

PENGEMBANGAN MAKE UP KARAKTER SUGRIWA

Sri Indra Murni¹ Asi Tritanti² Warda Indadihayati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: warda_indadihayati@uny.ac.id

Abstract. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan, menerapkan, dan menampilkan kostum, aksesoris dan tata rias serta penataan rambut tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka. Metode yang digunakan dengan model pengembangan 4D yaitu 1) Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan 4D yaitu: 1) *define, design, develop, disseminate*. Hasil yang diperoleh dari proyek akhir; 1) terciptanya rancangan kostum dan aksesoris yang menggunakan unsur desain yaitu unsur garis, unsur bentuk tiga dimensi, unsur warna emas yang mengartikan kejayaan dan hitam yang mengartikan kekuatan, serta unsur tekstur yang alami ataupun buatan, dengan prinsip desain menggunakan prinsip keselarasan, perbandingan, keseimbangan, dan akses; 2) terwujudnya penataan kostum, aksesoris serta *make up* yang melalui proses *stilisasi*, untuk kostum dan aksesoris terdiri atas mahkota, kelat bahu, zirah dada, sabuk, gelang tangan, gelang kaki, dan gelang ekor, dan untuk *make up* akan menggunakan lateks; 3) menampilkan tokoh Sugriwa saat pergelaran teater tradisi Hanoman Duta pada 26 Januari 2019, pukul 13.00 WIB, di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 900 penonton.

PENDAHULUAN

Teater bersifat informasi dan dapat dengan mudah diterima khalayak ramai dari segala usia. Teater tradisi juga merupakan jalur yang sangat baik untuk menjadi sarana pendidikan. Dengan berbagai tantangan yang ada di zaman modern ini, maka mahasiswi rias Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 ingin membangun kembali sarana sosial budaya melalui pergelaran teater tradisi yang ditujukan kepada masyarakat luas dengan pengembangan konsep yang disesuaikan dengan masa kini.

Teater tradisi yang akan ditampilkan kali ini membawa kisah Ramayana, dengan tema Hanoman Duta, beriring judul Maha Satya di Bumi Alengka. Tokoh yang akan dipaparkan pada penulisan ini adalah tokoh Sugriwa. Sugriwa merupakan raja kera di kerajaan Guwakiskenda. Dalam kisah yang dilantunkan, Sugriwa terikat janji setia pada Rama Wijaya, setelah Rama Wijaya membantu Sugriwa menyelesaikan masalahnya, di kala Sugriwa memiliki konflik dengan abangnya yakni Subali. Sang Rama Wijaya pun, menuntut janji setia dengan memberikannya tugas utama yakni, membantu Rama dalam penyelamatan Dewi Sinta dari penculikan yang dilakukan Rahwana bersama pasukannya. Sugriwa berwatak lemah lembut, setia, perasa, bijak, rendah hati, berbudi luhur, tangguh, tangkas, dan penuh rasa tanggung jawab (Pendit, 2006: 230-253).

Tantangan yang dibutuhkan saat ini, adalah pengembangan konsep. Konsep yang akan digunakan pada kesempatan ini diputuskan untuk menggunakan metode pengembangan secara *modern*, merupakan jalan terbaik untuk mengundang minat masyarakat, dalam tontonan pertunjukan teater. Konsep ini sebagai penghantar menuju ranah penggunaan *Techno* sebagai bagian untuk tema pertunjukan teater tradisi “Hanoman Duta”. Serta dengan teater tradisi ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dalam upaya pelestarian budaya yang ada di Indonesia yang kini mulai ditinggalkan oleh sebagian besar generasi muda.

Wujud konsep dengan kesan *techno* dapat dilihat pada penerapan LED pada bagian aksesoris berperan sebagai unsur utama, disesuaikan oleh pencahayaan dan setting panggung modern, serta menerapkan. Penggunaan musik dengan genre modern yang dipadu dengan alat musik tradisional. Tata rias yang diterapkan dalam pertunjukan teater kali ini adalah rias karakter serta rias panggung yang disesuaikan dengan konsep modern. Pemilihan aksesoris juga harus mengikuti unsur *techno* agar memenuhi tema yang disepakati dan menampilkan kesan *modern* dan mengikuti perkembangan zaman.

