

Tata Rias Karakter: Anala

Roro Gayatri Apriliyani,¹ Eni Juniastuti,² Nolis Marliati³

¹Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

²Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: enijuniastuti@uny.ac.id

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris dan tata rias karakter pada tokoh Anala dalam pertunjukan drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 2) menciptakan tatanan kostum, asesoris dan mengaplikasikan tata rias karakter pada tokoh Anala dalam pertunjukan drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”; 3) menampilkan tokoh Anala dalam drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Konsep dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan konsep *techno* dengan model 4D, yaitu: 1) *define* meliputi mencari, mengumpulkan, membaca dan memahami serta proses analisis cerita, analisis karakter Anala, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* berupa proses perencanaan perancangan kostum, asesoris, rias karakter, penataan rambut dan pertunjukan; 3) *develop* meliputi validasi kostum, asesoris, rias karakter, penataan rambut dan revisi serta *prototype* Anala; 4) *disseminate* meliputi *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di gedung Laboratorium Tata Rias dan Kecantikan selama tiga bulan mulai dari Oktober 2018 – Januari 2019. Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu: 1) hasil rancangan kostum, asesoris menerapkan unsur warna hijau, hitam *silver*, ukuran, tekstur halus berkilau, bentuk geometris, garis lurus dan prinsip desain keseimbangan simetris, proporsi, aksent, harmoni, rias karakter dengan unsur garis lurus, lengkung, bentuk serta warna putih, coklat tua dan prinsip keseimbangan, kesatuan, dan penataan rambut dengan unsur bentuk, warna hijau, ukuran serta menggunakan prinsip harmoni, proporsi, keseimbangan; 2) diwujudkan tatanan kostum terdiri dari baju bulu hijau, celana, rok luaran, ekor dan sarung tangan, asesoris terdiri dari hiasan kepala, *kelat bahu*, gelang, serta ikat pinggang, rias karakter menggunakan topeng prostetik warna putih dan garis warna coklat tua, penataan rambut menggunakan *wig* hijau yang di *messy style*; 3) terselenggaranya pertunjukan drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menampilkan Anala pada tanggal 26 Januari 2019 pukul 13.00 WIB di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta dengan dihadiri 650 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, anala, pertunjukan maha satya di bumi alengka.*

1. Introduction

Supriyanto (2016) menyatakan bahwa “bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan budaya. Bahkan memiliki berbagai macam adat istiadat dan seni budaya. Ini semua karena Indonesia memiliki ratusan pulau-pulau yang mana masing-masing pulau memiliki budayanya sendiri. Tetapi sudah bukan rahasia lagi apabila kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan oleh generasi muda negeri ini. Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional salah satu contohnya adalah wayang (Handayani, 2008). Wayang telah ada, tumbuh dan berkembang sejak lama. Kesenian wayang bahkan terdiri dari berbagai macam, salah satunya yaitu wayang orang. Menurut

Santosa (2008: 25), wayang *wong* merupakan bentuk teater tradisional Jawa yang berasal dari wayang kulit yang dipertunjukkan dalam bentuk berbeda yaitu dimainkan oleh orang.

