

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai budaya. Keragaman budaya ini terjadi karena negara Indonesia terdiri ratusan pulau-pulau di Indonesia dimana masing-masing pulau memiliki budayanya sendiri. Namun, saat ini budaya Indonesia terancam hilang karena terkikis oleh waktu (Supriyanto, 2016).

Sudah bukan rahasia lagi apabila kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda negeri ini, dan masuknya berbagai kebudayaan luar melalui berbagai media, terutama televisi, tidak sedikit ikut mempengaruhi kelunturan apresiasi terhadap kesenian tradisional. Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang baik itu wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek, mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya (Kompas.com, 2008)

Rasa bangga dan kepedulian melestraikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar kehidupan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga di antaranya warisan budaya Indonesia (Kompas.com, 2008).

Dalam pertunjukan *Maha Satya di Bumi Alengka* penampilan tokoh Dayang Cantik *Dvi* harus memperhatikan tata rias yang digunakan sehingga karakter dan karakteristiknya dapat terlihat dengan baik. Selain tata rias wajah harus diperhatikan juga dengan tatanan rambut, kostum dan aksesoris Dayang Cantik *Dvi* yang harus terlihat lebih *modern* dan juga memberikan kesan centil sehingga dapat menampilkan penampilan tokoh yang sempurna serta tetap memperhatikan gerak tokoh di atas panggung.

Pementasan yang menggunakan *make up* atau kosmetik adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. *Makeup* bertujuan untuk mengubah penampilan wajah yang dinilai kurang sempurna. Hal ini banyak digunakan untuk tata rias ketika menghadiri suatu acara, *syuting*, *photoshoot*, dan kegiatan mengasah keterampilan dalam bidang *make up* karena mereka memiliki hobi untuk merias wajah. Banyak orang terkejut untuk mengetahui bahwa *make up* bukanlah penemuan baru. Namun, *make up* telah ada sejak lama. Para ratu dan raja dari Mesir dilaporkan telah menggunakan riasan terdiri dari bahan yang berbeda dari hari ini. Pertunjukkan teater bukan hanya wanita yang menggunakan *make up*, pria pun juga menggunakannya (Shania, 2019)

Kostum yang merupakan unsur bentukan dari teater, maka kostum tidak bisa dipisahkan dari teater itu sendiri. Dalam pementasan teater, kostum juga memegang peranan yang penting, bukan hanya sekedar penutup tubuh pemain atau fungsi utamanya saja dan bukan sekedar fasilitas pemeran. Kostum pementasan teater merupakan bahasa visual tersendiri dan salah satu alat

komunikasi pemeran dan penonton (Tim Parurupa, 2015). Kostum pada wayang umumnya menggunakan Batik namun pada pertunjukan tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"* kain batik digantikan dengan menggunakan kain Lurik dengan tujuan upaya melestarikan Lurik gaya Yogyakarta dan mengenalkan kepada masyarakat berbagai macam motif Lurik.

Menurut pengamatan secara langsung selain hal tersebut, terdapat elemen-elemen pendukung pada pertunjukan Hanoman Duta diantaranya *lighting*, tata panggung, tata musik, dan properti. Pada sebuah pertunjukan pada umumnya menggunakan *lighting* warna putih, hijau, biru, dan merah. Untuk tata panggung yang ada di Prambanan menggunakan panggung terbuka dengan *background siluet* dari Candi Prambanan itu sendiri. Untuk tata musik yang digunakan masih menggunakan iringan musik tradisional seperti gamelan dengan tempo yang pelan dan halus. Sedangkan untuk properti yang digunakan cenderung sedikit dan tidak menarik.

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

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

Pergelaran ini dapat dikemas berbeda menggunakan Bahasa dan cara Dayang Cantik *Dwi* menampilkan tokoh terlihat maksimal dengan adanya kostum, aksesoris dan penataan rambut yang menciptakan kenyamanan serta gerak *talent* dan dapat diminati oleh semua kalangan masyarakat dan mempunyai harapan yang sangat besar agar menjadi pertunjukan yang menarik dan menjadi bentuk karya yang dapat melestarikan kebudayaan Jawa. Perpaduan tradisional dan teknologi ini dibuat untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum bahwa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 ini merupakan bagian dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dan sebagai bentuk hiburan yang dapat melestarikan kesenian serta kebudayaan yang ada di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Budaya Indonesia terancam hilang karena terkikis oleh waktu.
2. Kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda.
3. Anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang golek.
4. Kepedulian melestarikan budaya urang terancam di generasi muda Indonesia.
5. Pertunjukkan teater bukan hanya wanita yang menggunakan *make up*, pria pun juga menggunakannya.

6. Elemen-elemen pendukung pada pertunjukan Hanoman Duta diantaranya *lighting*, tata panggung, tata musik, dan properti
7. Kostum sangat dekat hubungannya dengan kehidupan manusia, hanya manusialah yang membutuhkan kostum dalam menjalani perannya.
8. Sulitnya membuat tata rias karakter untuk tokoh Dayang Cantik *Dvi*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pertunjukan teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"* membatasi masalah pada tugas akhir ini yang berfokus pada tokoh Dayang Cantik *Dvi*, maka batasan masalah dari Proyek Akhir ini meliputi kebudayaan, kesenian panggung dan tata rias karakter, penataan rambut pada *talent* yang berperan serta dalam pertunjukan teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka masalah dalam Proyek Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris dan tata rias karakter Dayang Cantik *Dvi* dalam teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris, dan mengaplikasikan tata rias karakter Dayang Cantik *Dvi* dalam teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*?
3. Bagaimana menampilkan kostum, asesoris dan mengaplikasikan rias pada tokoh Dayang Cantik *Dvi* pada teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Dapat rancangan kostum dan tata rias karakter pada tokoh Dayang Cantik *Dvi* sebagai dayang dalam teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*.
2. Dapat menata kostum, asesoris, dan mengaplikasikan tata rias karakter pada tokoh Dayang Cantik *Dvi* yang dapat diwujudkan sebagai dayang kerajaan dalam teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*.
3. Dapat menampilkan tokoh Dayang Cantik *Dvi* sebagai salah satu dayang sesuai dengan penataan kostum, rias wajah karakter dan penataan rambut dengan unsur tradisional dan unsur *techno* dalam teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*.

F. Manfaat Penulisan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain kostum, tata rias karakter, dan pembuatan asesoris.
 - b. Sebagai media mengasah kemampuan dalam hal tata rias karakter dan pembuatan kostum serta asesoris
 - c. Menambahkan wawasan dan menjadikan pembelajarann untuk penulis ketika sudah terjun dalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
 - d. Menerapkan kemampuan, keahlian, pengetahuan dan kreatifitas yang dimiliki dalam sebuah karya nyata melalui tata rias karakter.

e. Dapat memadukan unsur tradisional dan modern dengan serasi dalam balutan teater tradisi berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Sebagai referensi mahasiswa yang hendak melakukan Proyek Akhir terutama dalam hal tata rias karakter dan pembuatan kostum serta asesoris
- b. Sebagai sarana pengembangan kreatifitas mahasiswa.
- c. Melahirkan generasi perias muda yang professional dan mampu bersaing di dunia kerja
- d. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
- e. Manciptakan lulusan yang memahami tata cara menjadi perias yang mengikuti kemajuan zaman serta dapat memadukan unsur tradisional dan modern.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi tentang Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas negeri Yogyakarta.
- b. Mengetahui kemampuan dan kreatifitas mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.

- c. Pengetahuan baru dalam bidang teater tradisi yang mengombinasikan tradisional dan modern.
- d. Dapat menyaksikan tata rias karakter dalam pertunjukan teater tradisi *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir ini dikembangkan dari cerita Ramayana. Tata rias karakter yang disesuaikan dengan mengimbangi tokoh, kostum, musik, tata panggung, tata *lighting*, dan *property* pada pertunjukan *Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"*. Penulis akan mengembangkan karakter penokohan melalui tata rias karakter, kostum, asesoris yang dikenakan dan penataan kostum yang dibuat berbeda dengan konsep 60% *techno* dan 40% tradisional yang belum pernah di tampilkan pada pertunjukan lainnya.