METODE

1. Define

Pendefinisian meliputi, analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, hingga terciptanya Sugriwa. Pengembangan ini diawali dengan menentukan sumber ide, yang mana Sugriwa pada kisah “Hanoman Duta” ini merupakan pengembangan dari sumber ide wayang kulit purwa yang memuat tokoh Sugriwa. Dalam penggambaran tersebut Sugriwa merupakan kera dengan warna kuning sebagai warna dasar kulitnya dan dengan pakaian serta aksesoris yang mewah melengkapi bentuknya. Pengembangan yang dilakukan merupakan pengembangan dengan metode *stilisasi*. Dibuktikan dengan penggunaan warna kulit dasar sugriwa pada wayang yang berwarna kuning dan diwujudkan menjadi penggunaan bulu berwarna kuning. Pengembangan stilisasi juga dilakukan dengan cara penyederhanaan aksesoris dan penambahan LED, dengan tujuan penyatuan kostum dengan konsep yang mengarah pada tekno dan perkembangan zaman

2. Design

a. Desain Kostum

Desain kostum yang digunakan adalah hasil dari validasi desain ke empat oleh ahli. Desain ini digunakan karena menurut ahli, desain ini telah mampu untuk memenuhi standar kelayakan tokoh Sugriwa. Standar kelayakan yang dimaksudkan adalah batasan yang perlu diperhatikan oleh tokoh Sugriwa sebagai raja kera. Batasan ini merupakan sebuah rintangan besar karena mengingat strata Sugriwa sebagai raja kera, yang tidak boleh melebihi karakteristik dari tokoh raja manusia, dan harus menyesuaikan dengan Hanoman yang merupakan tokoh utama.

Bagian kostum yang menggunakan kain bulu, dibagi menjadi beberapa pola. Pola utama yakni, pembentukan kain bulu untuk bagian baju dengan menggunakan pola yang membentuk jaket dengan tambahan kupluk sebagai penutup kepala, serta bagian lengannya diberi bagian seperti cincin kecil untuk membantu menutupi bagian telapak tangan, hal ini diperlukan agar tokoh ini benar-benar dapat menyerupai kera di dunia nyata, yang mana pada bagian jari-jari tidak terdapat bulu. Teknik yang digunakan untuk bagian atas ini, adalah teknik jahit total menggunakan mesin, dengan bentuk jahit lurus. Pada pola bagian bawah yang membutuhkan bulu, awalnya hendak membentuk pola layaknya kaos kaki, lalu saat berdiskusi desain dengan talent, talent memberi masukan seperti lebih baik kiranya menyamakan kondisi tangan yang mana jari-jarinya tidak tertutup dengan bagian jari-jari kaki.

Bagian kostum celana dengan menggunakan kain tenun lurik, dibentuk menyerupai celana model aladin, agar memudahkan gerak pemain saat teater berlangsung. Teknik jahit yang digunakanpun sama, teknik jahit bentuk lurus, tanpa pola tambahan.



Gambar 1
Desain Baju Sugriwa



Gambar 2
Hasil Pembuatan Celana

b. Desain Aksesoris

Proses pengembangan desain dan hasil validasi serta evaluasi dari desain aksesoris yang diciptakan. Desain aksesoris mengikuti perkembangan dari validasi kostum yang dilakukan. Saat proses validasi rancangan yang dilakukan terdapat banyak perubahan pada gambaran aksesoris. Proses perubahan ini terjadi karena bentuk gambaran aksesoris yang cenderung seperti robot, yang mana apabila diwujudkan ditakutkan dapat mengganggu ruang gerak dari tokoh Sugriwa saat pementasan nantinya. Selain itu pada proses validasi ke tiga bersama pakar, gambaran aksesoris dirasa cenderung mengarah pada tokoh antagonis yang jelas sangat berlawanan dengan kenyataan analisis karakter Sugriwa yang merupakan tokoh protagonis.

Setelah melaksanakan revisi dan mencapai persetujuan atas desain. Proses dilanjutkan dengan pembuatan aksesoris Sugriwa, yang akan menggunakan bahan berupa spon ati, kain perlak emas, hiasan bunga, spon halus, dan bahan serta alat lainnya. Pewarna yang akan digunakan menggunakan cat pilox, cat mobil dan lain lain.