Pertunjukan dan tampilan wayang orang pada umumnya terkesan sederhana dan monoton. Bahasa yang digunakan kebanyakan masih menggunakan bahasa Jawa yang hanya dimengerti oleh beberapa orang saja. Sehingga orang yang tidak mengerti bahasa Jawa akan mudah bosan dengan pertunjukan yang ditampilkan karena tidak mengerti apa yang diceritakan (Anton, 2008). Maka sudah bukan hal baru lagi jika kesenian wayang orang di Indonesia mulai ditinggalkan oleh generasi muda saat ini dikarenakan masuknya kebudayaan luar melalui berbagai media. Bahkan kesenian wayang orang sudah dianggap ketinggalan zaman karena perannya sudah digantikan oleh dunia hiburan yang lebih menarik dan modern (Handayani, 2016). Akibat pengaruh tersebut, para remaja sekarang menganggapnya kuno dan lebih memilih kesenian luar yang dianggap lebih modern. ANT (2008) menjelaskan pada dasarnya, kaum muda bukan tidak berminat terhadap kesenian wayang orang, akan tetapi saat ini kemasannya harus disesuaikan dengan kondisi seperti saat ini, sehingga tidak terkesan membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka kami mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2016 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menggelar pertunjukan Proyek Akhir dengan mengangkat tema Hanoman Duta yang berjudul Maha Satya di Bumi Alengkadengan mengusung konsep 60 % *techno* tanpa meninggalkan unsur tradisionalnya. Konsep 60% *techno* digunakan guna menarik antusias masyarakat umum khususnya kaum muda untuk mengenal kembali kesenian wayang orang. Pesan moral yang disampaikan pada pertunjukan tersebut adalah kesetiaan Anoman yang diutus menjadi duta untuk menyelamatkan Dewi Sinta. Pada pertunjukan tersebut terdapat banyak tokoh yang diperankan, salah satunya adalah Anala. Anala merupakan tokoh protagonis yang mempunyai karakter pemberani, gagah, lincah, pintar, pekerja keras dan membantu Anoman dalam mencari dan menyelamatkan Dewi Sinta. Anala memiliki perwujudan kera tetapi memiliki bulu berwarna merah.

Tampilan Anala pada pertunjukan di masyarakat pada umumnya masih cenderung kurang menarik dan sama seperti tokoh kera yang lain yaitu masih menggunakan kain motif poleng warna hijau putih dan menggunakan manset warna hijau. Asesoris yang digunakan masih terlalu tradisional dan terkesan monoton yaitu terdiri dari *irah-irahan gelung supit*, kalung *kace*, *kelat bahu*, dan *sumping* telinga dan bahan bakunya dari kuningan yang terkesan berat jika digunakan sehingga mempengaruhi gerak dari pemain. Serta terdapat penambahan *congop* yang digunakan pada bagian mulut. Tata rias yang digunakan pada pertunjukan di masyarakat masih menggunakan *sinwit* berwarna putih yang tidak *water proof* dan susah untuk dibaurkan karena teksturnya yang keras sehingga kualitas *make up* yang mudah luntur karena terkena keringat. Pada pertunjukan yang umum di masyarakat, tokoh Anala tidak menggunakan tata rambut karena menggunakan *irah-irahan* yang menutup rambut *talent*.

Selain hal tersebut, terdapat elemen-elemen pendukung pada pertunjukan Hanoman Duta diantaranya *lighting*, tata panggung, tata musik, dan properti. Pada sebuah pertunjukan pada umumnya yang merupakan pengamatan pribadi 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.

Sinopsis adalah sebuah ikhtisar karangan yang diterbitkan bersama dengan karangan asli yang dijadikan sebagai dasar dari sinopsis tersebut (Haryanta, 2012: 251). Sedangkan menurut Komaruddin (2016), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai* yaitu

dalam arti umum berarti suatu pernyataan yang singkat. Tujuan sinopsis adalah memperpendek dan meringkas tulisan.

Sugiyanto et al (2017: 250), karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Sedangkan Kurniawan (2016: 28), menjelaskan istilah karakter dalam bahasa Inggris *character*, berasal dari istilah Yunani *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat atau watak yang menjadi ciri khas seseorang.

