



**RIAS FANTASI IKAN MAS *BLACK MOOR* 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:
Amanda Ashari
13519134040

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

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul “Rias Fantasi Ikan Mas *Black Moor* Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti S.Pd	Ketua Penguji		21 April 2016
Elok Novita S.Pd	Sekretaris Penguji		21 April 2016
Yuswati M.Pd	Penguji		21 April 2016

Yogyakarta, 21 April 2016
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amanda Ashari

NIM : 13519134040

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Judul Tugas Akhir : Rias Fantasi Ikan Mas *Black Moor*

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, 7..Maret 2016
Yang Menyatakan



Amanda Ashari
NIM. 13519134040

MOTTO

“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Dan orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan” – Mario Teguh

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik” – Evelyn Underhill

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. Atas segala rahmat dan hidayah-Nya atas karunia serta kemudahan yang diberikan akhirnya Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

1. Bapak dan Ibu, sebagai tanda bakti, hormat dan terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Bapak dan Ibu yang telah memeberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat kubalas.
2. Kedua Kakakku Haryo Sujatmiko dan Anisa Lestiyanti, serta Adikku Adelina Damayanti Ashari, terimakasih atas semangat, inspirasi, motivasi, doa, kasih dan sayang kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan.
3. Mbak Iin terimakasih sudah berpartisipasi dalam pembuatan kostum longdress Ikan Mas Black Moor.
4. Sahabatku Radea Satria, Mas Tulus, Mas Erza, Husain Rais, yang telah memberikan semangat dan membantu menyukseskan pelaksanaan pembuatan kostum dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara.
5. Ibu Eni Juniatuti, S.Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya, terimakasih atas doa, nasehat kesabaran, bimbingan dan motivasi dalam pelaksanaan perkuliahan dari awal hingga akhir.

RIAS FANTASI TOKOH IKAN MAS *BLACK MOOR* DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA

Oleh:
Amanda Ashari
NIM.13519134040

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) rancangan kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara. 2) terciptanya tataan kostum, pengaplikasian tata rias fantasi serta penataan rambut. 3) menampilkan tokoh Ikan Mas *Black Moor* secara keseluruhan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yaitu: 1) mengkaji, memahami, mengamati terkait dengan tokoh Ikan Mas *Black Moor* pada cerita kala karolla mengembara untuk menentukan sumber ide, pengembangan sumber ide, penerapan unsur dan prinsip desain serta mendesain kostum, tata rias fantasi, penataan sanggul gala fantasi. 2) menentukan bahan yang nyaman untuk pemain, menentukan penjahit, melakukan pengukuran pada model, *vitting* baju. Menentukan kosmetika yang *waterproof*, tes kosmetik, tes *makeup*, menentukan bahan penataan, menentukan pola penataan, besarnya gala fantasi disesuaikan dengan gerak tari, tes *updo*. 3) pembentukan panitia, bekerja sama dengan kamboja jaya manajemen, menentukan tema dan judul, pemilihan tokoh, latihan koreografi, gladi kotor dan penialian, penampilan tokoh Ikan Mas *Black Moor* secara keseluruhan.

Hasil proyek akhir drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu: 1) menciptakan rancangan kostum *longdress* yang berwarna hitam, *gold*, tembaga dan tata rias fantasi berupa *face painting*, serta sanggul yang berupa sanggul gala fantasi dengan penerapan unsur garis, warna, *value* dan prinsip keselarasan, *center of interest*, serta irama. 2) menghasilkan tataan kostum *longdress*, teratai dada, sirip punggung, ekor dan tata rias fantasi yang berbentuk sisik serta menghasilkan sanggul gala fantasi. 3) terselenggaranya pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara dengan menampilkan Ikan Mas *Black Moor* secara keseluruhan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 14.00 WIB tanggal 14 Januari 2016 kurang lebih 800 penonton, serta pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: rias fantasi, ikan mas *black moor*, kala karolla mengembara

**BLACK MOOR GOLDFISH FANTASY MAKEUP IN THE MUSICAL
THEATER PERFORMANCE'S "KALA KAROLLA MENGEMBARA"
MENGEMBARA**

**By:
Amanda Ashari
NIM.13519134040**

ABSTRACT

This final project aims 1) to make costume design and its accessories, to make fantasy makeup and its hair styling in the figure of Black Moor Goldfish in the musical theater performance's Kala Karolla Mengembara; 2) to make costume, to put fantasy makeup in Black Moor Goldfish figure in the musical theater performance's Kala Karolla Mengembara on; 3) to display the figure of Black Moor Goldfish totally in Kala Karolla Mengembara performance.

The method which is used to achieve those objectives above is 1) examining the story of Kala Karolla Mengembara, collecting literature references related to Black Moor Goldfish figure used to determine the source of ideas, developing the source of ideas, applying the designing elements and principles and also designing costume, accessories, fantasy makeup sketch, up do sketch for gala fantasy; 2) determining the comfortable cloth for the role players, choosing the tailor, determining the role model's size for cloth, costume fitting, choosing waterproof cosmetics, cosmetics testing, determining the cloth decoration, determining the cloth pattern, stylizing the hair volume based on dance movements, up do testing; 3) forming committee, support with management kamboja jaya determining theme and title of the performance, role player casting, choreography training, pre-rehearsal and evaluation, rehearsal, displaying totally the Black Moor Goldfish figure.

The result of this final project is 1) having created costume design dominated by gold, bronze, and black, and having created accessories such as water lily chest, razor back, fishtail, by applying the elements of line, of color, of value, and the designing principle of balance, of centre of interest, and of rhythm; 2) having created long dress, lotust chest, dorsal fin, tail costume design and face painting shaped scales makeup; 3) having organized the musical theater performance's Kala Karolla Mengembara by displaying totally the figure of Black Moor Goldfish in the Auditorium of Yogyakarta State University held on January, 14th 2016, at 02.00 p.m that had been attended by 800 audiences approximately that the realization of this performance ran well and successfully.

Keyword: Fantasy, Black Moor Goldfish, Kala Karolla Mengembara

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga Proyek Akhir dalam bentuk Drama Musikal yang berjudul “Kala Karolla Mengembara” yang dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2016 dapat dilaksanakan dengan baik tanpa adanya hambatan yang berarti.

Penyusunan laporan Proyek Akhir ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih tersebut kami sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
5. Eni Juniastuti, S.Pd selaku pembimbing Proyek Akhir dan Pengampu Akademik.

6. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku perancang dan sutradara pergelaran Drama Musikal Proyek Akhir.

Terselesainya laporan Proyek Akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi semua pihak yang membaca. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga laporan Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 4 Maret 2016

Amanda Ashari
NIM. 13519134040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	8
F. Manfaat	8
G. Keaslian Gagasan	9

BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Sinopsis Cerita	11
1. Pengertian sinopsis cerita	11
2. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara	11
B. Alur Cerita	14
1. Pengertian alur cerita	14
2. Alur cerita tokoh Ikan Mas <i>Black Moor</i>	14
C. Tokoh Ikan Mas <i>Black Moor</i>	15
1. Kategori Ikan Mas <i>Black Moor</i>	15
a. Klasifikasi	16
b. Deskripsi	16
D. Sumber Ide	17
1. Pengertian Sumber Ide	18
2. Pengembangan Sumber Ide	19
a. <i>Stilisasi</i>	19
b. <i>Distorsi</i>	19
c. <i>Transformasi</i>	20

d. <i>Disformasi</i>	20
E. Desain	20
1. Pengertian Desain.....	21
2. Unsur-Unsur Desain	21
a. Garis	22
b. Arah.....	22
c. Bentuk	23
d. Ukuran.....	23
e. Nilai gelap terang (<i>Value</i>)	23
f. Warna	23
g. Tekstur.....	24
3. Prinsip-Prinsip Desain.....	24
a. Keselarasan (keserasian)	24
b. Perbandingan.....	24
c. Keseimbangan	25
d. Irama	25
e. Aksen/ center of interest.....	26
f. <i>Unity</i>	26
F. Kostum dan Aksesoris Pendukung	26
1. Kostum	26
a. Pengertian kostum/ tata busana.....	26
b. Fungsi kostum pentas	27
c. Tipe-tipe kostum	28
d. Bagian-bagian kostum.....	29
2. Aksesoris	29
a. Pengertian aksesoris	29
b. Fungsi aksesoris	30
G. Tata RiasWajah	30
1. Pengertian tata rias wajah.....	30
2. Fungsi tata rias	31
3. Jenis-jenis tata rias wajah.....	31
H. PenataanRambut	38
1. Pengertian penataan rambut	39
2. Jenis-jenis penataan rambut	40
a. Penataan pagi dan siang hari	40
b. Penataan <i>cocktail</i>	40
c. Penataan sore dan malam hari.....	40
d. Penataan gala.....	41
e. Penataan fantasi.....	41
I. Face Painting atau Body Painting	41
1. <i>Face Painting</i>	41
2. <i>Body Painting</i>	42
3. Tujuan merias wajah fantasi.....	42
J. Teater	42
1. Pengertian teater	42
2. Jenis-jenis teater	43

a.	Teater boneka	43
b.	Drama musikal	44
c.	Teater gerak	44
d.	<i>Theatrical</i> puisi	45
3.	Panggung	45
a.	Pengertian panggung	46
b.	Jenis-jenis panggung	46
4.	Tata cahaya	48
a.	Pengertian cahaya	47
b.	Fungsi cahaya	49
5.	Tata suara	51
a.	Pengertian tata suara	51
b.	Jenis tata suara	52

BAB III. KONSEP PERGELARAN	54
A. Karakteristik Tokoh Ikan Mas <i>Black Moor</i>	54
B. Sumber Ide	54
C. Pengembangan Sumber Ide	55
D. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain Rancangan	56
1. Penerapan pada kostum	56
a. Penerapan unsur desain	56
b. Penerapan prinsip desain	59
c. Pemilihan jenis bahan dan kain	60
d. Konsep rancangan kostum	61
e. Bagian-bagian kostum Ikan Mas <i>Black Moor</i>	62
2. Penerapan Rancangan Rias Wajah Tokoh Ikan Mas <i>Black Moor</i>	69
a. Penerapan Unsur Desain	69
b. Penerapan Prinsip Desain	69
c. Penerapan Rancangan Rias Wajah	70
3. Penerapan Rancangan Penataan Rambut Ikan Mas <i>Black Moor</i>	71
a. Penerapan unsur desain	72
b. Penerapan prinsip desain	72
E. Rancangan Kosmetika Khusus	73
F. Rancangan Pergelaran	74
1. Rancangan konsep panggung	74
2. Susunan kepanitiaan	75
3. Jadwal latihan	75
4. Penjadwalan pemotretan	75
5. Penjadwalan gladi kotor	75
6. Penjadwalan gladi bersih	76
7. Penjadwalan pertunjukan	76
8. Rundown acara	76

BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	77
A. Proses pengembangan desain	77
1. Proses pelaksanaan rancangan kostum.....	77
a. Proses perancangan kostum	84
b. Proses pembuatan kostum	86
2. Proses pelaksanaan Desain Rias Wajah	92
3. Proses pelaksanaan rancangan kosmetika khusus.....	94
4. Proses <i>test make up</i>	95
5. Proses pelaksanaan rancangan penataan rambut.....	98
6. Proses <i>Test Up Do</i>	103
7. Proses penataan pergelaran	103
B. Hasil dan Pembahasan	105
1. Hasil dan Pembahasan Kostum dan Penataan Rambut	105
a. Hasil kostum tokoh Ikan Mas <i>Black Moor</i>	105
b. Pembahasan.....	110
1) Longdress.....	106
2) Teratai dada	107
3) Sirip punggung	108
4) Ekor	109
2. Hasil dan Pembahasan RiasWajah <i>Face Painting</i>	110
a. Hasil rias wajah	110
b. Pembahasan rias wajah.....	111
3. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Pergelaran	112
a. Hasil penataan rambut	112
b. Pembahasan penataan rambut.....	112
4. Hasil Pembahasan Penataan pergelaran	113
a. Hasil akhir penataan panggung.....	113
b. Hasil akhir penataan <i>property</i> panggung.....	114
c. Hasil akhir penataan <i>lighting</i>	115
d. Hasil akhir penataan music pengiring	115
e. Pembahasan penataan panggung	115
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	 116
A. KESIMPULAN	116
B. SARAN	120
 DAFTAR PUSTAKA	 122
 LAMPIRAN	 124

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Arti warna	24
Tabel 02. Pengaruh Warna Riasan Terhadap <i>Lighting</i>	51
Tabel 03. Susunan kepanitiaan	124
Tabel 04. Jadwal Latihan	125
Tabel 05. <i>Rundown</i> Acara	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01: Teater boneka jepang	43
Gambar 02: Drama <i>musical</i>	44
Gambar 03: Teater gerak	45
Gambar 04: Bentuk Panggung Arena	46
Gambar 05: Bentuk Panggung <i>Proscenium</i>	47
Gambar 06: Bentuk Panggung <i>Thrust</i>	48
Gambar 07. Sumber Ide Ikan Mas Black Moor	55
Gambar 08: Rancangan kostum tokoh Ikan Mas Black Moor	62
Gambar 09: Rancangan <i>longdress</i>	64
Gambar 10: Rancangan teratai dada	66
Gambar 11: Rancangan sirip punggung	68
Gambar 12: Rancangan ekor	69
Gambar 13: Rancangan rias wajah	71
Gambar 14: Rancangan penataan rambut	74
Gambar 15: Konsep Panggung	75
Gambar 16. Disain kostum 1	78
Gambar 17. Disain kostum 2	79
Gambar 18. Disain kostum 3	80
Gambar 19. Disain kostum 4	80
Gambar 20. Disain kostum 5	81
Gambar 21. Disain kostum 6	82
Gambar 22. Disain kostum 7	83
Gambar 23. Disain kostum 8	84
Gambar 24. Pembuatan <i>longdress</i>	86
Gambar 25. Pembuatan teratai dada	87
Gambar 26. Hasil akhir teratai dada	88
Gambar 27. Pewarnaan sirip punggung	89
Gambar 28. Hasil akhir sirip punggung	90
Gambar 29. Hasil akhir ekor	92
Gambar 30. Rancangan desain wajah 1	93
Gambar 31. Rancangan desain wajah 2	93
Gambar 32. Rancangan desain wajah 3	94
Gambar 33. <i>Hasil make up</i> 1	96
Gambar 34. Hasil <i>make up</i> 2	97
Gambar 35. Hasil <i>make up</i> 3	98
Gambar 36. Hasil pola strimin	99
Gambar 37. Hasil sirip rambut	99
Gambar 38. Pemasangan sisik sanggul	100
Gambar 39. Pemasangan penutup sanggul	102
Gambar 40. Hasil akhir sanggul gala fantasi	103
Gambar 41. Proses <i>Test Up Do</i>	103
Gambar 42. Hasil desain panggung	104