Gambar 3
Desain Aksesoris Sugriwa



Gambar 4
Hasil Pembuatan Mahkota



Gambar 5
Hasil Pembuatan Klat Bahu



Gambar 6
Hasil Akhir Zirah Dada



Gambar 7
Hasil Akhir Gelang Tangan



Gambar 8
Hasil Akhir Gelang Kaki



Gambar 9
Hasil Akhir Sabuk dan Zirah Samping



Gambar 10
Hasil Akhir Ekor

c. Desain Rias Wajah

Desain rias karakter akan dibahas mengenai validasi desain tata rias wajah yang telah dilakukan beserta hasil evaluasinya. Pada tahapan ini hanya mendapat sekali pengecekan oleh pembimbing, yang mana selanjutnya lebih mengutamakan uji coba *make up*. Hasil dari uji *make up* tersebut yang menjadi acuan untuk penggambaran hasil akhir tokoh Sugriwa nantinya.

Tata rias wajah yang diterapkan menggunakan jenis rias karakter, dengan tujuan mewujudkan tokoh kera seperti kera pada kehidupan nyata. Rias karakter akan memperkuat dan menunjang karakter tokoh yang akan diperankan pada pertunjukan. Riasan ini menggunakan bantuan lateks untuk membentuk wajah kera secara utuh. Rias ini juga menggunakan *foundation* sebagai pelapis warna lateks, lalu menggunakan *face painting* coklat secara merata pada lateks, kemudian menggunakan *spirit gum* untuk proses penempelan, menggunakan *face paint* hitam untuk menggambar alis dan siluet pada bagian hidung, dan menggunakan *eyeshadow* coklat sebagai siluet kerutan.

Make up karakter ini cocok untuk penggambaran Sugriwa dalam Hanoman Duta. Dimana beliau terlihat tua dan dewasa, baik saat grand juri maupun saat pertunjukan. Hanya saja ada penambahan warna merah pada bagian bibir lateks pada saat pertunjukan, hal ini dikarenakan ingin menonjolkan batas bibir di lateks, dan ditakutkan saat terpapar *lighting* pada panggung justru membuat *make up* ini terlihat datar. Kemudian perlu diingat untuk jalur pernafasan pada lateks sudah cukup baik, talent juga dapat menikmati makan dan minum



Gambar 11
Proses Pengukuran Lateks



Gambar 12
Hasil Perekatan Lateks

3. Develop

a. Validasi Desain Kostum dan Aksesori

Proses validasi desain kostum dan aksesori dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari dan Asi Tritanti. Membawa hasil sebagai berikut: Validasi dilakukan selama 4 kali. Pada validasi desain pertama dipegang langsung oleh bapak Afif Ghurub Bestari, desain kostum dan aksesoris masih sangat tradisional. Sehingga, ahli memberi masukan untuk mengarah pada

konsep tekno yang akan dibentuk. Pada validasi desain ke dua diarahkan oleh ibu Asi Tritanti, desain kostum dan aksesoris dianggap menghambat gerak talent nantinya, sehingga diminta untuk perbaikan desain.

Validasi ini, yang dituntut adalah penciptaan karakter yang diharapkan adalah, pencapaian karakter tokoh secara sempurna. Dimana karakter menyeimbangi karakteristik tokoh. Tidak melewati batas pada sumber ide, sederhana namun elegan, tidak melebihi Hanoman dikarenakan beliau adalah tokoh utama, namun tak lupa statusnya sebagai raja ker

b. Validasi Desain Tata Rias Karakter

Validasi ini hanya dilakukan sekali untuk pengecekan desain, untuk selanjutnya pengarahan diberikan langsung oleh ahli, yakni Asi Tritanti. Validasi yang dilakukan saat itu, hanya memberikan masukan singkat seperti penegasan tokoh karakter dan gambaran tokoh yang lebih mengarah pada tokoh protagonis

c. Pembuatan Kostum dan aksesoris

Pembuatan kostum dan aksesoris dibantu oleh Jatmiko Vadhjendrata Rino Regawa Capricornusa, beliau merupakan pengrajin kriya, pembuatan kostum tari, dan pelaku seni, penciptaan kostum ini membutuhkan waktu sekitar 33 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris sebesar Rp 1.800.000, tidak termasuk bahan bulu dan lurik yang akan digunakan.