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide untuk mengembangkan desain yang diinginkan (Widarwati (1996), Yuliarma (2016: 125-126)). Menurut Widarwati (1996: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide pada seseorang untuk menciptakan sebuah desain yang baru. Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan karya dan digunakan untuk mencapai suatu hasil. Menurut Kartika (2017: 39-40), teknik pengembangan sumber ide terdiri dari *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

Idayanti (2015: 11) menjelaskan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Yuliarma (2016: 2) menjelaskan desain sering diartikan sebagai hasil rencana atau rancangan. Desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis. Menurut Saputra (2017: 1), desain berasal dari bahasa Inggris '*design*' yang artinya rancangan, rencana atau reka rupa. Kata '*design*' kemudian berkembang di Indonesia menjadi desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Jika dilihat dari kata benda, desain diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, dan nilai dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Endraswara, 2011: 97). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tata rias memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain (Harymawan, 1988: 134). Santosa et al (2008: 273), tata rias dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias mempunyai beberapa fungsi dalam pertunjukan yaitu: a) Menyempurnakan penampilan wajah; b) Menggambarkan karakter tokoh; c) Memberi efek pada ekspresi pemain; d) Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh; e) Menambah aspek dramatik. Tata rias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya yang dioleskan baik secara keseluruhan atau hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja (Paningkiran, 2013: 20). Kusantanti (2008: 499) menyatakan tata rias karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter. Adapun ciri-ciri *make up* karakter adalah sebagai berikut: a) Garis-garis wajah yang tajam; b) Warna-warna yang digunakan adalah warna yang mencolok dan kontras; c) Alas bedak yang digunakan lebih tebal. Santosa et al (2008: 277), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang baik dalam hal umur, watak, sifat, suku dan bangsa.

Tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan tersebut (Kusantati et al, 2008:487). Tata rias wajah panggung adalah tata rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang, harus didukung oleh keserasian optimal. Oleh karenanya rias wajah yang dikenakan lebih tebal dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan warna kontras yang menarik perhatian.

Tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias dengan tekanan pada bagian wajah tertentu yang dipakai untuk keperluan pementasan atau pertunjukan di atas panggung *Wig* berasal dari kata *periwig* yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala (Rostamailis et al, 2008: 141). Menurut Bariqina & Ideawati (2001: 116), *wig* digunakan untuk menutupi kepala secara penuh dari kebotakan, sebagai penghias, dan sebagai pelindung kepala.

Adapun menurut Said (2009: 95), *wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaian rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau mengubah penampilan. Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *wig* merupakan rambut buatan untuk menutupi kekurangan pada kepala atau untuk keperluan penampilan tanpa harus memotong rambut.

Prostetik merupakan tata rias yang meniru karakter-karakter lain yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan (Kusantati et al, 2008: 488). Corson (1975: 125) menjelaskan prostetik adalah sebuah wajah buatan yang dibentuk dan dibuat seutuhnya untuk ditambahkan ke wajah. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prostetik adalah sebuah wajah buatan yang digunakan untuk meniru karakter tertentu

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan tokoh Garuda Sempati dalam pertunjukan Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” metode 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan pada bab tiga ini adalah konsep 60% *techno*, 40% tradisional dan metode 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahap Define

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari dan mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”. Mulai dari memahami, mempelajari serta mengkaji cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” yang dapat menghasilkan aspek 1) latar belakang cerita tersebut berada di Kerajaan Alengka. 2) cerita terjadi pada saat di Kerajaan Ayodya, saat Ramawijaya memilih duta untuk menyelamatkan Dewi Sinta. Saat itu terjadi juga perkelahian antara Anoman dan Anggada yang memperebutkan untuk menjadi duta. 3) dalam pewayangan, Anala tampil sebagai pasukan kera pembela Ayodya yang ikut menyelamatkan Dewi Sinta bersama dengan Anoman Anala adalah pahlawan kera putra pujaan Batara Brahma atau Batara Agni. Dalam pewayangan, selain sakti, Anala juga dikenal sebagai ahli teknik yang menjadi arsitek pembantu dalam pembuatan tambak yang membendung laut yang memisahkan dataran Suwelagiri dengan Kerajaan Alengka (Sena Wangi, 1999: 84). Hasil aspek yang dihasilkan maka terciptalah tokoh Anala memiliki perwujudan kera berbulu

hijau dan memiliki karakter pemberani, gagah, semangat, dan pintar yang diwujudkan dengan penampilan wajah menyerupai monyet yang kemudian dikembangkan untuk mendapatkan bentuk yang indah.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide yaitu Kapi Anala. Berdasarkan sumber ide yang dipilih, maka pengembangan sumber ide yang dipilih adalah *stilisasi*. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda yang digambar. Bagian yang akan *distilasi* adalah bagian kostum dan asesoris dengan menggunakan dan ditambahkan berbagai ornamen yang bertujuan untuk memperkuat karakter dan karakteristik tokoh dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain yang ada. Sehingga tokoh Anala tersebut sesuai dengan cerita drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

3.2. *Design* (perencanaan)

Proses pembuatan kostum dibuat melalui beberapa tahap yang dimulai dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya yaitu perancangan atau mendesain kostum serta tahap validasi dan revisi oleh ahli, kemudian tahap mengukur tubuh *talent*, pencarian bahan kostum, pembuatan kostum menggunakan jenis kain bulu *rasfur* untuk bagian atasan atas dan sambungan celana, kain katun hitam untuk celana, kain katun hijau yang digunakan sebagai puring agar dapat menyerap keringat *talent*, kain lurik untuk bagian rok luaran serta menggunakan bahan tambahan busa ati yang digunakan untuk pembuatan asesoris. Pembuatan kostum menggunakan teknik menjahit dan menempel, serta *fitting* kostum untuk *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Kostum tokoh Anala terdiri dari baju bulu hijau, celana, rok luaran dan ekor serta sarung tangan. Sedangkan untuk aksesoris terdiri dari hiasan kepala, teratai dada, ikat pinggang, *kelat bahu*, dan gelang tangan.

Proses yang dilalui pada pembuatan asesoris yang akan dikenakan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain asesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya yaitu tahap mengukur *talent* dan melakukan validasi asesoris. Asesoris yang akan dikenakan terdiri dari hiasan kepala, kalung, *kelat bahu*, gelang tangan serta ikat pinggang. Asesoris dibuat dengan bahan busa ati yang diwarnai menggunakan *pilox silver* metalik lalu diberi *glitter* serta diberi hiasan berupa kain lurik motif jogokaryo, manik-manik dan *LED* biru.

Proses pembuatan desain hiasan kepala adalah hasil dari analisis cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Desain teratai dada ini memiliki unsur desain bentuk dekoratif dan warna *silver*. Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan dan aksen karena terdapat penambahan *LED* berwarna biru. Pada desain teratai dada terdapat kendalaya yaitu terdapat perubahan setelah dipertimbangkan dengan penambahan *LED* dan *glitter* sudah terlihat ramai, apabila ditambahkan permata akan mengalahkan strata emas. Serta penggunaan *LED* warna biru merupakan penggolongan strata *silver* dengan sifat yang *protagonist*. Teratai dada dibuat menggunakan busa ati yang kemudian dipola lalu dipotong sesuai dengan pola lalu diwarnai menggunakan *pilox silver* metalik dan hijau metalik lalu diberi *glitter* agar warna terlihat lebih menyala. Kemudian pasang aksen permata untuk mempercantik teratai dada, serta pasang *LED* warna biru pada bagian pinggir kalung untuk mengusung tema *techno*.

Hasil desain asesoris teratai dada sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi teratai dada sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain teratai dada. Unsur desain yang diterapkan yaitu unsur warna yaitu *silver* yang melongkan strata *silver*, warna hijau yang artinya semangat, warna biru dari *LED* berarti

penggolongan protagonis strata *silver* serta unsur ukuran yang di sesuaikan dengan ukuran lingkaran kepala, lingkaran leher dan lebar punggung. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan dan prinsip kesatuan yang berarti memberi kesan seimbang dan kesatuan antara bagian satu dengan yang lain. Hasil desain asesoris *kelat bahu* sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi *kelat bahu* sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain *kelat bahu*. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver* dan unsur garis yaitu dengan penambahan kain lurik pada *kelat bahu*. Prinsip yang digunakan prinsip keseimbangan simetris karena bagian sisi kanan dan kiri bentuk dan ukurannya sama. Pembahasan desain asesoris *kelat bahu* sudah sesuai dengan hasil akhir dan terlihat pas dipakai oleh *talent*. Dan asesoris terlihat menyala di atas panggung jika terkena *lighting* warna putih karena penggunaan warna *silver* dan penambahan *glitter*. Hasil desain asesoris gelang tangan sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi gelang tangan sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain gelang tangan. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver* dan unsur bentuk geometris karena diukur sesuai dengan lingkaran pergelangan tangan *talent*. Prinsip yang digunakan prinsip keseimbangan simetris karena bagian sisi kanan dan kiri bentuk dan ukurannya sama. Proses pembuatan desain ikat pinggang adalah hasil dari analisa cerita, karakter dan karakteristik, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Pada desain ikat pinggang menggunakan unsur desain bentuk dekoratif dan warna *silver*. Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan karena desain dibuat senada dengan desain yang lainnya. Hasil desain asesoris ikat pinggang sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil jadi ikat pinggang sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain ikat pinggang. Unsur desain yang diterapkan yaitu warna *silver* yang menggolongkan strata *silver*. Prinsip yang digunakan prinsip harmoni yang menimbulkan kesan kesatuan antara bagian satu dengan yang lain.

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dengan alasan menunjukkan karakter tokoh tersebut. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu pada bagian mulut yaitu penggunaan topeng prostetik yang menyerupai mulut monyet. Penggunaan topeng prostetik bertujuan untuk memunculkan efek sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh tersebut. Topeng prostetik yang digunakan terbuat dari bahan *latex* dan dibentuk sesuai dengan karakter monyet dan diukur sesuai dengan bentuk wajah *talent*.

Hasil desain rias wajah karakter Anala sudah sesuai dengan hasil akhir. Hasil akhir rias wajah karakter yang diterapkan pada tokoh Anala sudah sesuai dengan desain. Namun saat di atas panggung garis kurang terlihat dari jarak jauh dan garis kurang terburai. Dan penggunaan topeng *latex* terlihat kebesaran pada bagian atas. Hasil jadi rias wajah karakter Anala sudah menyesuaikan dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain rias wajah karakter Anala. Unsur desain yang diterapkan yaitu unsur garis lurus yang berarti gagah serta optimis dan garis lengkung yang berarti semangat sesuai dengan karakter Anala, unsur warna putih dan coklat kehitaman serta unsur bentuk karena menggunakan topeng prostetik. Prinsip yang digunakan prinsip keseimbangan dan prinsip kesatuan karena memberi kesan seimbangan dan kesatuan dengan karakter tokoh Anala.

Proses yang dilalui pada penataan rambut yang akan dikenakan oleh tokoh Anala adalah penggunaan *wig* atau rambut palsu. Caranya adalah rambut palsu yang semula berwarna kuning terang diberi *pomade* warna hijau, *pomade* yang digunakan adalah yang *matte*. Setelah diberi warna lalu di *hair spray* dengan teknik *messy style* yaitu rambut di jabrik-jabrikkan lalu di *hair spray* dan dikeringkan menggunakan *hair dryer*.

3.3. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (pengembangan)

Proses validasi desain kostum dan asesoris dilakuka oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd. validasi dilakukan pada tanggal 07 Desember 2018. Validasi dilakukan selama 4 kali. Pada validasi pertama, desain kostum dan asesoris masih terkesan terlalu tradisonal, maka terdapat perubahan pada bagian kostum dan penambahan unsur *techno*. Pada validasi desain kedua masih kurang untuk 60% unsur *technonya* pada bagian kostum maupun asesoris sehingga dilakukan perubahan pada desain. Serta desain *kelat* bahu yang terlihat runcing dan kaku yang terkesan ke sifat *antagonist*, maka terdapat perubahan pada desain *kelat* bahu untuk menggantinya dengan lengkung agar terlihat *protagonist*. Pada validasi ketiga untuk asesoris kepala diterima tetapi untuk kostum dan asesoris yang lainnya belum diterima karena terkesan terlalu seperti robot sehingga ditakutkan *talent* susah untuk bergerak. Pada validasi terakhir yaitu keempat, untuk desain kostum dan asesoris sudah diterima oleh ahli dan diberi masukan untuk ekor di sambungkan pada bagian hiasan kepala bagian belakang dan tangan menggunakan sarung tangan yang terdapat bulunya.

Validasi desain tata rias karakter dan *face painting* oleh Eni Juniasuti, S.Pd., M.Pd. validasi dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019. Validasi dilakukan selama tiga kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk dan garis. Bentuk pada desain pertama kurang menunjukkan riasan seperti seekor monyet karena dibagian mulut masih belum dapat dan garis masih terlalu kaku. Pada validasi desain kedua, untuk mulut atau monyong sudah dapat karena penggunaan topeng prostetik tetapi garis masih kurang terbaurkan dan pemakaian *face painting* warna hitam terlihat terlalu tegas sehingga harus diganti dengan warna coklat kehitaman agar terlihat lebih natural. Validasi desain ketiga yaitu untuk garis sudah terbaurkan dan monyong atau mulut sudah dapat kareng penggunaan topeng prostetik. Pada validasi 1-3 desain tata rias karakter ini dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi bentuk, garis dan warna. Pemilihan warna *face painting* untuk garis yang semula warna hitam kemudian diganti menjadi warna coklat kehitaman karena agar terlihat lebih natural dan tidak terlihat terlalu tegas.

Kostum dibuat oleh penjahit bernama Parni dan membutuhkan waktu 10 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 135.000. Sedangkan untuk asesoris dibuat oleh Roro Gayatri Apriliyani dan Firman Nur Hidayat yang membutuhkan waktu 20 hari dan biaya yang dibutuhkan sebesar Rp 120.000. Setelah pembuatan kostum selesai maka dilanjutkan dengan *fitting* kostum yang dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu *fitting* pertama pada 16 Desember 2018. *Fitting* pertama dilakukan untuk test *make up* dan *fitting* kedua dilakukan pada tanggal 04 Januari 2019 dengan hasil terjadi perubahan ukuran bagian bulu *rasfur* di celana yang dikecilkan dan dipendekkan karena terlalu besar dan kepanjangan.



Gambar 1 *Prototype* Anala
(Dokumentasi: Pelangi, 2019)

Berdasarkan masukan dari validator pada hasil *prototype* yang dinilai oleh ahli yaitu kostum pada bagian bulu *rasfur* di celana terlalu kebesaran serta kepanjangan. Tata rias karakter yang ada adalah kurang luwesnya garis-garis yang diaplikasikan dan mulut kurang menyerupai mulut kera.

3.4. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

Proses, hasil dan pembahasan *disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan drama tari dengan tema Hanoman Duta yang berjudul *Maha Satya di Bumi Alengka*. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Sabtu, 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya kalangan anak muda agar tidak melupakan kesenian asli Indonesia.

Tahap yang dilalui pada proses *disseminate* ini adalah sebagai berikut:

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Proses penilaian ahli ini dilakukan secara keseluruhan sebelum ditampilkan dalam pertunjukan utama. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu tanggal 12 Januari 2019 dengan jumlah *talent* 39 orang dan bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai yaitu Dra. Esti Susilarti, M.Pd bagian redaksi dari Kedaulatan Rakyat, Drs. Hadjar Pamadhi, MA. Hons, dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Darmawan Dadijono, dosen Seni Tari Fakultas Pertunjukan ISI. Penilaian yang dilakukan mencakup tata rias (*make up* dan *hair do*) dan *total look*. Hasil penilaian tersebut dipilih 21 tampilan terbaik dari 39 karya mahasiswa.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan hari Jumat pada tanggal 11 Januari 2019 bertempat di Pendopo Gambir Sawit. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan *talent* guna menyelaraskan koreografi dengan iringan musik yang akan ditampilkan. Serta proses penghafalan naskah yang telah disediakan untuk *talent*.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan hari Jumat pada tanggal 25 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta guna memaksimalkan latihan para *talent* sebelum pertunjukan utama. Hasil dari acara gladi bersih adalah pemantapan koreografi tokoh, penyesuaian musik dengan koreografi, mengatur panggung serta *lighting* yang sesuai dengan cerita *Maha Satya di Bumi Alengka*.

Serta mempersiapkan kebutuhan yang dibutuhkan dari setiap sie panitia dan mencoba *rowndown* acara untuk mengetahui waktu yang dibuthkan untuk setiap sesi acara. Hasil kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu mengatur pembagian kursi undangan, *finishing lighting*, penataan panggung, serta *blocking* panggung para *talent*.

4. Pergelaran utama

Pergelaran bertema Hanoman Duta dengan judul Maha Satya di Bumi Alengka dikemas dalam pertunjukan drama tari modern dengan durasi 120 menit yang ditampilkan pada hari Sabtu pada tanggal 26 Januari 2019 bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pukul 13.00 – 17.00 WIB dengan tampilan modern semi tradisional.

Acara ini dihadiri dengan Jumlah undangan sebanyak 154 orang diantaranya Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Drs. Agus Santosa, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Giri Wiyono, M.T. selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Agus Prasetya, M.Sn. selaku sutradara, Dr. Drs. Hadjar Pamadi, MA. Hons. Selaku juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan, Dr. Iwan Darmawan selaku juri pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan seluruh dosen Tata Rias dan Kecantikan, dosen-dosen PTBB, *staff* dan karyawan PTBB, perwakilan organisasi dari Fakultas Teknik UNY, perwakilan dari tempat praktik industri, relasi SMK, orang tua, undangan dan penonton.

Pada penampilan tokoh Anala dalam pergelaran utama yaitu terdapat ornamen asesoris yang terlepas karena terdapat adegan dimana Anggada naik ke kaki Anala dan pada bagian bulu *rasfur* untuk sambungan celana terlihat kebesaran. Pada tampilan kostum yang berwarna hijau, saat terkena *lighting* warna hijau dan putih dapat menonjolkan dan terlihat jelas jika dilihat dari jauh. Penggunaan *LED* warna biru yang mengikuti strata *silver* pada asesoris teratai dada juga mempengaruhi tampilan saat berada di atas panggung karena pencahayaan saat Anala tampil yaitu disorot dengan lampu warna putih sehingga warna *LED* kurang hidup dan kalah dengan *lighting* yang digunakan. Serta pada tata rias wajah untuk garis masih kurang jelas sehingga dilihat dari jarakjauh kurang terlihat. Anala muncul pada 2 segmen yaitu pada segmen dimana Anoman dan Anggada berebut untuk menjadi Duta yang mana Anala melerai perkelahian mereka dan pada segmen Rama mengutus Anoman menjadi Duta

4. Conclusion

Proses rancangan kostum, asesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut tokoh Anala dengan sumber ide perwayangan Kapi Anala dalam pergelaran drama tari modern Maha Satya di Bumi Alengka adalah sebagai berikut:

Perancangan kostum menggunakan unsur desain berupa unsur warna hijau dan hitam, ukuran, tekstur halus dan bentuk geometris serta prinsip desain yaitu keseimbangan simetris, proporsi dan aksent. Desain kostum mengalami perubahan sebanyak 4 kali meliputi perubahan bentuk atau model kostum agar sesuai dengan karakter tokoh Anala tanpa meninggalkan konsep 60% *techno* dan 40% tradisional.

Perancangan asesoris kostum tokoh Anala menggunakan unsur desain berupa bentuk geometris dan dekoratif dan warna hijau dan *silver* serta menggunakan prinsip desain berupa keseimbangan simetris, kesatuan, dan harmoni. Desain asesoris terjadi perubahan pada bentuk, ukuran dan kesesuaian dengan konsep 60% *techno* dan 40% tradisional, sehingga asesoris dibuat menjadi lebih *modern* dengan penambahan *LED* dan *glitter*. Penambahan *LED* terdapat pada asesoris teratai dada guna menunjang konsep 60% *techno*.

Perancangan rias wajah karakter menggunakan unsur desain berupa garis lurus dan lengkung, warna putih dan coklat tua dan bentuk dekoratif serta prinsip desain berupa keseimbangan dan kesatuan. Desain tata rias karakter tokoh Anala mengalami 3 kali perubahan pada bagian garis-garis mengalami perubahan bentuk dan warna yang diaplikasikan secara membaaur dan pada bagian mulut atau monyong yaitu perubahan bentuk yang dibuat menggunakan topeng prostetik. Perancangan penataan rambut yaitu menggunakan wig atau rambut palsu pria berwarna hijau yang di *messy style* yaitu rambut dijabrikkan ke atas lalu di *hair spray* agar tidak menghilangkan karakteristik tokoh Anala yang menggunakan unsur desain bentuk dan warna hijau serta prinsip desain berupa kesatuan dan harmoni.

5. References

- (1) Anton. (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.melirik.seni.tradisional>. Diambil tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- (2) Bariqina, Endang & Ideawati, Zahida. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicitra Karya Nusa
- (3) Carson, Richard. (1975). *Stage makeup*. New Jersey: Prentice-Hall
- (4) Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode pembelajaran drama*. Yogyakarta: CAPS
- (5) Ernawati et al. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- (6) Handayani, Tri. (2016). *Wayang kulit dilupakn di negeri sendiri*. <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/13/wayang-kulit-dilupakan-di-negeri-sendiri>. Diambil tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- (7) Haryanta, Agung Tri. (2012). *Kamu sastra Indonesia dan kebahasaan*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media
- (8) Harymawan, RMA. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: ROSDA OFFSET
- (9) Idayanti. (2015). *Panduan lengkap dasar-dasar membuat ilustrasi, desain, pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska
- (10) Kartika, Dharsono Sony. (2017). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekaya Sains
- (11) Komaruddin. (2016). *Kamus istilah karya tulis ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- (12) Kurniawan, Syamsul. (2016). *Pendidikan karakter*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- (13) Kusantati, Herni. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- (14) Paningkiran, Halim. (2013). *Make-up karakter untuk televise & film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- (15) Rostamailis. (2008). *Tata kecantikan rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- (16) Said, Haikal. (2009). *Panduan merawat rambut*. Yogyakarta: Plus
- (17) Santosa, Eko. (2013). *Dasar tata artistik 2*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- (18) Saputra, Rasti F. (2016). *Teknik mendesain baju sendiri untuk pemula & orang awam dari pola hingga jadi*. Jakarta Timur: Dua Media
- (19) Sugiyanto. (2017). *Seni budaya*. Erlangga
- (20) Supriyanto, Muchammad Andhika. (2016). *Budaya Indonesia menghilang seiring waktu*. <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/05/15/budaya-indonesia-menghilang-seiring-waktu>. Diambil pada tanggal 23 Februari 2019 pukul 10.00 WIB
- (21) Triyanto. (2012). *Mendesain asesori busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati
- (22) Widarwati, Sri. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: Proyek IKIP

(23) Yuliarma. (2016). *The art of embroidery designs*. Jakarta: PT Gramedia