Gambar 43. Hasil kostum keseluruhan	106
Gambar 44. Hasil rancangan teratai dada	108
Gambar 45. Hasil rancangan sirip punggung	109
Gambar 46. Hasil rancangan ekor	110
Gambar 47. Hasil rancangan riasan	111
Gambar 48. Hasil rancangan penataan rambut	112
Gambar 49. Hasil akhir penataan panggung	114
Gambar 50. Hasil akhir penataan <i>property</i>	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan kepantiaan	126
Lampiran 2. Tabel Jadwal Latihan	127
Lampiran 3. Tabel <i>Rundown</i> Acara	128
Lampiran 4. Proses <i>Make Up</i>	130
Lampiran 5. Tokoh Ikan Mas Black Moor	130
Lampiran 6. Foto <i>Beautician</i> bersama tokoh Ikan Mas Black Moor	131
Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing Proyek Akhir	131
Lampiran 8. Wakil Rektor Memberi Sambutan	132
Lampiran 9. Saat Pertunjukan Berlangsung	132
Lampiran 10. Tokoh Ikan Mas Black Moor di Atas Panggung	133
Lampiran 11. <i>Fashion Show Beautician</i> dan <i>Talent</i>	133
Lampiran 12. Pemberian piala Wakil Rektor kepada <i>Beautician</i>	134
Lampiran 13. Foto Bersama Dosen Pembimbing Pemberian Penghargaan	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman karakter bangsa salah satunya terdapat di dalam seni pertunjukan teater Indonesia. Namun, realitas menunjukkan saat ini terutama generasi muda Indonesia semakin akrab dengan berbagai bentuk kesenian baru yang dapat dianggap kurang mencerminkan karakter bangsa dan seni pertunjukan bangsa ini tergerus dan hampir punah karena tidak adanya regenerasi. Seni pertunjukan Indonesia saat ini dalam kondisi surut karena adanya perubahan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat berubah cepat. Bahkan di antaranya hanya tinggal nama atau telah musnah sama sekali karena ditinggalkan senimanya sendiri dan penontonya. (<http://www.nationalgeographic.co.id>)

Pendidikan karakter sebaiknya diberikan sejak dini karena usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak di masa dewasanya. Pendidikan atau pembentukan karakter dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, kasih sayang dan perbuatan, hal ini bertujuan sebagai fondasi terhadap diri seorang anak agar tumbuh dengan perilaku yang baik. Bila dilihat saat ini perilaku anak sangat memprihatikan dilihat dari sopan santun, etika anak maupun remaja

mulai menurun. Seperti meningkatnya kekerasan dikalangan anak maupun remaja, penggunaan kata-kata yang buruk, tawuran antar pelajar, pengaruh *peer-group* yang kuat dalam tindak kekerasan, serta meningkatnya anak atau remaja yang hilang tanpa pamit kepada keluarganya sehingga pulang dalam keadaan yang tidak diinginkan. Sebenarnya pendidikan karakter juga bisa di masukan kedalam cerita suatu pertunjukan teater. Melalui metode pertunjukan teater dapat menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti yang luhur. (<http://www.tkplb.org/index.php/11-warta/73>)

Teater di Indonesia khususnya di wilayah Yogyakarta berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa penonton atau minat masyarakat dalam seni pertunjukan masih sangat diminati, dibuktikan dari hasil wawancara dengan Bapak Agus selaku pengurus di Taman Budaya Yogyakarta yang menyatakan bahwa di Taman Budaya Yogyakarta pada dua tahun terakhir ini masih sering digunakan untuk seni pertunjukan. Seni pertunjukan yang sering diadakan di Taman Budaya Yogyakarta mengundang penonton pada kalangan remaja hingga dewasa. Akan tetapi untuk seni pertunjukan yang ditujukan kepada anak-anak masih sangat sedikit, peminat seni pertunjukan yang ada di Taman Budaya Yogyakarta kebanyakan adalah orang dewasa. Jenis-jenis seni pertunjukan yang diselenggarakan di Tamana Budaya Yogyakarta bermacam-macam akan

tetapi seni pertunjukan drama musikal masih sangat jarang untuk di pergelarkan.

Seni pertunjukan salah satunya drama musikal merupakan salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan, khususnya untuk generasi muda dari anak kecil hingga orang dewasa. Salah satu caranya pementasan agar tetap hidup yaitu dengan seni kreatif yang mewujudkan keseimbangan antara nilai instrinsik dan ekstrinsik. Itulah teater yang hidup. Teater tidak menghamba terhadap salah satu nilai. Artinya, dalam pertunjukan tersebut cerita dengan tidak berpaling dari kehidupan sehari-hari. Drama musikal dapat dipentaskan jika ada suatu cerita yang berwujud pada kehidupan nyata, hal ini membuat seni pertunjukan tetap hidup.

Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 akan menampilkan suatu pertunjukan Proyek Akhir yang dipertunjukkan dalam bentuk drama musikal yang berjudul Kala Karolla Mengembara. Seni pertunjukan Kala Karolla Mengembara merupakan cerita jenis flora dan fauna yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang belum pernah di tampilkan sebelumnya, dan menjadi sebuah pertunjukan menarik yang telah di sesuaikan dengan karakter tokoh yang diperankan. Pada cerita pertunjukan ini terdapat pesan moral yang baik yaitu untuk selalu bersyukur atas kelebihan yang telah diberikan oleh Tuhan kepada kita. Selain pengemasan cerita yang menarik, pesan moral juga terdapat kesan yang tidak menggurui karena diperankan oleh tumbuh-tumbuhan dan hewan.

Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 menampilkan berbagai jenis flora dan fauna yang ada di Indonesia, yang di dalamnya dapat mempengaruhi perkembangan karakter, menyampaikan pesan-pesan moral khususnya untuk anak-anak muda dan anak kecil. Disamping itu drama musikal juga dibuat modern, inovatif, kreatif, dan imajinatif agar cerita yang dibawakan tidak membosankan dan layak untuk ditampilkan. Drama musikal dipilih karena disukai anak-anak yang masih menyukai dunia khayalan, hiburan dan belum adanya pertunjukan drama musikal yang ditujukan untuk anak-anak. Penyebabnya adalah kebudayaan yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda dan tampilan *make up* yang tidak berkarakter, dan tidak menampilkan wujud suatu karakter tokoh, penataan rambut yang tidak mengikuti perkembangan jaman serta panggung pementasan yang minimalis.

Pada cerita Kala Karolla Mengembara menceritakan anak burung kakak tua yang bernama Karolla, yang berusaha mencari kecantikan sejati. Dalam cerita ini didukung oleh beberapa tokoh, diantara tokoh tersebut adalah Molly. Tokoh Molly memiliki karakter bijaksana yang ia akan berusaha menyadarkan Karolla jika harus selalu bersyukur atas nikmat serta kelebihan yang telah diberikan oleh Tuhan. Tokoh Molly diambil dari sumber ide Ikan Mas *Black Moor* yang memiliki ciri-ciri mata besar, sirip membentang lebar yang jika dilihat dari atas menyerupai bentangan sayap kupu-kupu dan memiliki warna hitam legam dengan kombinasi *gold*

di perut dan sisiknya. Tampilan Molly sebagai Ikan Mas *Black Moor* dalam sebuah pertunjukan untuk kostum, tata rias, dan penataan rambut divisualisasikan dalam bentuk *background* atau layar yang bergambar ikan.

Pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* menampilkan kostum, tata rias dan penataan rambut yang dapat mendukung suatu peran agar berkarakter. Salah satu prinsip yang digunakan adalah mempertimbangkan tingkat keamanan dan kenyamanan bentuk kostum dan tetap terlihat seperti bentuk Ikan Mas *Black Moor*, serta mempertimbangkan riasan yang harus terlihat tegas, tajam dan bersifat *waterproof*. Karena pemain akan mengeluarkan keringat pada saat tampil diatas panggung yang bisa menyebabkan *make up* menjadi luntur. Selain hal diatas dibutuhkan unsur pelengkap sebuah pertunjukan.

Unsur pelengkap yang dibutuhkan dalam sebuah pertunjukan diantaranya panggung, *lighting*, *property* dan musik. Panggung yang dibuat untuk memberikan kenyamanan gerakan para pemain. Sinar *lighting* yang disesuaikan dengan tampilan tokoh dalam cerita tersebut. *Property* yang disesuaikan dengan tema cerita dan menarik perhatian penonton serta musik yang dikemas sesuai dengan setiap segmen yang tokoh mainkan. Unsur pelengkap juga dikemas mengikuti *trend* atau teknologi, yang berupa *gunsmoke* dan menggunakan *slide show* pada proyektor untuk menampilkan tokoh-tokoh yang dipertunjukkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya generasi muda Indonesia untuk mencerminkan karakter bangsa yang disebabkan semakin akrab dengan berbagai bentuk kesenian baru.
2. Kurangnya pengembangan seni pertunjukan bangsa yang disebabkan oleh perubahan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat berubah cepat.
3. Kurangnya pendidikan karakter anak maupun remaja salah satu contohnya dengan tindak kekerasan.
4. Pertunjukan yang diadakan di Taman Budaya Yogyakarta hanya pertunjukan untuk kalangan remaja hingga dewasa.
5. Pertunjukan yang diadakan di Taman Budaya Yogyakarta khususnya drama musikal masih sangat jarang untuk di pergelarkan.
6. Kurang menariknya penyampaian pesan moral dalam cerita Kala Karolla Mengembara.
7. Kurang menariknya penyampaian pendidikan pengembangan karakter dalam cerita Kala Karolla Mengembara.
8. Masih jarang melestarikan budaya masyarakat dengan memperkenalkan flora dan fauna di Indonesia.
9. Sulitnya memvisualisasikan tokoh Molly menjadi Ikan Mas *Black Moor*.

10. Belum ada kostum, riasan dan penataan rambut yang tidak mewujudkan suatu karakter dan karakteristik tokoh.
11. Sulitnya menyesuaikan unsur pelengkap yang dibutuhkan dalam sebuah pertunjukan diantaranya panggung, *lighting*, *property* dan musik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan permasalahan adalah pengembangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi, dan penataan rambut tokoh Ikan Mas *Black Moor* yang mendukung ketika ditampilkan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.

1. Kostum yang dipakai tokoh Ikan Mas *Black Moor* untuk mendukung dan memperkuat karakter.
2. Tata rias fantasi yang diaplikasikan menurut tokoh Ikan Mas *Black Moor* untuk memunculkan karakter dan karakteristik.
3. Penataan rambut yang dikemas menurut tokoh Ikan Mas *Black Moor* yang memiliki sirip besar dan mata besar yang menonjol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, pokok permasalahan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, tata rias fantasi, dan penataan rambut pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*?

2. Bagaimana menata kostum, mengaplikasikan tata rias fantasi serta penataan rambut tokoh Ikan Mas *Black Moor*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Ikan Mas *Black Moor* secara keseluruhan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara?

E. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*.
2. Menciptakan tataan kostum, mengaplikasikan tata rias fantasi dan penataan rambut pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*.
3. Menampilkan tokoh Ikan Mas Black Moor secara keseluruhan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.

F. Manfaat

Adapun beberapa manfaat yang baik dari Proyek Akhir yang diselenggarakan. Manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi mahasiswa:
 - a. Memiliki kemampuan yang dimiliki dalam bidang tata rias.
 - b. Menambah pengetahuan tentang rias fantasi yang terlihat *glamour*.
 - c. Memperoleh pengetahuan tentang penataan sanggul gala fantasi.
 - d. Dapat melestarikan, menampilkan dan mengembangkan salah satu kebudayaan Indonesia yang kurang diminati saat ini.

- e. Dapat menciptakan, mengembangkan dan memunculkan karakter dan karakteristik pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*.
 - f. Dapat mendesain dan menata kostum yang diterapkan pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.
 - g. Berlatih kepanitiaan dalam membuat dan menjalankan suatu acara pertunjukan.
2. Manfaat bagi lembaga pendidikan:
- a. Terjalannya kerjasama antara Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dengan pihak sponsor.
 - b. Mengenalkan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat.
 - c. Menghasilkan ahli kecantikan yang kreatif, inovatif, terampil dan mampu menerapkan ilmu dan ketrampilan yang telah diperoleh pada masa kuliah.

G. Keaslian Gagasan

Penulisan Proyek Akhir yang ini mengambil judul “Rias Fantasi Ikan Mas *Black Moor* Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara”. Dalam pembuatan Proyek Akhir ini mahasiswa menyatakan bahwa tokoh yang dikerjakan adalah hasil karya yang tidak pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya. Belum ada suatu karya yang mengangkat judul tersebut sehingga mengajukan judul Rias Fantasi Tokoh

Ikan Mas *Black Moor* Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla
Mengembara.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian sinopsis cerita

Pengertian sinopsis secara umum dapat disebut sebagai rangkuman cerita yang akan di filmkan. Namun dalam praktiknya sinopsis ini juga merupakan rangkuman cerita yang diambil dari novel, cerpen, atau karya sastra lainnya dalam proses pembuatan skenario film adaptasi. (<http://skenario.com>)

Menurut KBBI, secara bahasa sinopsis adalah ringkasan atau abstraksi. Sedangkan menurut istilah, sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. (<http://www.katabah.com>)

Sinopsis adalah ringkasan cerita dari sebuah novel. apabila ingin membuat sinopsis, yaitu harus menentukan tema, latar, alur, dan penokohnya. (<https://alnisaislami.wordpress.com>)

2. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara

Dalam sebuah sinopsis terdapat alur jalannya cerita sebuah pertunjukan. Dalam pagelaran drama musikal Kalla Karolla Mengembara yang disutradarai bapak Afif Ghurub Bestari S.Pd sekaligus penulis naskah cerita. Sinopsis menceritakan dunia fabel yang terdapat di hutan tropis, dengan menggunakan alur cerita maju.

Disebuah hutan tropis terdapat keluarga Kakaktua. Sang ayah Kakaktua Raja (Karaja). Sang ibu, Kakaktua Sumba (Kasumba) dan sang anak, Kakaktua Galah memiliki bakat berhias yang luar biasa. Ia bernama Karolla.

Keharmonisan keluarga Kakaktua ini ternyata mengundang kedengkian Tokek berperilaku buruk (Okek). Okek berupaya menghancurkan kebahagiaan keluarga kakaktua. Ia beranggapan, yang paling mudah untuk dicelakai pastilah Karolla. Apabila Karolla terkena kemalangan, pastilah keluarga Kakaktua akan bersedih dan sirnalah semua kebahagiaan.

Saat Karolla ditinggal orangtuanya sendirian, mulailah Okek menghasut Karolla bahwa sebagus dan sepiawai apapun berhias tetaplah kalah cantik disbanding Merak (Mira) dan Cendrawasih (Sasi) yang pada saat itu sedang memperlihatkan keindahan sayapnya. Karolla merasa sedih dan terpukul dengan perkataan Okek. Lalu dengan bujuk rayu busuk, Okek berkata bahwa dia bisa membawa Karolla ke ular pohon penyihir sakti (Lapo) yang mampu mengubah Karolla menjadi jauh lebih cantik disbanding Mira dan Sasi. Lapo ini sesungguhnya tidak sakti, bahkan dia licik serta jahat sekali. Lapo mengatakan dapat mengubah Karolla menjadi cantik luar biasa namun ada syaratnya yaitu harus memetik bintang untuk dijadikan penerang dirumah ular. Namun Karolla sepanjang hidupnya tak pernah bangun pada malam hari, sehingga dia tidak tahu seperti apa rupa bintang.

Didorong keinginannya untuk berubah menjadi cantik, disertai kepolosannya, berangkatlah Karolla mengembara mencari bintang untuk dipetikinya. Dengan prihatin, Titan menanggapi cerita Karolla. Lalu Titan menunjukkan Bintang yang sesungguhnya, yang sudah muncul dilangit.

Sementara itu dirumah Karolla, sang ibu (Kasumba) menangis tersedu-sedu merasa kehilangan anaknya. Dan meminta sang ayah (Karaja) untuk bersama-sama pergi mencari Karolla. Tak jauh dari rumah, Karaja dan Kasumba bertemu bertemu Titi kutilang yang sedang bernyanyi dengan burung nuri (Nuri), yang kemarin sempat mendengar hasutan Okek dan melihat kepergian Karolla dengan Okek. Titi menyarankan orang tua Karolla untuk menemui Okek.

Perdebatan sengitpun terjadi. Tanpa disadari, ternyata Nioha, Karolla dan Titan pun telah sampai. Karolla langsung memeluk ibunya. Lalu bercerita hal apa yang menimpanya. Dan pada saat Nioha akan menjatuhkan sangsi atas kejahatan Lapo, Dodok, dan Okek dengan mengusirnya dari lingkaran itu, mereka bertiga ngotot tidak mau pergi. Mereka tetap saja berkilah dan berkelit.

Sambil tetap memeluk Karolla, sang ibu menasehati Karolla untuk tidak mengulang perbuatannya. Dan keluarga Kakaktua mengucapkan terimakasih kepada Titan dan Nioha yang telah menyelamatkan Karolla. (Afif Ghurub Bestari S.Pd)

B. Alur Cerita

1. Pengertian alur cerita

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam suatu cerita (<http://www.rumpunnektar.com>)

Alur adalah setruktur rangkaian kejadian-kejadian dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis. Atau definisi alur yaitu merupakan rangkaian cerita sejak awal hingga akhir. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan yang terdapat dalam cerita harus berkaitan satu sama lain, seperti bagaimana suatu peristiwa berkaitan dengan peristiwa lainnya, lalu bagaimana tokoh yang digambarkan dan berperan di dalam cerita yang seluruhnya terkait dengan suatu kesatuan waktu. (<http://www.pengertianku.net>)

Alur adalah rangjaian peristiwa yang sambung menyambung dalam sebuah cerita berdasarkan logika sebab dan akibat. (<http://www.pelajaransekolah.net>)

2. Alur cerita tokoh Ikan Mas *Black Moor*

Kala Karolla Mengembara menggunakan alur cerita maju yang terdiri dari 9 segmen. Salah satu tokoh pada cerita Kala Karolla Mengembara adalah Ikan Mas *Black Moor* yaitu sebagai ikan mas yang menasehati Karolla ketika Karolla mencari kecantikan yang sesungguhnya. Dalam pergelaran tokoh Ikan Mas *Black Moor* tampil pada segmen 9 bersama dengan Ikan Mas Komet, Air kolam dan Lotus. Ketika matahari

muncul setelah tokoh Karaja dan Kasumba yang akan mencari Karolla. Molly muncul bersama Goldy, Lotus dan 2 Air Kolam, kemudian di kediamannya Nioha sedang beramah tamah di taman dengan Goldy dan Molly yang hidup di kolam. Nioha berkata kepada Molly “Lihatlah, bunga kambojaku sedang berbunga. Setelah Catleya dan Mawar yang mekar sebelumnya. Mereka tampak bahagia bersama Pakis dinaungi Pisang kipas. Lihatlah mereka menari gembira” jawab Molly ”Ya ya Sangat menawan. Lotuskupun baru mekar pagi ini, lihatlah, luar biasa cantik, bukan....?” Setelah itu Molly berpose meanari-nari bersama Lotus.

Kemudian tibalah Titan dan Karolla yang sedang berbincang-bincang dengan serius bersama Nioha didekat Kolam, Titan menjelaskan kepada Nioha bahwa Karolla telah ditipu oleh Okek, Lapo dan Dodok yang dijanjikan untuk dapat lebih cantik luar biasa, namun dengan syarat memetikkan bintang. Lalu Molly dengan baiknya menasehati Karolla, “ketahuilah, Tuhan telah memberikan pada kita segala kelebihan. Meskipun berbeda-beda bentuknya. Syukurilah, dan jangan tergoda untuk berubah menjadi yang lain. Sebab segala kelebihan yang Tuhan anugerahkan, pastilah itu yang terbaik buat kita”. (Afif Ghurub Bestari S.Pd)

C. Tokoh Ikan Mas *Black Moor*

Pada Tokoh Ikan Mas *Black Moor* memiliki karakteristik yang dapat di gunakan sebagai acuan dalam pembuatan rancangan kostum, penataan rambut atau bahkan rias wajah. Beberapa hal yang harus

diketahui terlebih dahulu mengenai karakteristik Ikan Mas *Black Moor* antara lain:

1. Kategori Ikan Mas *Black Moor*

Jenis spesies Ikan Mas Black Moor adalah satu spesies dengan ikan mas koki *telescope eye* atau *goldfish butterfly tail* (bentangan sayap kupu-kupu), karena jika dilihat dari posisi atas ikan mas black moor terlihat seperti bentangan sayap kupu-kupu.

Ikan Mas *Black Moor* mempunyai karakteristik yang sedikit agresif, lincah dan gesit. Ciri-ciri yang dimiliki ikan mas *black moor* adalah bentuk mata yang menonjol, sirip punggung tegak, sirip ekor membentang lebar, Bambang Eka Perkasa, Said Abdullah (2003:59)

a. Klasifikasi

Ikan mas koki terlihat mempunyai bentangan sayap kupu-kupu yang dikenal di cina dengan sebutan *telescope eye* atau *goldfish butterfly tail*, sedangkan di jepang disebut *demekin*, Bambang Eka Perkasa, Said Abdullah (2003:59)

b. Deskripsi

1) Tampilan umum

Ikan Mas *Black Moor* mempunyai mata besar yang menonjol, tubuh bulat telur, perut besar memanjang di pangkal ekor. Sirip punggung tegak, sirip ekor membentang lebar, berwarna hitam legam. Karakteristik Ikan Mas *Black Moor*

adalah lincah dan gesit (Bambang Eka Perkasa, Said Abdullah, 2003:59)

Ikan Mas *Black Moor* adalah ikan mas yang mewah yang memiliki karakteristik menonjol sepasang mata. Hal ini juga disebut sebagai *popeye teleskuro demekin* di jepang dan *naga-naga* di cina. (<http://www.satujam.com>)

Ikan Mas *Black Moor* adalah ikan hias yang mudah dipelihara dan dirawat, lucu, dan bisa di campur dengan ikan hias lain. (<http://www.majalahikan.com>)

2) Ukuran

Jenis Ikan Mas *Black Moor* mempunyai panjangnya tubuh mencapai 6 inci (<http://www.majalahikan.com>)

3) Warna

Warna yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor* memiliki dominan warna hitam legam, Bambang Eka Perkasa, Said Abdullah (2003:59).

Ikan Mas *Black Moor* memiliki warna tubuh hitam dengan sedikit tambahan warna kuning keemasan. (<http://www.duniaq.com>)

D. Sumber Ide

Sumber ide digunakan sebagai langkah awal terpenting untuk menciptakan suatu desain. Dengan adanya sumber ide, maka dalam membentuk desain akan lebih terstruktur.

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Dalam menciptakan desain baru, dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek yang dimaksud seperti benda-benda yang ada disekitar atau peristiwa penting.

Hal yang dapat diajadikan sumber ide, antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide
- b. Warna dari sumber ide
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide
- d. Tekstur dari sumber ide

Sumber ide menurut Triyanto, Noor Fitrihana dan M. Adam Zerusalem (2011:22) merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia, contohnya dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual disekitar masyarakat, dan impian manusia yang lain. Penggunaan sumber ide tersebut menjadi penanda bahwa terciptanya produk tidak hanya sembarangan atau asal-asalan. Dalam menelurkan sumber ide kreatif, *desainer* dapat melakukan berbagai macam pencarian atau pengembangan bentuk.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah landasan awal yang dapat digunakan untuk menimbulkan

ide, desain dapat dipertanggungjawabkan sehingga terciptanya desain baru

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012:34) Apabila sumber ide telah ditentukan, selanjutnya dapat dituangkan dalam bentuk sketsa dua dimensi dikertas sehingga ide desainer dapat terwujud melalui gambar sketsa. Semakin kreatif seseorang desainer semakin mudah mengolah sumber ide untuk menghasilkan berbagai macam pilihan atau alternative desain.

Beberapa teknik mengembangkan desain ini juga dapat dipakai dalam pengembangan obyek, yaitu melalui:

a. *Stilisasi*

“*Stilisasi* merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut”, Triyanto (2012:46)

“*Stilisasi* merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau bentuk yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Dharsono Sony Kartika, (2004:42)

b. *Distorsi*

“*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud pada benda atau objek yang digambarkan”, Triyanto (2012:46)

“*Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan bentuk-bentuk tertentu pada benda atau objek yang digambarkan. Cara mengembangkan bentuk desain dengan teknik *distorsi* dapat dipermudah dengan langsung mengarahkan atau memfokuskan suara sumber ide pada berbagai bentuk kepala atau perwajahan”, Dharsono Sony Kartika (2004:42)

c. *Transformasi*

“*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari objek yang digambar, Triyanto, (2012:46)

“*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memiundahkan (*trans*) wujud atau figure objek lain ke objek yang digambarkan. Contohnya, penggambaran manusia berkepala binatang atau perbadan binatang. Pengembangan bentuk dengan teknik transformasi dapat dicapai jika kita menguasai dua figur objek. Figure objek pertama adalah bentuk yang akan mendasari proses *transformasi*. Sedangkan figure objek yang kedua adalah bentuk yang akan menjadi akhir transformasi. Keahlian dalam membuat *transformasi* untuk membutuhkan rasa atau kepekaan dalam menghasilkan perubahan yang halus”, Dharsono Sony Kartika, (2004:43)

d. *Disformasi*

“*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan, Triyanto (2012:46)

“*Disformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan. Cara yang paling mudah menggunakan teknik ini adalah melalui penyederhanaan bentuk, yaitu melalui pengurangan bentuk satu demi satu. Semakin banyak melakukan pengurangan, semakin sederhana bentuk yang dihasilkan. Pengembangan bentuk dengan teknik *disformasi* menghasilkan berbagai bentuk desain yang semakin sederhana, tidak rumit, dan simple. Dengan demikian, kesan yang ditimbulkan dari teknik *disformasi* adalah desain aksesoris yang mempunyai bentuk modern”, (Dharsono Sony Kartika, 2004:43)

E. Desain

Dalam pembuatan suatu bentuk diperlukan pola rancangan atau desain dalam proses pembuatannya, dengan adanya desain maka suatu rancangan akan lebih mudah dibuat.

1. Pengertian Desain

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan *figure* yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Agar mempunyai nilai tambah karena menawan dan memikat, desainnya harus dibuat dengan menggunakan berbagai variasi dan kreasi berlandaskan perkembangan dan situasi kondisi, imajinasi, yang tak lepas dari pengaruh bentuk-bentuk, menurut Hery Suhersono (2005:11).

Menurut (Ernawati, 2008:195) Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar.

Menurut Chodiyah, Wisri A Mamdy (1982:1):

Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Suatu desain yang baik memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipakai.

Berdasarkan beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan dasar pembuatan yang didalamnya terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur dan *figure* yang diciptakan mengandung nilai-nilai keindahan.

2. Unsur-Unsur Desain

Menurut Chodiyah, Wisri A Mamdy (1982:8)

Segala karya seni rupa mempunyai suatu wujud (rupa) yang dihasilkan oleh susunan unsur-unsurnya. Unsur-unsur tersebut

adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

Menurut Ernawati (2008:201) Unsur desain “merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut”.

Menurut Sri Widarwati (1993:7) Unsur desain “adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”.

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain yaitu sesuatu yang digunakan untuk mewujudkan suatu desain dengan tujuan orang lain dapat membaca desain tersebut.

Unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Dari kedua macam garis tersebut dapat dibuat berbagai variasi, Sri Widarwati (1993:7).

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertical*), dan miring kiri atau ke kanan (*diagonal*). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat, Sri Widarwati (1993:7).

c. Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan, Sri Widarwati (1993:7).

d. Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda. Karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda, Sri Widarwati (1993:7).

e. Nilai gelap terang (*Value*)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih, Sri Widarwati (1993:7).

f. Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun telah memiliki desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik. Hal yang harus diketahui tentang warna antara lain: warna primer, warna sekunder, warna penghubung, warna asli, warna panas dan warna dingin, kombinasi warna, Sri Widarwati (1993:7).

g. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), Sri Widarwati (1993:7).

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 58) arti perlambangan warna diantaranya sebagai berikut :

Tabel 01. Arti warna

No	Warna	Simbol
1.	Merah	Agresif, primitif, marah, berani, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan.
2.	Merah keunguan	Mulia, agung, kaya, bangga (sombong), mengsankan.
3.	Ungu	Sejuk, negatif, mundur, dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama
4.	Biru	Sejuk, pasif, tenang, damai, mempesona, spiritual, monotheis, kesepian.
5.	Hijau	Perenungan, kepercayaan, keabadian, kesegaran, muda, kehidupan dan harapan.
6.	Kuning	Kesenangan dan kelincahan,
7.	Putih	Kesucian, polos, jujur, murni.
8.	Hitam	Tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat

(Sumber: Darma Prawira 1989:47)

3. Prinsip-Prinsip Desain

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

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah :

a. Keselarasan (keserasian)

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan id-ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain yang baik dan menarik. Suatu

desain dikatakan serasi apabila perbandingan-perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu, Sri Widarwati (1993: 15).

Harmoni adalah prinsip disain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau idea tau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian anantara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:211)

b. Perbandingan

Digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan, Sri Widarwati (1993: 15)

c. Keseimbangan

Asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan, Sri Widarwati (1993: 15)

Balance atau Keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik, Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:211)

d. Irama

Adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain, Sri Widarwati (1993: 15)

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari duatu bagian ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama, Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:211)

e. *Aksen/ center of interest*

Menurut Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:211) akses merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan akses:

- 1) Apa yang akan dijadikan akses.
- 2) Bagaimana menciptakan akses.
- 3) Berapa banyak akses yang dibutuhkan.
- 4) Dimana akses ditempatkan.

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang yang lain secara selaras sehingga seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya, Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:211)

F. Kostum dan Aksesoris Pendukung

Kostum dan aksesoris pendukung adalah salah satu komponen yang harus digunakan seorang pemain, tanpa adanya kostum dan aksesoris pendukung maka karakteristik suatu tokoh tidak akan terlihat.

1. Kostum

a. Pengertian kostum/ tata busana

Menurut I Made Bandem dan Sal Murgiono (1996: 62) kostum adalah keseluruhan pakaian dan perlengkapannya yang dikenakan oleh pemain dalam sebuah pementasan. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan yaitu membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, membantu membedakan adanya hubungan antar peran. Pakaian pentas

harusnya memenuhi beberapa hal yaitu : mampu membantu menghidupkan perwatakan pelaku, warna, gaya, pakaian pentas dapat membedakan pemakaiannya dari peran yang lain, sebagai peralatan gerak dan memudahkan para pelakunya

Menurut Setyobudi, dkk (2007:116) Busana adalah pengaturan secara keseluruhan busana yang harus dipakai oleh penari sesuai peran yang dibawakan.

Menurut Eko Santosa (2008: 310) Tata Busana seni pakaian dan segala perlengkapannya yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

Berdasarkan beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa kostum atau tata busana adalah keseluruhan pakaian dan perlengkapannya yang dikenakan pemain untuk menghidupkan perwatakan tokoh dan menggambarkan tokoh.

b. Fungsi kostum pentas

Kostum pentas digunakan untuk mencapai dua tujuan, yakni pertama membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, kedua membantu memperlihatkan adanya hubungan antar peranan di dalam sebuah lakon, misalnya antara raja dan bawahannya, dan sebagainya.

Agar memenuhi persyaratan yang diinginkan, pakaian pentas haruslah memenuhi tiga hal:

- 1) Mampu membantu menghidupkan perwatakan pelaku. Artinya: sebelum si *actor* berdialog, pakaiannya sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, berapa umurnya, status sosialnya bagaimana, kepribadiannya seperti apa, wataknya bagaimana, dan seterusnya. Kostum bahkan menunjukkan hubungan psikologis dengan peran-peran yang lain.
- 2) Warna dan gaya pakaian pentas dapat membedakan pemakainya dari peran-peran yang lain dan juga dari *setting* dan *background*.
- 3) Sebagai peralatan gerak dan membantu gerak para pelakunya.

c. Tipe-tipe kostum

Menurut Eko Santoso (2008:314) Busana memiliki beragam jenis dan bentuknya. Tata busana secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, dan busana fantasi.

1) Busana sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dikenakan dalam kehidupan keseharian masyarakat.

2) Busana tradisional

Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

3) Busana sejarah

Busana sejarah adalah busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Contohnya, busana yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka busana dirancang mengacu pada masa perjuangan.

4) Busana fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi

jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagian-bagian kostum

Menurut Chodiyah, dkk (1982: 35-40) bagian-bagian kostum terbagi menjadi lima bagian kostum, sebagai berikut:

1) Dasar garis leher

Garis leher merupakan bagian pakaian yang terletak paling atas. Bentuk garis leher banyak variasinya, yang umum di pakai yaitu bentuk leher bulat. Selain bentuk bulat, ada juga bentuk perahu, bentuk hati, bentuk segitiga bentuk U, V dan lain-lain.

2) Dasar kerah

Kerah adalah bagian dari sebuah desain pakaian, yang terletak pada bagian atas pakaian. Dalam menggambar busana perlu mempertimbangkan bentuk wajah dan leher.

3) Dasar lengan

Lengan adalah bagian pakaian yang menutupi puncak lengan bahkan sampai ke ujung lengan sesuai dengan keinginan.

4) Dasar rok

Rok adalah bagian pakaian yang berada pada bagian bawah badan. Umumnya rok dibuat mulai dari pinggang sampai ke bawah sesuai dengan model yang diinginkan.

5) Dasar blus dan jaket

Blus merupakan bagian pakaian yang menutupi badan bagian atas. Blus ada yang mempunyai belahan di depan dan ada juga yang tanpa belahan.

2. Aksesoris

a. Pengertian aksesoris

Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakaiannya

(Triyanto, (2012:6)

Menurut Arifah A, Riyanto dan Liunir Zubahri (2009: 57)
“Aksesoris yaitu benda-benda yang menambah keindahan bagi pemakai, seperti pita rambut, sirkam, bondu, jepit hias, penjepit dasi, kancing manset (*manchet*), *giwang*, anting, kalung dan liontin, gelang tangan, gelang kaki, jam tangan, kaca mata, cincin, bros, mahkota”.

b. Fungsi aksesoris

Fungsi aksesoris adalah salah satu benda penghias penampilan mempunyai peramanan yang cukup penting. Estetika visual busana semakin bergarga dengan adanya aksesoris. (Triyanto, 2012:10)

G. Tata Rias Wajah

Tata rias wajah digunakan sebagai perwujudan suatu karakter dan karakteristik, maka dalam suatu pementasan harus dilakukan tata rias wajah untuk pencapaian yang diinginkan.

1. Pengertian tata rias wajah

Tata Rias Wajah menurut Herni Kusantati, dkk (2009:452) merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*.

Menurut Eko Santosa, (2008:273):

Tata Rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Menurut I Made Bandem dan Sal Murgiyanto (1996: 68):

Tata rias dapat diartikan sebagai cara-cara penggunaan bahan-bahan kecantikan untuk mewujudkan wajah pemeran sesuai dengan tuntutan perannya. Karena rias panggung berbeda dengan rias biasa, hasilnya harus dinilai ketika pemain di atas pentas. Ini sangat dipengaruhi oleh dua hal penerangan dan jarak antara penonton dan pemain.

Dengan adanya beberapa sumber pandangan tata rias wajah dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah mengubah penampilan wajah menjadi sempurna dan mewujudkan wajah pemeran sesuai dengan tuntutan perannya.

2. Fungsi tata rias

Eko Santosa, (2008:273) Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- 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 dramatik.

3. Jenis-Jenis tata rias wajah

a. Rias wajah sehari-hari

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, dan Winwin Wiana (2008:469) Tata rias wajah dasar atau sering

disebut juga tata rias wajah sehari-hari (*street make-up*) dapat digunakan untuk pagi hari dan untuk malam hari. Sifat rias wajah pagi biasanya dikenakan secara tipis dan tidak mengkilat, berbeda dengan rias wajah malam. Rias wajah malam yang biasanya untuk kesempatan pesta, riasan lebih tebal dan boleh mengkilat.

b. Tata rias karakter

Menurut Eko Santosa (2008: 277) tata rias karakter adalah yang mengubah penampilan, wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan cirri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter tidak hanya menyempurnakan, tetapi mengubah penampilan wajah.

Menurut Djen Moch Soerjopranoto, Titi Poewosenoto (1984:123) *Make up* karakter adalah riasan yang diberikan kepada seseorang, disesuaikan dengan tokoh yang diperankan diatas panggung. Riasan ini harus serasi dengan bentuk dan keadaan wajah dari tokoh yang dimainkan.

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, dan Winwin Wiana (2008:499) tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

Gambaran watak atau karakter yang akan dimainkan dalam suatu pertunjukan dapat diwujudkan dengan memperhatikan delapan faktor yang menentukan, yaitu :

- 1) Ras dan suku bangsa.
- 2) Umur pelaku panggung harus disesuaikan dengan umur yang diperankan.
- 3) Kepribadian, misalnya berwatak : keras, ramah, berwibawa, dan lucu.
- 4) Kesempurnaan jasmaniah atau adanya cacat yang menonjol, misalnya seorang tokoh yang mempunyai wajah dengan hidung yang bengkok, bekas luka bakar dan lain sebagainya.
- 5) Kesehatan. Tokoh yang sering sakit-sakitan atau mengidap suatu penyakit khusus akan berbeda riasan wajahnya dengan tokoh yang sehat.
- 6) Mode busana. Setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri tokoh yang akan ditampilkan. Mode ini menyangkut rias wajah, tata rambut, busana, dan perlengkapannya yang sesuai.
- 7) Lingkungan. Seorang yang hidup di daerah tropis tentu berbeda dengan mereka yang hidup di daerah subtropis, dari segi warna maupun tekstur kulit. Kulit orang yang

tinggal di iklim panas biasanya lebih hitam dari kulit orang yang tinggal di daerah dingin/es.

- 8) Pendidikan. Seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil berbeda dengan mereka yang kurang terpelajar, baik dalam hal tata rias wajah, rambut, maupun busana dan perlengkapannya.

c. Tata rias fantasi

Menurut Eko Santosa (2008: 275) tata rias wajah fantasi dikenal juga dengan rias karakter khusus. Disebut rias karakter khusus karena menampilkan wajah rekaan dengan mengubah wajah tidak *realistic*. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh yang tidak riil keberadaannya, dan lahir berdasarkan khayalan semata.

Menurut Djen Moch Soerjopranoto, Titi Poewosenoto, (1984:137), *make up* fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis, menata rambut dan busana. Yang harus dikembangkan dalam cipta adalah watak tokoh yang akan dilukiskan. Dalam hal ini yang nyata dan tidak nyata (*realistis* dan *no realistis*). Untuk yang nyata *make up* selalu berpedoman pada alam, sebagai petunjuk untuk menitik beratkan watak dan tokoh yang akan kita

gambarkan. Untuk yang tidak nyata, diberikan kepada kita imajinasi yang kreatif dan kebebasan yang luas.

Rias fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias, (Sri Mayrawati Eka Turyani. 2012:08).

Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani beberapa tema yang dapat dijadikan sebagai obyek rias fantasi antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Tema *flora* adalah suatu bentuk fantasi yang menggambarkan tumbuh tumbuhan baik berupa buah-buahan, bunga, pohon dan yang sejenisnya.
- 2) Tema *fauna* adalah suatu bentuk rias fantasi yang menggambarkan binatang yang diimajinasikan dalam bentuk rias fantasi.
- 3) Tema legenda adalah suatu bentuk rias yang menggambarkan cerita/ dongeng rakyat.
- 4) Tema *historis* atau sejarah adalah suatu bentuk rias fantasi yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah yang penting.

- 5) Tema *alegonis* adalah suatu bentuk rias fantasi yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap suatu tokoh masyarakat terhadap suatu keadaan sosial tertentu.

Dengan adanya beberapa sumber pandangan rias fantasi dapat disimpulkan bahwa rias fantasi yaitu perwujudan khayalan untuk menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil tidak terdapat dalam kehidupan dengan tujuan ingin menyampaikan tema dari riasan tersebut

d. Tata rias wajah panggung

Menurut Vincent J-R Kehoe (1992: 12) pandangan tentang make up panggung adalah mengaplikasikan dengan penekanan terhadap produk-produk *make up*, sehingga *make up* yang digunakan oleh aktor stasiun televisi tampaknya kurang lebih sama dengan *make up* jalanan yang serasi untuk seorang wanita, dan *make up motion picture* (untuk siaran televisi dimana pertunjukan dilakukan dipanggung dengan penonton yang menyaksikan berada disekitar). Penekanan yang berlebihan pada penggunaan warna dasar wajah, garis-garis karakter, *eyecolor* atau *eyelines*, hanya akan berfungsi untuk memperoleh efek *make up* yang menonjol dan ini kurang relevan terutama untuk para penonton yang duduk dekat dengan panggung.

Menurut Didik Nini Thowok (2012:12) Tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah *make-up* untuk menampilkan

watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung. *Stage make up* selalu berkoordinasi dengan produser atau sutradara sehingga menghasilkan riasan dan kostum yang menyatu dengan *make – up* pemeran.

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, dan Winwin Wiana (2008:487) Tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Menurut Herni Kustanti kategori rias wajah panggung dibagi menjadi dua katgori yaitu:

1) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter-karakter lain. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan

lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

2) *Straight Make-up*

Straight make-up atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, model, *master of ceremony* atau *presenter*.

Dengan adanya beberapa sumber pandangan rias panggung dapat disimpulkan bahwa rias panggung pengaplikasian dengan teknik penekanan efek-efek tertentu untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh karakter dalam pementasan.

H. Penataan Rambut

Penataan rambut diperlukan untuk menunjang karakter dan karakteristik dari sebuah tokoh. Selain untuk menunjang karakter tokoh, tatanan rambut juga digunakan sebagai keselarasan dalam sebuah penampilan. Berikut adalah pengertian dari tatanan rambut.

1. Pengertian penataan rambut

Menurut Rostamailis (2008:212) Penataan rambut dapat dibedakan menjadi dua arti yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Penataan dalam arti luas meliputi semua tahap mulai dari penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Adapun penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sehingga tahap akhir dari penataan arti luas, tindakan tersebut bisa berupa penyisiran dan penyanggulan. Penataan sanggul *up style* yaitu penataan rambut dengan menggunakan sasakan dan tanpa menggunakan sasakan.

Menurut Endang Bariqina dan Zahida Ideawati (2001:105) penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Oleh karena itu merupakan tahap terakhir maka penataan menempati kedudukan tertentu yang akan menentukan berhasil tidaknya tujuan yang hendak dicapai dari serangkaian proses penanganan rambut secara keseluruhan. Dengan tata rambut yang baik, rasa percaya diri akan bertambah dan lingkungan sekitarnya menjadi segar dan menyenangkan.

Penataan rambut merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengatur atau memperbaiki tatanan rambut, kondisi rambut yang dibentuk sedemikian rupa, dari yang ada menjadi lebih baik, indah dan mempesona, memiliki keseimbangan/keserasian dan simetris antara bagian-bagian tubuh lainnya (Rostamailis 2008:181).

Dengan demikian penataan rambut dapat diartikan sebagai keserasian atau keseimbangan dari tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut.

2. Jenis-Jenis penataan rambut

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus, Merita Yanita (2009: 187) “tata rambut yang baik selalu dibuat dengan waktu dan kesempatan penggunaannya”.

Dalam seni tata rambut modern dikenal 5 kategori tipe penataan sebagai berikut:

a. Penataan pagi dan siang hari

Penataan siang hari atau *day style* merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi maupun siang hari yang baik untuk bekerja dikantor maupun untuk menghadiri berbagai pertemuan yang bersifat resmi.

b. Penataan *cocktail*

Penataan *cocktail* adalah penataan yang digunakan dalam kesempatan resmi pada waktu pagi, siang, atau menjelang sore saja. Bentuk penataan *cocktail* sedikit lebih meriah.

c. Penataan sore dan malam hari

Penataan sore atau malam hari (*evening style*) adalah tata rambut yang dibuat untuk digunakan pada sore atau malam hari dalam kesempatan bersifat resmi. Bentuk penataan *evening style*

lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut juga lebih bebas.

d. Penataan gala

Penataan gala atau *gala style* merupakan tata rambut yang sesuai untuk dikenakan dalam menghadiri pesta-pesta gala atau pesta-pesta besar. Bentuk penataan gala lebih rumit. Penggunaan warna-warni rambut lebih bebas.

e. Penataan fantasi

Penataan fantasi atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut daripada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahiriah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuk penataan fantasi biasanya rumit, sulit, kompleks, dan besar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, penataan rambut merupakan tahap terakhir dari tindakan dalam proses penataan rambut untuk memperindah penampilan seseorang. Penataan merupakan tahap penting karena dapat memberi nilai tambah pada penampilan seseorang.

I. *Face Painting* atau *Body Painting*

1. *Face painting*

Face painting adalah bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seseorang penata rias atau

untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh piñata rias, Sri Mayrawati (2012:8)

2. *Body painting*

Body painting merupakan unsure penunjang dari karya seni rias wajah fantasi, bentuknya dapat seperti tattoo ataupun dekoratif yang menunjukkan tema tertentu yang menambah keindahan tubuh. *Body painting* adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus dapat member kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai pelukisnya, Sri Mayrawati (2012:9)

3. Tujuan merias wajah fantasi

Menurut Sri Mayrawati Eka Tuyanti (2012:8), tata rias fantasi bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang piñata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penatata rias.

J. Teater

1. Pengertian teater

Menurut A. Kasim Ahmad dalam buku Soediro Satoto (2012:4) mengatakan bahwa teater adalah: “suatu hasil karya ciptaan seni, medianya berbentuk cerita yang diperagakan dengan gerak dan suara dengan aksentuasi cakapan atau dialog yang disampaikan kepada penonton.”

Menurut I. Made Bandem (1996:9) mengatakan bahwa:

Karena luasnya cakupan arti teater, orang ingin kembali member batasan. Dalam batasan yang lebih sempit, teater diartikan sebagai drama, yaitu lakon atau kisah hidup manusia yang dipertunjukkan diatas pentas dan disaksikan orang banyak.

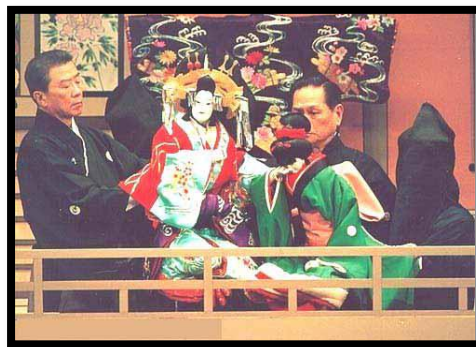
Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, teater merupakan drama yang diperagakan dengan gerak dan suara yang dipertunjukkan diatas pentas.

2. Jenis-jenis teater

Menurut Eko Santosa, teater dibedakan menjadi beberapa yaitu

a. Teater boneka

Pertunjukan boneka telah dilakukan sejak Zaman Kuno. Sisa peninggalannya ditemukan di makam-makam India Kuno, Mesir, dan Yunani. Boneka sering dipakai untuk menceritakan legenda atau kisahkisah religius. Berbagai jenis boneka dimainkan dengan cara yang berbeda. Boneka tangan dipakai di tangan sementara boneka tongkat digerakkan dengan tongkat yang dipegang dari bawah. Marionette, atau boneka tali, digerakkan dengan cara menggerakkan kayu silang tempat tali boneka diikatkan (Eko Santosa:2008:48)



Gambar 01: Teater boneka jepang
(sumber: Eko Santosa, 2016)

b. Drama musikal

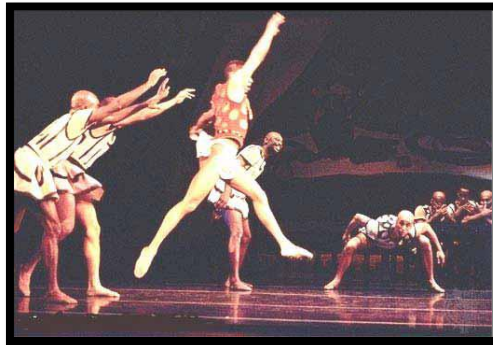
Merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung Broadway jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan kabaret. Kemampuan aktor tidak hanya pada penghayaan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari (Eko Santosa :2008:48).



Gambar 02: Drama musikal
(sumber: Eko Santosa, 2016)

c. Teater gerak

Teater gerak merupakan pertunjukan teater yang unsur utamanya adalah gerak dan ekspresi wajah serta tubuh pemainnya (Eko Santosa:2008:49). Penggunaan dialog sangat dibatasi atau bahkan dihilangkan seperti dalam pertunjukan pantomim klasik



Gambar 03: Teater gerak
(sumber: Eko Santosa, 2016)

d. *Theatrical* puisi

Pertunjukan teater yang dibuat berdasarkan karya sastra puisi. Karya puisi yang biasanya hanya dibacakan dicoba untuk diperankan diatas pentas (Eko Santosa:2008:51). Karena bahan dasarnya adalah puisi maka teatralisasi puisi lebih mengedepankan estetika puitik di atas pentas. Gaya *acting* para pemain biasanya teatral. Tata panggung dan blocking dirancang sedemikian rupa untuk menegaskan makna puisi yang dimaksud. Teatralisasi puisi memberikan wilayah kreatif bagi sang seniman karena mencoba menerjemahkan makna puisi ke dalam tampilan laku aksi dan tata artistik di atas pentas

3. Panggung

Dalam pergelaran hal yang mendukung untuk dapat menampilkan pertunjukan yaitu adanya sebuah panggung. Dengan adanya panggung maka sebuah pertunjukan akan terkesan menarik. Berikut adalah pengertian dan jenis-jenis panggung.

a. Pengertian panggung

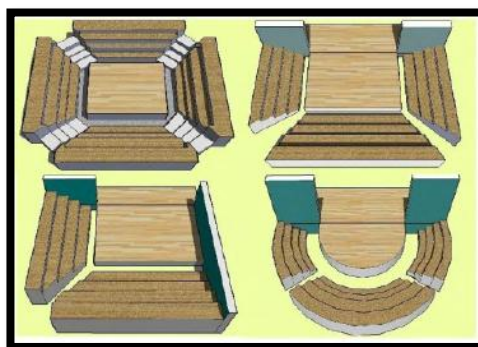
Tata panggung menurut Eko Santosa, dkk (2008:387) disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan *actor* ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan.

b. Jenis-jenis panggung

Jenis-jenis panggung menurut Eko Santosa, dkk (2008:387) yaitu:

1) Arena

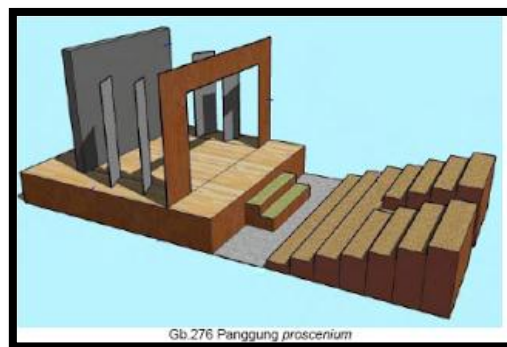
Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor.



Gambar 04: Bentuk Panggung Arena
(Sumber: Eko Santosa, 2016)

2) *Proscenium*

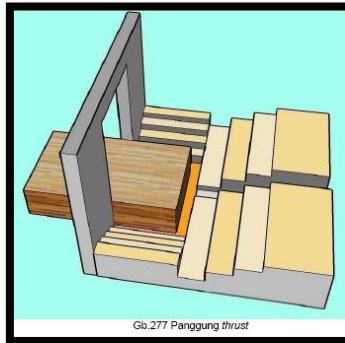
Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah acting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.



Gambar 05: Bentuk Panggung *Proscenium*
(Sumber: Eko Santosa, 2016)

3) *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.



Gambar 06: Bentuk Panggung *Thrust*
(Sumber: Eko Santosa, 2016)

4. Tata cahaya

Dalam sebuah pertunjukan tata cahaya adalah salah satu kebutuhan terpenting untuk menghidupkan dan membawa suasana yang diperankan diatas panggung. Maka dari itu tata cahaya sangat diperlukan dalam sebuah pertunjukan.

a. Pengertian cahaya

Menurut Vincent J – R Kohoe (1992: 284) *lighting* panggung sekarang umumnya merupakan gabungan antara efek – efek *lighting* netral yang dingin dan hangat didaerah permainan panggung, kecuali jika waktu pagi atau malam memerlukan perubahan dalam pola *lighting* untuk menciptakan efek yang dikehendaki.

Menurut Hendro Martono (2010 : 11) tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi, memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi.

Cahaya pada dasarnya adalah penuntun bagi mata penonton dalam menikmati adegan sampai sedetil-detilnya guna menangkap makna yang tersirat dari setiap bagian. Sorotan cahaya akan mencapai maksimum pada waktu kuning, kemudian akan semakin turun pada waktu biru, hijau, orange, dan merah.

Menurut Eko Santosa (2008: 331) tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya dapat memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan.

b. Fungsi cahaya

Menurut Eko Santosa (2008: 331) Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat yaitu :

1) Penerangan

Merupakan fungsi mendasar dari tata cahaya yang menerangi pemain dan setiap objek yang ada diatas panggung. Istilah penerangan memberi efek terang pada bagian intensitas tertentu.

2) Dimensi

Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu prespektif tata panggung.

3) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Pemilihan tata cahaya tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para *actor* diatas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

4) *Atmosfir*

Atmosfir merupakan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton.

Menurut sumber diatas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya sangat berperan dalam pargelaran dan penyesuaian warna dari suatu *make up*. Tata cahaya digunakan sebagai daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi, memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi.

Tabel 02. Pengaruh Warna Riasan Terhadap *Lighting*

Warna Make up	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warna menghilang	Merah	Gelap	Gelap	Merah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Gelap	Memudar
Kuning	Putih	Putih	Gelap	Ungu muda	Merah muda
Hijau	Hijau gelap	Abu-abu tua	Hijau pucat	Terang	Biru pucat
Biru	Abu-abu tua	Abu-abu tua	Hijau tua	Biru tua	Gelap
Ungu	Hitam Pekat	Hitam	Hitam pudar	Ungu muda	Pucat

(Sumber: Vincent J – R Kehoe)

5. Tata suara

a. Pengertian tata suara

Menurut Soediro Satoto (2012: 18) Seni suara dapat juga disebut musik vokal. Sedangkan istilah seni music dapat juga disebut music instrumental. Musik vokal terjadi karena suara manusia. Sedangkan *music* instrumental terjadi karena alat- alat musik. Sesuai dengan cara menggunakan alat musik, maka dapat dikenal musik gesek (biola, rebab, gamelan jawa), musik petik (gitar, siter, kecapi), musik pukul (kulintang, piano, organ, triangle, drum, tambur, musik Jawa dan Bali), musik tiup (seruling, terompet, *saxophone*, harmonika, klarinet, trombon).

Menurut Eko Santosa (2008: 417) Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan, dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Tata suara dapat diketahui melalui beberapa teknik yaitu:

1) Teknik *Mixing*

Suatu proses pengolahan atau pencampuran berbagai sumber melalui perangkat elektronik *audio mixer* untuk menghasilkan pengolahan suara yang terbaik sesuai dengan karakter sumber suara, cita rasa, etika, dan estetika tata suara.

2) Teknik *Recording*

Suatu proses untuk mendapatkan informasi atau hasil rekaman suara yang disimpan dalam suatu media rekaman pita magnetic (*cassette*), piringan hitam, *CD*, *hardisk* dengan tujuan dapat diperdengarkan kembali.

3) Teknik *Balancing*

Pengaturan berbagai sumber dan peralatan tata suara untuk mendapatkan hasil suara atau rekaman yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu keselarasan, keserasian, dan keseimbangan (*balance*).

b. Jenis tata suara

1) *Live*

Yang dimaksud dengan tata suara secara *live* yaitu suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber suara atau bunyi, atmosfer ilustrasi atau gerakan suara yang sesungguhnya, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/ pendengar

(*audience*) baik suara itu diperkuat melalui elektronik ataupun tanpa penguat suara.

2) Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*) biasanya direkam awal adalah *announcer*, *narrator*, dan pemain (*voice over*) kemudian keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan.

Menurut sumber diatas dapat disimpulkan bahwa musik dan tata suara adalah bagian pendukung pertunjukan yang menggambarkan alat musik dan tata suara yang memiliki keselarasan dan keseimbangan. Tata musik dan tata suara yang digunakan dalam pertunjukan fabel adalah rekaman kering atau bisa disebut dengan *dubbing*.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Tokoh Ikan Mas *Black Moor*

Tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam drama teater fabel “Kala Karolla Mengembara” adalah sebagai Molly. Molly memiliki sifat baik dan bijaksana, mempunyai cirri-ciri rambut memberi nasehat kepada Karolla. Ketika karolla mencari kesempurnaan dan kecantikan, Molly datang untuk memberikan nasihat kepada Karolla jika Tuhan pasti memberikan suatu kelebihan maka dari itu harus selalu tetap bersyukur. Molly memberikan nasihat dengan sangat bijaksana dengan tujuan untuk menyadarkan karolla.

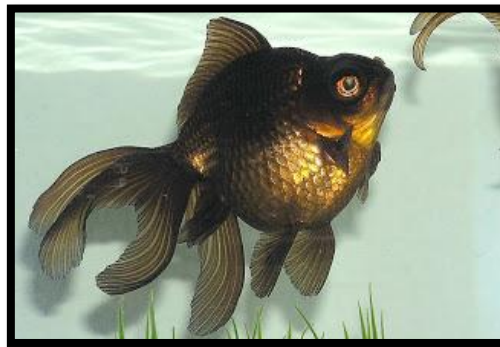
Karakteristik asli Ikan Mas *Black Moor* yaitu merupakan ikan yang tidak suka mengganggu ikan lainnya, bisa di gabungkan dengan ikan-ikan lainnya. Karakteristik lain yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor* yaitu agresif, lincah dan gesit. Ikan Mas *Black Moor* memiliki keindahan dan daya tarik tersendiri yaitu mata besar yang menonjol, sirip punggung yang besar dan membentang seperti kupu-kupu, berwarna hitam legam berpadu dengan warna *gold* didaerah perut.

B. Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan pada tokoh Molly dalam drama teater fabel “Kalla Karolla Mengembara” adalah diambil dari hewan Ikan Mas *Black Moor* aslinya. Jenis Ikan Mas *Black Moor* termasuk kedalam kategori ikan mas *koki telescope eye* atau *goldish butterfly tail*, yang

artinya apabila dilihat dari atas terlihat seperti bentangan sayap kupu-kupu. Sumber ide ini yang digunakan sebagai acuan terhadap karakter dan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*. Sumber ide ini akan membantu untuk menentukan seberapa banyak pengembangan.

Penerapan sumber ide Ikan Mas *Black Moor* dalam aslinya akan berbeda, sehingga akan menimbulkan karakter dan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* yang akan ditampilkan dalam sebuah tata rias, penataan rambut, kostum dan aksesoris.



Gambar 07. Sumber Ide Ikan Mas *Black Moor*)
(sumber:www. budidayanews.com, 2016)

C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum, aksesoris pendukung, tata rias, dan penataan rambut pada tokoh Molly adalah *distorsi* yaitu penggambaran bentuk-bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menempelkan wujud-wujud tertentu pada objek atau benda yang diterapkan pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*, sehingga menimbulkan tampilan yang baru.

Bagian yang distorsi yaitu sanggul, busana, dan aksesoris Pengembangan yang dilakukan dengan menambah *rok* lingkaran bertingkat

(rumbai-rumbai) yang menyerupai sirip ikan pada busana. Penempelan wujud-wujud tertentu untuk pencapaian karakter dengan menerapkan pemakaian sirip-sirip yang ada di punggung, sirip yang ada di sanggul yang tinggi dan mata ikan yang besar yang merupakan ciri khas yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor* yang menunjukkan sifat karakter dalam cerita yang baik hati, bijaksana, mewah dan elegan. Pengembangan dalam proses pembuatan kostum tersebut dibuat senyaman dan seaman mungkin karena akan membuat pemakainya dapat leluasa bergerak tanpa terganggu oleh konsep sirip-sirip dan sanggul yang digunakan.

D. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain Rancangan

Penerapan unsur dan prinsip desain sangat diperlukan dalam sebuah pembuatan rancangan. Berikut ini adalah penerapan unsur dan prinsip yang digunakan pada kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor*.

1. Penerapan pada kostum
 - a. Penerapan unsur desain
 - 1) Garis

Penerapan unsur desain yang digunakan pada rancangan kostum tokoh Molly adalah sebagai berikut:

- a) Garis lurus

Garis lurus memberi kesan ketenangan, tenang, damai, stabil, kuat, gesit. Penerapan garis lurus diterapkan pada kain satin *gliter* bagian busana bawah berwarna hitam terdapat bentuk garis lurus berbentuk *rempel*.

Garis yang digunakan pada kain satin gliter berdasarkan arahnya vertikal yang member filosofi wibawa, kuat dan kokoh.

b) Garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, gerakan yang lembut, lemah gemulai. Penerapan garis lengkung terdapat pada bentuk penataan sanggul gala fantasi, sisik, bentuk mata ikan, aksesoris pendukung seperti sirip-sirip punggung dan ekor. Selain itu penerapan garis lengkung terdapat busana pada *longdress* bagian bawah yaitu *rok* lingkaran bertingkat sebagai salah satu penciri Ikan Mas *Black Moor* yang memiliki rumbai-rumbai sirip yang banyak.

2) Warna

Pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* menggunakan 3 macam warna yaitu hitam, tembaga dan *gold* yang diantaranya saling berkaitan dan memiliki gradasi warna yang kuat, dimana hal ini untuk menunjukkan keharmonisan dalam suatu warna.

Perancangan warna pada kostum Ikan Mas *Black Moor* disusun dengan menggunakan warna tegas sebagai dominan warna, dan warna hangat sebagai pusat perhatian. Warna tegas yang dipakai adalah warna hitam, yang

memiliki makna tegas, kukuh, dan kuat. Warna hitam terdapat pada kain satin *gliter* pada *long drees*, aksesoris pendukung yaitu sirip-sirip yang ada dipunggung dan sirip sanggul gala fantasi tokoh Ikan Mas *Black Moor*. Sedangkan warna panas yang dipakai adalah warna *gold* terdapat pada kostum sisik-sisik ikan, rumbai-rumbai pada busana, dan sirip pada punggung. Warna *gold* memiliki makna mewah, *glamour*, derajat, keagungan dan kekuasaan. Selain warna hitam dan *gold*, warna tembaga juga terdapat pada *rok* lingkaran bertingkat, sirip di punggung, serta ekor.

3) Arah

Unsur arah yang digunakan dalam rancangan yaitu arah *vertical* dan *diagonal*. Arah *vertical* memberikan kesan kekuatan, terdapat pada rempel *long dress*.

4) Nilai gelap terang

Unsur gelap terang yang terdapat pada rancangan kostum terdapat warna *gold* pada sisik yang di *gradasi* dengan warna tembaga.

5) Ukuran

Ukuran yang diterapkan yaitu dengan tubuh pemain, yang dimaksudkan untuk membuat gerak pemain merasa nyaman ketika pentas diatas panggung.

b. Penerapan Prinsip Desain

1) Harmoni atau keselarasan

Prinsip harmoni yang digunakan dalam rancangan disain kostum yaitu pada keselarasan perpaduan warna hitam, tembaga dan *gold*, ornament berbentuk sirip, sisik, dan mata pada penataan sanggul gala. Prinsip harmoni yang lain yaitu pada bentuk *rok* lingkaran bertingkat, motif renda-renda pada sirip yang ada di punggung, hal ini untuk menciptakan garis tegas antara sirip satu dengan lainnya dan kain satin *gliter* yang mendukung untuk menciptakan keselarasan. Harmoni diterapkan pada kostum baik dari segi warna dan bentuk. Tanpa adanya keharmonisan dalam rancangan kostum dan aksesoris, maka tidak akan muncul nilai estetika dalam rancangan tersebut.

2) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum tokoh Molly yaitu sanggul kanan dan kirinya dipasang beberapa sanggul strimin yang dimana keduanya harus dibuat seimbang, dan sirip- sirip kanan kiri pada punggung.

3) Pusat perhatian

Pusat perhatian yang diterapkan pada rancangan kostum Molly atau Ikan Mas *Black Moor* yaitu pada sanggul

gala fantasi, dimana sanggul yang dibuat memperlihatkan seekor tokoh ikan yang bijaksana, mewah dan elegan. Pusat perhatian pada sanggul gala fantasi terlihat pada sanggul yang terbuat dari dasaran kawat *strimin* berbentuk sirip dengan perpaduan sisik-sisik bentuk kecil, sedang dan besar. Penggunaan sisik-sisik ikan dari bentuk kecil, sedang hingga besar dapat menjadi pusat perhatian dari tokoh Ikan Mas *Black Moor*. Selain itu juga terdapat pada mata yang besar yang dapat berfungsi sebagai pusat perhatian. Maka dari itu penataan sanggul gala dapat dijadikan pusat perhatian karena adanya satu kesatuan dari beberapa bentuk tersebut.

c. Pemilihan jenis bahan dan kain

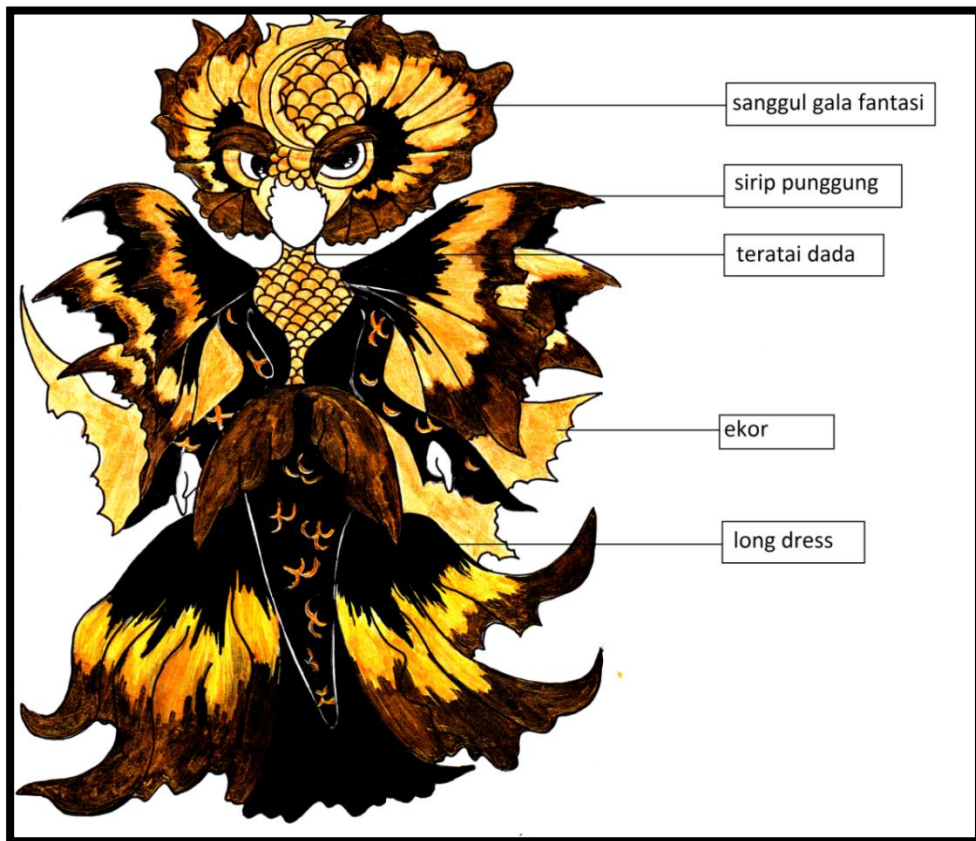
- 1) Kain satin *gliter*: sebagai bahan dasar pada busana *long dress*.
- 2) Kain *lame*: digunakan untuk membuat *rok* lingkaran bertingkat bawah warna *gold*, dan kain ini memiliki warna kilap.
- 3) Kain *organdi*: digunakan untuk pada *rok* lingkaran bertingkat bawah agar dapat mengembang.
- 4) Kain *strimin kaku*: digunakan sebagai *peticut*, untuk memberi *volume* pada *longdress*, sehingga *longdress* dapat mengembang.

5) Spon ati: digunakan untuk membuat aksesoris pendukung, untuk membuat teratai dada, membuat aksesoris pendukung pada punggung berupa sirip, serta ekor.

d. Konsep Rancangan Kostum

Konsep rancangan kostum digunakan sebagai langkah awal untuk menentukan sebuah hasil yang ingin dicapai. Dengan adanya konsep rancangan, maka dalam proses pencapaian desain maka akan lebih terstruktur dan mudah.

Sumber ide dari rancangan kostum tokoh tersebut berasal dari Ikan Mas *Black Moor* itu sendiri. Dengan menekankan bentuk sirip yang memiliki rumbai-rumbai lebar dan diterapkan pada *long dress* rok lingkaran bertingkat yang dipadukan dengan kombinasi warna yang senada yaitu *gold*, tembaga dan hitam sehingga menghasilkan siluet warna yang menarik, selain itu penerapan pada sirip bagian punggung. Penerapan sirip punggung ini juga diterapkan pada tingkatan sehingga menghasilkan sirip ikan mas koki yang mempunyai sirip banyak. Serta menekankan bentuk sisik yang diterapkan pada teratai dada dan sanggul gala fantasi. Secara keseluruhan perpaduan warna kostum menggunakan menggunakan prinsip keharmonisan sehingga terlihat selaras yaitu *gold*, tembaga dan hitam.



Gambar 08: Rancangan kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor*
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

e. Bagian-bagian kostum Ikan Mas *Black Moor*

Konsep dari rancangan kostum Ikan Mas *Black Moor* sendiri terbagi menjadi beberapa bagian. Bagian-bagian tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Longdress*

Kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor* pada bagian busana dibuat rancangan seperti *longdress*. *Longdress* dirancang dengan memiliki rumbai-rumbai pada bagian bawah. Rumbai-rumbai pada *longdress* dirancang dengan menggunakan *wollsum* untuk menghasilkan karakteristik Ikan

Mas *Black Moor*. Unsur desain pada rancangan *longdress*, yaitu:

a) Warna

Warna dasar pada rancangan *longdress* yaitu warna hitam. Warna hitam terletak pada bagian atas. Warna hitam memiliki makna tegas. Warna lain yang digunakan adalah warna *gold* dan tembaga. warna *gold* memiliki makna mewah dan tembaga memiliki makna kekuatan manusia. Perpaduan warna ini dirancang dengan menggunakan teknik gradasi untuk menghasilkan keharmonian.

b) Garis

Garis yang digunakan pada rancangan *longdress* yaitu menggunakan garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung terdapat pada rumbai-rumbai yang di *wollsum*, garis lengkung ini memberikan makna keluwesan. Sedangkan Garis lurus terdapat pada *rempel* yang berwarna hitam, yang memberikan makna tegas.

Selain unsur disain, terdapat prinsip disain pada rancangan *longdress* yaitu prinsip proporsi. *Longdress* dirancang dengan ukuran rumbai-rumbai yang berbeda dari kecil, sedang hingga besar. Ukuran yang berbeda membuat tidak monoton dan bervariasi. Ukuran *longdress*

disesuaikan dengan badan pemakainya dan juga kostum yang dikenakan.



Gambar 09: Rancangan *longdress*
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

2) Teratai dada

Kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor* pada bagian dada atas dibuat rancangan teratai dada yang dibuat seperti sisik-sisik ikan. Teratai dada adalah aksesoris pendukung yang digunakan pada bagian dada. Unsur disain pada rancangan teratai dada, yaitu:

a) Warna

Warna dasar pada rancangan teratai dada yaitu warna *gold*. Warna *gold* diambil dari filosofi sisik berwarna emas yang memiliki makna kemewahan kemegahan, derajat dan kekuasaan. Selain warna *gold* terdapat warna tembaga, warna tembaga digunakan untuk mendapatkan nilai gelap terang pada bentuk sisik, warna tembaga melambangkan kekuatan manusia.

b) Garis

Garis yang digunakan pada rancangan teratai dada yaitu garis lengkung yang memberikan makna luwes, kuat, melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.

Selain unsur disain, terdapat prinsip disain pada rancangan teratai dada, yaitu:

a) Prinsip proporsi

Prinsip proporsi terdapat pada pemakaian teratai dada yang disusun bentuk sisik ikan dengan ukuran yang berbeda dari kecil, sedang hingga besar, ukuran yang berbeda membuat tidak monoton dan bervariasi. Ukuran teratai dada disesuaikan dengan badan pemakainya dan juga kostum yang dikenakan.

b) Prinsip Irama

Prinsip irama terdapat pada penataan susunan sisik dari bentuk yang kecil, sedang dan besar. Penataan susunan sisik ini dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian sisik satu ke bagian sisik yang lain. Hal ini akan membawa pandangan mata berpindah dari bentuk sisik satu ke sisik yang lain dan dapat menimbulkan irama.



Gambar 10: Rancangan teratai dada
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

3) Sirip punggung

Kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor* pada bagian punggung dibuat rancangan sirip punggung yang dibuat seperti siri-sirip pada tokoh Ikan Mas *Black Moor*. Sirip punggung adalah aksesoris pendukung yang digunakan pada bagian punggung. Unsur desain pada rancangan sirip punggung, yaitu:

a) Warna

Warna pada rancangan sirip punggung yaitu menggunakan warna gradasi antara lain hitam, *gold* an tembaga. Ketiga warna tersebut di padukan agar menghasilkan karakteristik tokoh. Wana hitam dari bentuk Ikan Mas *Black Moor* yang memiliki warna dominan hitam, yang melambangkan tegas dan kuat. Warna *gold* yang memiliki makna kemewahan kemegahan. Sedangkan warna tembaga.

b) Garis

Garis yang digunakan pada rancangan sirip punggung yaitu garis lengkung yang memberikan makna luwes, kuat, dan kedinamisan.

c) Ukuran

Ukuran yang digunakan pada rancangan sirip ikan yaitu perbedaan panjang dan pendeknya antara sirip satu dengan lainnya. Pada rancangan sirip punggung dibuat dengan tiga ukuran, mulai dari kecil, sedang dan besar. Ukuran yang digunakan pada rancangan ini dibuat dengan tujuan agar memunculkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* yang mempunyai sirip panjang pendek nya berbeda.

Selain unsur disain, terdapat prinsip disain pada rancangan sirip punggung, yaitu:

a) Harmoni atau keselarasan

Prinsip keharmonian terdapat pada pengaplikasian gradasi warna hitam, tembaga dan *gold*. Pengaplikasian warna yang disusun dari gelap ke terang adalah suatu gradasi warna yang dapat memunculkan siluet warna. Pengaplikasian warna seperti ini dapat menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan warna dalam bentuk sirip punggung.

b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan terdapat pada penataan prinsip punggung yaitu penataan yang dirancang pada kanan dan kiri punggung. Prinsip ini dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan.

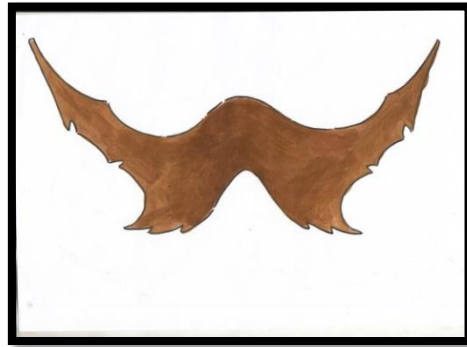


Gambar 11: Rancangan sirip punggung
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

4) Ekor

Unsur desain yang terdapat pada bagian ekor berupa garis lengkung yang dibuat menggunakan spon ati rangkap 2 dengan menggunakan warna tembaga dan diberikan *gliter* yang warnanya senada. Garis lengkung memiliki makna keluwesan.

Prinsip desain yang digunakan pada ekor yaitu prinsip keseimbangan simetris dengan sisi kanan dan sisi kiri yang dirancang sama.



Gambar 12: Rancangan ekor
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)

2. Penerapan Rancangan Rias Wajah Tokoh Ikan Mas Black Moor

a. Penerapan Unsur Desain

Penerapan unsur dan prinsip pada tata rias wajah fantasi tokoh Ikan Mas Black Moor adalah terletak pada bentuk sisik yang tegas yang berbentuk lengkung.

Warna yang digunakan pada pengaplikasian *make up* pada tokoh adalah warna *gold* dengan sentuhan warna hitam untuk memberikan unsur gelap terang dan memberikan efek gradasi. Warna *gold* digunakan pada bagian bentuk sisik sedangkan warna hitam digunakan pada tepi bentuk sisik yang berfungsi sebagai penegas dari suatu bentuk sisik pada *makeup* tersebut.

b. Penerapan Prinsip Desain

1) Harmoni

Keharmonian dalam tata rias fantasi diterapkan pada bentuk lengkungan sisik yang berwarna *gold* dan berpadu warna hitam pada bagian tepi sisik yang bertujuan untuk

memperkuat suatu bentuk sisi tersebut. Bentuk sisik pada wajah ini diserasikan dengan sisik pada sanggul gala fantasi dan juga sisik pada teratai dada yang dikenakan.

2) Keseimbangan

Keseimbangan dalam tata rias fantasi terdapat pada bentuk sisik yang diaplikasikan secara simetris antara bagian kanan dan kiri. Pengaplikasian yang diterapkan dengan membentuk pola sisik terlebih dahulu dan kemudian di aplikasikan *face painting* yang dipadukan dengan *eye shadow* untuk memperkuat suatu riasan.

c. Penerapan Rancangan Rias Wajah

Disain tat arias fantasi Ikan Mas *Black Moor* dalam pertunjukan Kala Karolla Meengembara lebih mempertimbangkan dalam pemilihan warna yang digunakan karena untuk menghasilkan karakteristik yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Warna *face painting* yang digunakan adalah warna *gold* dan hitam.

Warna *face painting* disesuaikan dengan tokoh Ikan Mas *Black Moor* yaitu warna *gold*, yang memiliki makna kemewahan. Selain itu juga menyesuaikan dengan bentuk sisik pada kostum yang digunakan pada tokoh.

Sedangkan warna hitam yang diterapkan dengan membentuk pola sisik, yang bertujuan untuk mempertegas suatu

bentuk. Warna hitam juga digunakan untuk penggradasian dari bentuk sisik. Hal ini untuk menghidupkan suatu bentuk, karena tanpa adanya unsur gelap terang bentuk tidak akan terlihat dengan jelas dan kuat.

Rancangan pada rias wajah yang dimiliki tokoh Ikan Mas Black Moor selain bentuk sisik yaitu bentuk mulut. Bentuk mulut ini diterapkan pada bagian hidung. Pengaplikasian bentuk mulut pada tokoh ini dan dengan bentuk sisik.



Gambar 13: Rancangan rias wajah
(Sketsa: Husain Rais, 2016)

3. Penerapan Rancangan Penataan Rambut Ikan Mas *Black Moor*

Untuk mendapatkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* yang mewah, elegan dan bijaksana digunakan penataan rambut dengan tema sanggul gala fantasi. Rancangan penataan sanggul tokoh ini dibuat dengan rancangan yang cukup rumit. Penataan sanggul ini dirancang sedemikian rupa agar menjadi satu kesatuan.

Kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor* pada bagian kepala dibuat rancangan Sanggul Gala Fantasi yang dibuat dari beberapa

bagian. Sanggul Gala Fantasi adalah suatu penatan rambut yang digunakan untuk mewujudkan karakteristik tokoh.

a. Penerapan unsur desain:

1) Warna

Warna yang digunakan pada rancangan sanggul gala fantasi yaitu warna *gold*, tembaga dan hitam. Warna *gold* pada bentuk rancangan sisik, tembaga pada rambut yang berbentuk sirip, dan hitam yang digunakan sebagai gradasi. Warna *gold* yang memiliki makna kemewahan. Warna tembaga memiliki makna kekuatan manusia dan hitam mempunyai makna tegas.

2) Garis

Garis yang digunakan pada rancangan sanggul gala fantasi yaitu garis lengkung yang memberikan makna luwes, kuat, melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.

b. prinsip disain pada rancangan sanggul gala fantasi yaitu:

1) Prinsip proporsi

Prinsip proporsi terdapat pada pemakaian sanggul gala fantasi disesuaikan dengan ukuran kepala pemain.

2) Prinsip keseimbangan

Prinsip keseimbangan terdapat pada penataan sanggul gala fantasi yaitu penataan rambut dirancang pada

kanan dan kiri. Prinsip ini dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan.

3) Prinsip Aksien/ *center of interest*

Prinsip Prinsip Aksien/ *center of interest* terdapat pada penataan sanggul gala fantasi, dengan mengaplikasikan beberapa bagian yang harus dirakit menjadi satu kesatuan. Salah satu *center of interest* pada rancangan ini yaitu sirip yang dibuat menggunakan rambut cemara yang sudah disesuaikan dengan pola yang telah dibuat. Hal ini dapat menjadikan pusat perhatian dari suatu penataan sanggul.



Gambar 14: Rancangan penataan rambut
(Sketsa: Husain Rais, 2016)

E. Rancangan Kosmetika Khusus

Kosmetik khusus yang digunakan dalam tata rias fantasi menggunakan *face painting* berwarna *gold* yang dikombinasikan dengan *eye shadow* warna *gold* di atasnya yang berfungsi untuk menjaga kualitas *makeup* agar tahan lama. Sebelum menggunakan *face painting*

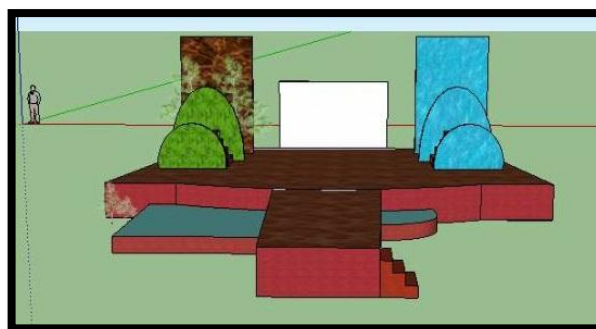
mengaplikasikan *foundation* dan bedak terlebih dahulu yang berfungsi sebagai *base make up* dan menjadikan riasan *face painting* tidak mudah luntur. Rancangan kosmetik khusus ini untuk menghasilkan riasan yang *waterproof*.

F. Rancangan Pergelaran

Sebuah pagelaran akan berhasil apabila didalamnya terdapat sebuah rancangan yang telah terkonsep dengan matang, berikut ini adalah penjelasan mengenai rancangan pertunjukan:

1. Rancangan Konsep Panggung

Rancangan konsep panggung yang digunakan untuk pertunjukan Kala Karolla Mengembara panggung dibuat menjadi tiga tingkatan, hal ini karena menyesuaikan dengan beberapa tokoh dalam cerita tersebut. Pada tingkatan pertama panggung diisi dengan tokoh kategori alam, kecuali tokoh air kolam satu dan dua berada dibawah panggung. Pada bagian samping adalah diisi oleh kategori tumbuhan dan hewan-hewan. Berikut ini adalah rancangan konsep panggung pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara.



Gambar 15: Konsep Panggung
(Sketsa: Afif Ghurub, 2016)

2. Susunan kepanitiaan

Pagelaran Kala Karolla Mengembara dilaksanakan dan dipanitiaan oleh mahasiswa Tata Rias angkatan 2013. Susunan kepanitiaan terlampir pada halaman 123.

3. Jadwal latihan

Dalam sebuah pagelaran diperlukan dengan adanya latihan yang matang agar pada saat hari pertunjukan dapat menampilkan hasil yang maksimal. Jadwal latihan para talent dapat dilihat di lampiran, halaman 124.

4. Penjadwalan pemotretan

Jadwal pemotretan dilakukan dua kali, yang pertama pada saat penjurian yaitu tanggal 10 Januari 2016. Hasil pemotretan ini digunakan untuk membuat *slide show* di monitor ketika pagelaran berlangsung. Jadwal pemotretan yang kedua yaitu pada hari pagelaran, pemotretan dilakukan tiga tempat. Pertama pada saat proses *make up* di belakang panggung. Kedua disamping panggung dengan pemotretan sesi *talent*, *beautician*, dan disusul dengan dosen pembimbing masing-masing. Ketiga adalah pemotretan ketika acara berlangsung.

5. Penjadwalan gladi kotor

Penjadwalan gladi kotor Pagelaran Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan tema fabel yang berjudul Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2016 di

KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dilaksanakan setelah proses penjurian selesai.

6. Penjadwalan gladi bersih

Penjadwalan gladi bersih kotor Pargelaran Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan tema fabel yang berjudul Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dilaksanakan satu sebelum pagelaran. Gladi bersih dilakukan dari persiapan panggung, *lighting*, *sound*, persiapan mc, persiapan pengisi hiburan, persiapan pemotretan, persiapan area kerja, penataan meja dan kursi, persiapan kosmetik, persiapan kostum dan aksesoris, persiapan ruang prasamanan.

7. Penjadwalan pertunjukan

Penjadwalan pertunjukan Pagelaran Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2016 di Auditorium UNY pada pukul 14.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.

8. *Rundown* acara

Susunan acara dapat dilihat pada lampiran halaman 125. Pembuatan proses rancangan tersebut digunakan untuk memperlancar suatu acara.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses pengembangan desain

Dalam mengembangkan rancangan desain yang sudah di sketsa, diperlukan beberapa teknik khusus dan teknik kontruksi untuk mewujudkan hasil rancangan yang telah di buat. Proses-proses dalam mewujudkan rancangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan rancangan kostum

Proses pelaksanaan rancangan dan pembuatan kostum melalui beberapatahapan dan perubahan atau revisi pada bentuk yang kurang sesuai dengan karakteristik tokoh. Dalam disain yang dibuat terjadi 8kali revisi gambar disain yang buat. Dengan malalui perubahan rancangan akan mendapat rancangan desain yang diharapkan, tahap pertama yang dilakukan yaitu pemilihan jenis kain, kedua pengukuran terhadap model pemain tokoh, kedelapan pembuatan kostum dan aksesoris pendukung dan yang terakhir adalah *fitting*.

a. Proses perancangan kostum

Proses yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan rancangan yang sesuai dengan karakteristik tokoh memerlukan beberapa revisi. Berdasarkan hasil desain terakhir yang dirasa mewakili karateristik Ikan Mas *Black Moor* dengan menerapkan unsur dan prinsip desain. Karateristik yang ingin dicapai yaitu penerapan warna yang sesuai dengan sumber ide, dapat menampilkan ciri Ikan Mas *Black Moor* yaitu

sirip lebar, mata menonjol dan warna *gold* yang mewah, serta dapat menampilkan karakter tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang mempunyai sifat baik dan bijaksana.

1) Desain kostum 1

Pada desain rancangan kostum yang pertama menurut bapak Afif Ghurub Bestari S.Pd selaku dosen kostum konsultan rancangan ini tidak sesuai dengan tokoh Ikan Mas *Black Moor*, karena pada desain pertama kostum terlihat lucu, *cute* dan terlalu *simple*. Sedangkan karakteristik yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor* adalah baik dan bijaksana. Selain itu Ikan Mas *Black Moor* memiliki karakteristik mewah, megah, elegan dan *grande*. Sehingga desain pertama dirasa belum mendapatkan karakter dan karakteristik tokoh.



Gambar 16. Desain kostum 1
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

2) Desain kostum 2

Pada desain rancangan kostum yang kedua yang digunakan pada kostum terlihat klasik atau tradisional. Menurut Bapak Afif

Ghurub Bestari S.Pd desain kedua ini belum mendapatkan karakter dan karakteristik tokoh. Rancangan desain dibawah masih dominan menggunakan warna *gold* sedangkan tokoh aslinya dominan menggunakan warna hitam, dan belum ada gradasi warna pada disain. Pada bentuk penataan rambut terlihat seperti mahkota bukan penataan sanggul.



Gambar 17. Desain kostum 2
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

3) Desain kostum 3

Pada desain ketiga, rancangan kostum yang akan digunakan tokoh Ikan Mas *Black Moor* memiliki gaya kostum seperti robot. Dengan menggunakan garis-garis lurus yang membuat desain kostum menjadi kaku. Menurut Bapak Afif desain ketiga yang dirasa masih bisa dikembangkan lagi adalah pada disain bentuk penataan rambut.



Gambar 18. Desain kostum 3
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

4) Desain kostum 4

Pada desain keempat tidak jauh berbeda dengan desain ketiga. Menurut pembimbing bapak Afif belum adanya sesuatu untuk mewakili dari karakteristik tokoh dan pada desain ini tidak cocok untuk pagelaran dengan unsur fabel Ikan Mas *Black Moor*, karena terlalu bentuk desain dan banyaknya garis belum memunculkan karakteristik tokoh.



Gambar 19. Desain kostum 4
(sketsa: Erza Q-pop, 2015)

5) Desain kostum 5

Menurut pendapat Bapak Afif, desain kelima sangat kaku karena masih menggunakan garis-garis tegas lurus tanpa menggunakan garis lengkung yang menggambarkan sirip-sirip ikan. Selain itu yang harus diwujudkan adalah sifat karakter yang baik, bijaksana, keagungan, kemewahan dan elegan. Dalam disain perancangan ke lima yang sudah di setujui dan harus dikembangkan lagi pada bagian rancangan penataan rambut. Saran yang didapat dari desain ke lima ini adalah pengembangan bentuk *longdress* yang digunakan *memiliki rumbai-rumbai* yang bertingkat.



Gambar 20. Desain kostum 5
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

6) Desain kostum 6

Desain rancangan keenam adalah lebih menggambarkan tokoh burung bukan menyerupai Ikan Mas *Black Moor*. Hal yang membuat menjadi seperti burung karena penggunaan sirip yang dibelakang punggung menyerupai sayap burung, dan banyaknya

garis-garis lurus serta lingkaran kecil yang tidak menunjukkan sirip ikan. Selain itu karena bentuk sirip yang dibuat terlalu beraturan sedangkan sirip ikan bentuknya tidak beraturan dan tidak rapi. Garis yang digunakan terlalu rapi, banyaknya motif bentuk bulat sedangkan motif yang dimiliki tokoh aslinya adalah bentuk sisik ikan. Desain rancangan sirip pada punggung bentuknya tidak menyerupai aslinya dan tidak adanya keselarasan pada sirip dengan kostumnya. Adanya bentuk setengah lingkaran yang ada di pinggul kanan kiri, tidak cocok digunakan.



Gambar 21. Desain kostum 6
(Sketsa: Erza Q-pop, 2015)

7) Desain kostum 7

Pada desain rancangan kostum ketujuh yang dirasa belum mewujudkan sifat karakter Ikan Mas *Black Moor* yaitu perancangan *longdress* yang sederhana sehingga tidak terlihat mewah dan elegan. Masukan dari dosen konsultan kostum Bapak Afif Ghurub Bestari adalah desain rancangannya yang harus ada sirip-sirip

ikannya menjular disetiap sudutnya, yang besar dengan penataan sanggul yang mewah. Untuk menngambarkan kelembutan, luwes, bijaksana dari tokohnya perlu dengan penerapan garis lengkung. Pendapat lain menurut Bapak Afif yaitu membuat desain rancangan kembali dengan mengembangkan dan menggunakan disain ke enam sebagai acuan.



Gambar 22. Desain kostum 7
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2015)

8) Desain kostum 8

Berdasarkan beberapa desain diatas, desain kedelapan ini dirasa sudah sesuai dengan sifat karakter tokoh. Desain rancangan terakhir menggunakan penataan rambut sanggul gala fantasi, dimana sanggul dibuat dengan teknik seperti mahkota yang hanya tinggal dipasang ke kepala. Desain rancangan kostum menggunakan kostum *long dress* yang menerapkan *rok* lingkaran bertingkat (*rumbai-rumbai*) sebagai wujud karakteristik Ikan Mas

Black Moor yang memiliki sirip berumbai-rumbai dengan gradasi warna hitam, tembaga dan *gold* yang menggambarkan bijaksana dan kemewahan. Selain itu bagian kostum pada tetaratai dada dengan bentuk sisik ikan yang dibuat dari spon ati untuk mewujudkan tokoh menjadi lebih hidup, serta sirip pada punggung kanan dan kiri dan ekor pada dibalakang. Rancangan kostum ini menggunakan garis lengkung dimana garis lengkung melambangkan keluwesan dan keanggunan. Secara keseluruhan pada desain terakhir ini dirasa cukup untuk mewujudkan karakter Ikan Mas *Black Moor*, dimana rancangan desain mempunyai prinsip harmonis atau keselarasan.



Gambar 23. Desain kostum 8
(sketsa: Erza Q-Pop, 2015)

b. Proses pembuatan kostum

Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing perancangan disain maka dibuatlah perancangan kostum. Pembuatan kostum dibuat

sendiri antara lain sanggul gala fantasi, teratai dada, sirip punggung dan ekor, yaitu sebagai berikut:

1) *Longdress*

Pembuatan *longdress* pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* dibuat menjadi satu kesatuan utuh. Sebelum memalakukan pembuatan *longdress* telah dilakukan pengukuran yang sesuai dengan tubuh pemain. Pada bagian atas *longdress* menggunakan kain satin *gliter* warna hitam yang menunjukkan bahwa Ikan Mas *Black Moor* sesungguhnya dominan berwarna hitam. Pada bagian pinggul dibuat menggunakan kain satin *gliter* berwarna tembaga yang dirancang menggunakan kain keras agar bentuk kain terlihat kaku. Penerapan kain keras pada bagian pinggul bertujuan untuk menutup pada area pinggul agar tidak terlihat kosong. Kemudian pada bagian rok bawah menerapkan bentuk *rok* lingkaran yang bertingkat, hal ini dimaksudkan agar menyerupai *rumbai-rumbai* yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor* sesungguhnya. Kemudian mendapat masukan dari Bapak Afif Ghurub untuk menambahkan kain *organdi* agar bentuk *longdress* bagian *rok* lingkaran bertingkat menjadi lebih *bervolumed* kain tidak langsung jatuh kebawah. Penambahan kain *organdi* yang digunakan berwarna tembaga dan hitam. Selain pembuatan *longdress* juga membuat *peticut* yang berbahan kain *strimin* kaku, hal ini untuk membuat *longdress* menjadi *bervolume*.