Pada kesepakatan kelas, fitting akan dilakukan 2 kali, pada 16 Desember 2018 dan 04 Januari 2019. Pada *fitting* pertama, talent tidak hadir, sehingga *fitting* dilaksanakan diluar jadwal ketetapan. *Fitting* pertama, talent hanya mencoba celana lurik yang mana hasilnya dirasa terlalu longgar. Hasil dari kostum yang tidak tepat waktu dan masih banyak penyesuaian yang dibutuhkan oleh pembuat kostum, menyebabkan banyak kendala yang dihadapi pada *fitting* ke dua. Pada *fitting* ke dua talent hanya melakukan uji coba kostum, namun untuk aksesoris talent menggunakan aksesoris uji coba dari pembuat kostum. Penggunaan aksesoris uji coba ini akhirnya ditujukan untuk pengukuran secara tepat, serta menjadi gambaran bagi pembuat kostum untuk memperbaiki ukuran dan mendetail kekurangan kostum. Dari kejadian ini mendapat garis besar seperti standar ukuran kelayakan aksesoris yang akan digunakan tokoh, keharmonisan warna antara kostum dan aksesoris, serta ruang gerak tokoh selama menggunakan kostum, sehingga hal ini menjadi acuan untuk menghindari kendala kedepannya

4. Dessiminate

Proses, hasil dan pembahasan *dessiminate* dilaksanakan dalam bentuk pertunjukan. Yang mana mengusung tema Hanoman Duta. Pertunjukan dikemas kedalam bentuk pertunjukan Teater Tradisi berjudul Maha Satya di Bumi Alengka. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini diselenggarakan dengan harapan mengundang minat anak muda dan remaja yang ada untuk mengenal kebudayaan yang ada, yang mana dapat dikemas secara modern dan asik untuk ditonton serta bermanfaat untuk pengetahuan.

Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini berjenis *proscenium*, musik yang digunakan adalah karawitan dengan sindennya, untuk *lighting* menggunakan berbagai jenis lighting dan warna lighting yang menarik seperti merah, biru, hijau, putih, dan kuning. Tampilan tokoh saat dipanggung hanya mendapatkan sedikit adegan, dan tampil bersama kawanannya, perpaduan warna kuning, emas, dan hitam pada kostum dengan lighting berwarna biru, sedikit kontras tapi justru membantu menonjolkan warna pada aksesoris yang digunakan dan LED putih yang digunakan tidak mengganggu keseimbangan

warna kostum saat dipadupadankan. Saat pementasan suara tokoh terdengar lantang, lateks yang dibuat tidak mengganggu vocal talent. Keseluruhan acara tetap berjalan, meski dengan banyak hambatan dan improvisasi yang terjadi

KESIMPULAN

Rancangan kostum yang digunakan Sugriwa sudah disesuaikan dengan unsur unsur desain dan prinsip desain. Unsur desain untuk kostum yang akan digunakan adalah garis, warna, bentuk, dan tekstur. Prinsip desain yang digunakan adalah prinsip harmoni, keseimbangan dan aksen. Rancangan bahan untuk kostum akan menggunakan bahan kain bulu untuk baju dan kaos kaki, lalu menggunakan bahan lurik motif udan untuk celana. Rancangan aksesoris yang digunakan melakukan proses *stilisasi* pada bagian keseluruhan aksesoris, namun tetap akan memenuhi unsur desain dan prinsip desain. Untuk proses desain kerap kali harus mengimbangi strata yang tokoh miliki (raja kera) dengan tokoh utama (Hanoman) dari pertunjukan ini, akan tetapi juga membatasi bentuk dan jumlah aksesoris yang digunakan agar tidak melebihi strata raja manusia. Bahan yang digunakan untuk aksesoris adalah spon ati dan cat. Rancangan tata rias ini dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai kera asli di kehidupan nyata. Rancangan ini akan menggunakan bantuan lateks untuk pembentukannya. Unsur desain yang digunakan adalah warna, bentuk, dan garis. Prinsip desain yang digunakan adalah prinsip keseimbangan dan aksen

REFERENSI

Adi Model. (2009). *Professional lighting for photographer*. Jakarta: Elex Komputindo.

Djoemena, Nian S. 2000. *Lurik garis-garis bertuah*. Jakarta: Djambatan.

Eko Santoso, (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Moehkardi. 2011. *Sendratari ramayana prambanan – seni dan sejarahnya (the ramayana ballet of prambanan – the art and the history)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Paningkiran, Halim. (2013). *Makeup karakter untuk televisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama