34
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	34
B. Desain (Perencanaan)	36
1. Desain Kostum	37
2. Desain	37
3. Desain Rias Karakter	49
4. Desain Senjata	52
5. Desain Wig	53
6. Desain Pergelaran	54
C. Develop atau Pengembangan.....	56
1. Validasi Rancangan atau Desain Kostum dan Aksesori	57
2. Validasi Rancangan atau Desain Tata Rias Karakter	57
3. Validasi Rancangan atau Desain Wig	58
D. Dessiminate (Penyebarluasan).....	60
1. <i>Grand Juri</i> atau Penilaian Ahli	60
2. Gladi Kotor.....	61
3. Gladi Bersih.....	61
4. Pergelaran.....	61

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	63
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan).....	64
1. Desain Kostum	65
2. Desain Aksesoris	67
3. Rias Karakter.....	85
4. Wig	96
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan).....	101
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris	101
2. Validasi Desain Tata Rias Karakter.....	102
3. Validasi Desain <i>Wig</i>	103
4. Pembuatan Kostum dan Aksesoris.....	104
5. Uji Coba Rias Wajah	105
6. Uji Coba <i>Wig</i>	108
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	111
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	111
2. Gladi Kotor.....	114
3. Gladi Bersih.....	114
4. Pergelaran.....	115
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 117
A. Simpulan	117
B. Saran	120
 DAFTAR PUSTAKA.....	 122
 LAMPIRAN	 125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wayang Kulit Purwa Kumbakarna Gaya Yogyakarta.....	34
Gambar 2. Desain Stilisasi dan Transformasi Kumbakarna	34
Gambar 3. Gambar Desain Kostum Nayaka Panca	36
Gambar 4. Badan Kumbakarna	37
Gambar 5. Desain Kostum	37
Gambar 6. <i>Irah-irahan</i> Wayang Kulit Purwa Kumbakarna.....	39
Gambar 7. Desain Hiasan Kepala (<i>irah-irahan</i>)	39
Gambar 8. Gelang Kumbakarna	40
Gambar 9. Desain Gelang	40
Gambar 10. Rompi Dada Wayang Kulit Purwa Kumbakarna	41
Gambar 11. Desain Rompi Dada dan Aksesori Bahu.....	41
Gambar 12. Kelat Bahu Wayang Kulit Purwa Kumbakarna	42
Gambar 13. Desain Kelat Bahu	42
Gambar 14. Kalung Wayang Kulit Purwa Kumbakarna.....	43
Gambar 15. Desain Kalung Nayaka Panca	43
Gambar 16. Sabuk Kumbakarna.....	45
Gambar 17. Desain Sabuk.....	45
Gambar 18. Kaki Wayang Kulit Purwa Kumbakarna	47
Gambar 19. Desain Gelang Kaki dan Alas Kaki	47
Gambar 20. Wajah Wayang Kulit Purwa Kumbakarna	50
Gambar 21. Desain Tata Rias Nayaka Panca	50
Gambar 22. Desain Senjata	53
Gambar 23. Rambut Gimbal Wayang Kulit Purwa Kumbakarna	54
Gambar 24. Desain Wig Gimbal	54
Gambar 25. Desain Panggung	55
Gambar 26. Desain <i>Back Stage</i>	56
Gambar 27. Desain <i>Layout</i> Tempat Duduk.....	56
Gambar 28. Pengembangan.....	59
Gambar 29. Penyebarluasan	62
Gambar 30. Desain Awal Kostum.....	66
Gambar 31. Desain Akhir Kostum	66
Gambar 32. Hasil Akhir Kostum.....	66
Gambar 33. Desain Awal <i>Irah-irahan</i> atau Hiasan Kepala	68
Gambar 34. Desain Akhir <i>Irah-irahan</i> atau Hiasan Kepala.....	68
Gambar 35. Hasil Akhir <i>Irah-irahan</i> atau Hiasan Kepala	68
Gambar 36. Desain Awal dan Akhir Gelang.....	71
Gambar 37. Hasil Akhir Gelang Nayaka Panca	71
Gambar 38. Desain Akhir Rompi Dada dan Aksesori Bahu.....	73
Gambar 39. Hasil Rompi Dada dan Aksesori Bahu	73
Gambar 40. Desain Awal Kelat Bahu	75
Gambar 41. Desain Akhir Kelat Bahu	75
Gambar 42. Hasil Kelat Bahu.....	75
Gambar 43. Desain Awal Kalung.....	77

Gambar 44. Desain Akhir Kalung	77
Gambar 45. Hasil Kalung	77
Gambar 46. Desain Awal Sabuk	80
Gambar 47. Desain Akhir Sabuk	80
Gambar 48. Hasil Akhir Sabuk	80
Gambar 49. Desain Awal Gelang Kaki dan Alas Kaki	83
Gambar 50. Desain Akhir Gelang Kaki dan Alas Kaki	83
Gambar 51. Hasil Akhir Gelang Kaki dan Alas Kaki	83
Gambar 52. Wajah <i>Talent Sebelum di Rias</i>	87
Gambar 53. Pembersihan Wajah <i>Talent</i>	87
Gambar 54. Pengaplikasian Pelembab	88
Gambar 55. Pengaplikasian <i>Foundation</i> Khusus	88
Gambar 56. Pengaplikasian <i>Blush On Merah</i>	88
Gambar 57. Pengaplikasian <i>Foundation</i> Warna Natural	89
Gambar 58. Pengaplikasian Bedak Tabur	89
Gambar 59. Pengaplikasian Bedak Padat	90
Gambar 60. Pembentukan Alis	90
Gambar 61. Pembentukan Mata	91
Gambar 62. Pembuatan Gigi	91
Gambar 63. Pengaplikasian <i>Eye Shadow</i> Tembaga Pada Wajah	92
Gambar 64. Pembuatan Garis Hidung dan Kerut	92
Gambar 65. Desain Awal Tata Rias Karakter Nayaka Panca	93
Gambar 66. Desain Akhir Tata Rias Karakter Nayaka Panca	93
Gambar 67. Hasil Akhir Tata Rias Karakter Nayaka Panca	93
Gambar 68. Desain Awal <i>Wig</i>	97
Gambar 69. Desain Akhir <i>Wig</i>	97
Gambar 70. Hasil Akhir <i>Wig</i>	97
Gambar 71. Desain Awal Senjata	100
Gambar 72. Desain Akhir Senjata	100
Gambar 73. Hasil Akhir Senjata	100
Gambar 74. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris	101
Gambar 75. Hasil Validasi Desain Tata Rias Karakter	102
Gambar 76. Hasil Validasi Desain <i>Wig</i>	104
Gambar 77. Hasil Perubahan Bentuk Kostum	105
Gambar 78. Hasil Uji Coba Pertama Tata Rias Karakter Nayaka Panca	106
Gambar 79. Hasil Uji Coba Kedua Tata Rias Karakter Nayaka Panca	107
Gambar 80. Hasil Uji Coba Ketiga Tata Rias Karakter Nayaka Panca	108
Gambar 81. Hasil Uji Coba <i>Wig</i> Pertama	109
Gambar 82. Hasil Uji Coba <i>Wig</i> Kedua	109
Gambar 83. Hasil <i>Prototype</i> Nayaka Panca	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penampilan Nayaka Panca di <i>Stage</i>	126
Lampiran 2. Mahasiswa, <i>Talent</i> , dan Dosen Pembimbing.....	126
Lampiran 3. Tiket	126
Lampiran 4. <i>X Banner</i>	127
Lampiran 5. <i>Leaflet</i>	127
Lampiran 6. <i>Out Banner</i>	127
Lampiran 7. Hasil Wawancara	128