Gambar 24. Pembuatan *longdress*
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

2) Teratai dada

Teratai dada terbuat dari spon ati. Spon ati memiliki ketebalan 3mm untuk bentuk sisik dan 0.5mm untuk alas teratai dada. Pemilihan ketebalan spon ati ini bertujuan untuk membuat nyaman ketika dikenakan oleh pemain. Pada proses sebelumnya membuat dasaran teratai dada untuk menempelkan sisik-sisik, ukuran dasaran teratai dada disesuaikan terlebih dahulu dengan tubuh pemain agar sesuai. Setelah dasaran selesai kemudian membuat sisik-sisik. Pada proses awal pembuatan caranya membuat pola terlebih dahulu di kertas dengan bentuk 3 macam sisik, yaitu kecil, sedang dan besar. Pembuatan 3 bentuk ukuran sisik yang berbeda ini bertujuan untuk menerapkan prinsip irama, agar tidak terlihat monoton. Kemudian pola yang sudah dibuat di jiplak ke dalam spon ati dengan jumlah yang sudah ditentukan. Spon ati yang sudah dipotong kemudian di warna menggunakan cat *acrylic gold* dengan tiga kali pewarnaan agar

warna yang di inginkan terlihat menyala. Pemilihan cat *acrylic* dipilih karena mempunyai warna kilap yang sesuai dengan konsep rancangan. Kemudian memberikan unsur gelap terang pada setiap sisik menggunakan cat *acrylic* berwarna tembaga dengan cara memberikan goresan-goresan kasar pada setiap ujung sisik. Pemberian warna gelap terang ini bertujuan untuk menghidupkan dan menguatkan bentuk sisik yang dibuat. Setelah proses perwarnaan selesai kemudian menempelkan sisik pada pola dasaran teratai dada, teknik penempelannya dari kecil, sedang hingga besar, sistem menempelan ini bertujuan untuk menghasilkan aksentasi atau pusat perhatian teratai dada.



Gambar 25. Pembuatan teratai dada
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

Proses *finishing* pada teratai dada yaitu memberi glitter yang sudah di campur dengan *lem fox* putih agar menghasilkan kilap yang bertujuan untuk mewujudkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* yang mempunyai kilapan pada sisik, dan dapat

memantulkan warna ketika terkena cahaya *lighting* di atas panggung.



Gambar 26. Hasil akhir teratai dada
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

3) Sirip punggung

Sirip punggung terbuat dari spon ati. Spon ati yang digunakan memiliki ketebalan 3mm agar tidak terlalu tipis, karena prinsipnya sirip pada punggung ini harus dapat berdiri kokoh. Pada proses pembuatan pertama, yaitu membuat pola di kertas *linen*. Kemudian pola yang sudah dibuat di gambar ulang diatas spon ati, pembuatan sirip dibuat sebanyak 6 dengan ukuran yang berbeda kecil, sedang dan besar. Spon ati yang sudah dipotong kemudian di warna menggunakan cat *acrylic* berwarna hitam, tembaga dan *gold*. Cat *acrylic* dipilih karenamempunyai warna kilap yang sesuai dengan disain rancangan. Cara pewarnaan dengan teknik gradasi hitam, tembaga dan *gold*, gradasi warna untuk sirip bagian bawah di cat

blok hitam tanpa menggunakan gradasi. Susunan pewarnaannya dimulai dari hitam, *gold* kemudian tembaga.



Gambar 27. Pewarnaan sirip punggung
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

Setelah melakukan bimbingan dengan Bapak Afif Ghurub dan Ibu Eni Juniastuti warna tersebut mengalami perubahan karena susunan warna yang tidak memiliki *siluet* warna yang baik. Perubahan yang dilakukan yaitu dimulai dari gelap ke terang sehingga dari warna hitam, tembaga kemudian *gold*. Cara mengecat warna tembaga terlebih dahulu pada bagian

tengah, lalu warna hitam di atasnya dan *gold* dibawah warna tembaga. Setelah proses perwarnaan selesai kemudian memberi *gliter* agar ketika di atas panggung, kostum yang telah dilapisi *gliter* menyesuaikan dengan warna dasarnya. Kostum akan menjadi lebih mewah, berkilau ketika terkena cahaya *lighting*. Hal tersebut membantu membawakan Ikan Mas *Black Moor* sesuai pada karakter aslinya yang berkilau. Proses *finishing* yaitu pengolesan *gliter* dan *lem fox* putih agar sirip terlihat menyala dan membuat sirip menjadi lebih hidup, serta pemasangan *list* pada setiap sisi sirip, *list* yang digunakan yaitu renda. Pemilihan renda yang senada dengan warna cat gradasi yaitu hitam, tembaga dan *gold*. Pemasangan *list* renda digunakan untuk mempertegas bentuk, karena suatu bentuk apabila tidak ada garisnya akan saling bertumpukan.



Gambar 28. Hasil akhir sirip punggung
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

4) Ekor

Pembuatan ekor menggunakan bahan dasar spon ati. Spon ati yang digunakan memiliki ketebalan 3mm agar tidak terlalu tipis, karena pembuatan ekor harus dapat berdiri kokoh. Selain menggunakan bahan spon ati, juga menggunakan kawat berukuran sedang sebagai penyangga agar spon ati dapat berdiri. Langkah pertama yang harus dilakukan ialah membuat pola dengan menggunakan kertas karton sedang. Pola bentuk ekor yang sudah jadi, kemudian diaplikasikan pada spon ati yang dipotong sebanyak rangkap dua lembar. Dari bentuk potongan tersebut spon ati direkatkan pada kedua sisinya menggunakan *lem fox* kuning, yang sebelumnya pada bagian dalam telah diberi potongan kawat untuk memperkuat bentuk ekor. Langkah kedua yaitu proses pewarnaan pada spon ati menggunakan cat *acrylic* warna tembaga, untuk menghasilkan warna tembaga yaitu menggunakan pencampuran warna *gold* dan coklat. Proses *finishing* pembuatan ekor yaitu dengan melapisi *gliter* dan lem dengan menggunakan campuran *lem fox* putih, tahap terakhir ini bertujuan untuk menghasilkan kilap pada ekor. Selain proses *finishing gliter*, juga menggunakan tambahan renda. Penggunaan renda bertujuan untuk mempertegas bentuk, pemilihan warna renda menyesuaikan dengan warna yang digunakan pada warna dasar ekor.



Gambar 29. Hasil akhir ekor
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

2. Proses Pelaksanaan Desain Rias Wajah

Pada perencanaan desain wajah tokoh Ikan Mas *Black Moor*, memerlukan beberapakali revisi hingga tampilan dari riasan wajah tokoh Ikan Mas *Black Moor* menjadi lebih menarik. Berikut ini adalah beberapa rancangan rias wajah yang mengalami perubahan hingga pada konsep rias wajah yang akan digunakan.

a. Desain rias wajah pertama

Rancangan Desain rias pertama menggunakan bentuk sisik dengan ukuran kecil yang diterapkan pada pipi kanan dan kiri. Bentuk sisik dikombinasikan dengan bentuk sirip ditengah-tengahnya. Selain itu juga menerapkan bentuk bibir berwarna merah yang berada pada bagian kedua mata. Akan tetapi desain pertama ini belum disetujui oleh dosen pembimbing karena bentuk desain rancangan rias yang pertama karena belum memunculkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* sesungguhnya.



Gambar 30. Rancangan desain wajah 1
(Sketsa: Amanda Ashari, 2016)

b. Disain rias wajah kedua

Rancangan disain rias wajah tokoh Molly dengan menggunakan *face painting*. *Face painting* yang digunakan yaitu warna *gold*, hitam dan merah. Warna *gold* digunakan untuk bentuk sisik, merah untuk bentuk bibir, dan hitam sebagai penguat atau mempertajam dari suatu bentuk sisik tersebut. Bentuk sisik *face painting* dalam rancangan disain setelah melakukan bimbingan, masukan yang didapat adalah bentuk *face painting* menyerupai bentuk paruh burung dan harus di ubah.

Pada desain rias wajah kedua belum disetujui oleh pembimbing karena belum mewujudkan tokoh Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar 31. Rancangan disain wajah 2
(Sketsa: Amanda Ashari, 2016)

c. Desain rias wajah ketiga

Desain rias ketiga menggunakan bentuk dan warna yang berbeda dengan rancangan desain sebelumnya. Pada desain ini menggunakan warna hitam dan *gold*. Perbedaan desain rancangan terletak pada bentuk *face painting* bentuk bibir merah dan lebar diganti menjadi warna *gold* dan di perkecil. Hal ini bertujuan untuk memunculkan tokoh karakteristik Molly sebagai Ikan Mas *Black Moor*. Selain perubahan bentuk bibir Ikan Mas *Black Moor* yaitu arah bentuk sisik yang semula menghadap kesamping, diganti menghadap kebawah. Arah sisik menghadap kebawah bertujuan untuk mewujudkan ciri khas bentuk sisik Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar32. Rancangan disain wajah 3
(Sketsa: Amanda Ashari, 2016)

3. Proses pelaksanaan rancangan kosmetika khusus

Kosmetik khusus ini digunakan untuk membuat suatu *make up* agar memenuhi rias panggung yang tidak luntur. Kosmetik yang digunakan adalah pecampuran *body painting* dari PM dengan *eye shadow gold*. Warna kosmetik *body painting* dan *eye shadow* adalah warna *gold*, kedua kosmetik tersebut diaplikasikan agar menghasilkan riasan yang *waterproof*. Selain

menghasilkan riasan *waterproof*, pencampuran *eye shadow* berfungsi untuk mempertajam riasan.

4. Proses *test make up*

Test make up dilakukan sebagai uji coba atau latihan dari hasil desain yang telah dibuat. *Test make up* dilakukan untuk membandingkan konsep rancangan rias wajah dengan hasil riasan yang akan dilakukan pada *test make up* agar mendapatkan riasan yang mendekati karakteristik sumber ide dan pencapaian karakter tokoh. Pada proses perwujudan *make up* tokoh Molly atau Ikan Mas *Black Moor* telah dilakukan sebanyak tiga kali.

a. *Test make up* pertama

Test make up pertama menggunakan base *foundation*, bedak tabur dan bedak padat. Pengaplikasian *face painting* pada bentuk bibir dibuat besar dan lebar dengan warna merah. Pada daerah pipi diaplikasikan bentuk sisik-sisik kecil dengan bingkai hitam di setiap sisinya.

Hasil pelaksanaan *test make up* pertama mendapatkan masukan dari dosen pembimbing Ibu Eni Juniastuti yaitu bentuk bentuk sisik menyerupai bentuk sisik ular, bentuk sisik ikan seharusnya tidak lancip tetapi melengkung. Jika dilihat dari jauh bentuk sisik tidak terlihat dengan jelas, maka dari itu bentuk sisik perlu diperbesar. Pada bentuk bibir yang berwarna merah yang diaplikasikan pada bagian mata kurang sesuai dan belum mirip dengan bentuk bibir ikan mas

sesungguhnya, maka dari itu hasil dari *test make up* pertama belum dapat memunculkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar33. Hasil *make up* 1
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. *Test make up* kedua

Pelaksanaan *test make up* yang kedua menggunakan *basemake up* yaitu *foundation*, bedak tabur dan bedak padat. Bagian mata menggunakan *face painting* berwarna hitam yang membentuk lengkungan sisik dan saling berhadapan. Bagian hidung dan mulut dibentuk seperti mulut Ikan Mas *Black Moor* dan berwarna merah. Pada bagian pipi dibentuk lengkungan sisik yang menghadap kesamping. Hasil dari *test make up* pertama mendapatkan masukan dari dosen pembimbing Ibu Eni yaitu bentuk mulut yang berwarna merah dan lebar menyerupai paruh burung, serta bentuk sisik yang menghadap ke samping tidak sesuai dengan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar 34. Hasil *make up* 2
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

c. *Test make up* ketiga

Pada *test make up* ketiga, menggunakan *base make up foundation*, bedak tabur dan bedak padat. *Test make up* ketiga tidak menggunakan *body painting* warna merah, *body painting* yang digunakan yaitu warna *gold* dan hitam. Pengaplikasian *body painting* bentuk sisik dibuat dengan menghadap kebawah. Setiap bentuk sisik menggunakan bingkai warna hitam untuk mempertegas bentuk sisik. Pada bentuk sisik diterapkan teknik gelap terang yang bertujuan memperkuat dan mendapatkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*.

Pada *test make up* ketiga pada bentuk bibir Ikan Mas *Black Moor* berbeda dengan *tes make up* kedua, yaitu tidak menggunakan warna merah dan memperkecil bentuk dari bibir tersebut. *Test makeup* ketiga ini dirasa sudah memenuhi karakteristik yang dimiliki Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar 35. Hasil make up 3
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

5. Proses pelaksanaan rancangan penataan rambut

Sanggul yang dipakai tokoh Ikan Mas Black Moor adalah sanggul gala fantasi. Sanggul gala fantasi sudah di rancang terlebih dahulu sehingga pemakaian sanggul sudah siap di gunakan seperti mahkota atau topi dengan pengait *elatic*.

Pembuatan sanggul gala fantasi Ikan Mas *Black Moor* menggunakan beberapa tahapan, yang kemudian di rancang dengan teknik khusus agar menjadi satu kesatuan. Sanggul gala fantasi mempunyai berapa bagian pembuatan, yaitu:

a. Sirip sanggul

Pembuatan sirip sanggul gala fantasi menggunakan bahan dasar kawat strimin. kawat strimin digunakan bertujuan sebagai alas untuk mendapatkan bentuk sirip. Selain menggunakan kawat strimin, pembuatan sirip juga menggunakan kain strimin sebagai pengait ketika rambut cemara dijahit dengan kawat strimin dan kain strimin. Langkah pertama yang harus dilakukan ialah membuat pola sirip dengan

menggunakan kertas karton sedang. Pola bentuk sirip yang sudah jadi kemudian di aplikasikan pada kawat strimin yang masing masing bagiannya terdiri dari delapan bentuk dan ukuran yang berbeda.



Gambar 36. Hasil pola strimin
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

Kemudian kawat dan kain satrimin di potong sesuai pola yang telah ditentukan. Langkah kedua ialah mengaplikasikan rambut cemara dengan kawat dan kain strimi, teknik pengapikasiannya dengan cara menjahit rambut setiap sisi strimin tersebut. Setelah proses menjahit selesai ialah pemasangan harnet, pemasangan harnet bertujuan untuk merapikan rambut agar semakin menyatu dengan dasaran kawat strimin



Gambar 37. Hasil sirip rambut
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. Sisik

Pembuatan sisik sanggul gala fantasi menguakan bahan spon ati. Spon ati yang digunakan memiliki ketebalan 3mm. langkah pertama yang

harus dilakukan ialah membuat pola menggunakan kertas karton sedang bentuk sirip dengan 3 macam ukuran yaitu, kecil, sedang dan besar. Pola bentuk sisik yang sudah jadi kemudian di aplikasikan pada spon ati dan dipotong sebanyak yang sudah ditentukan. Langkah kedua yaitu proses pewarnaan pada spon ati menggunakan cat *acrylic* warna *gold*, cat *acrylic* dipilih karena mempunyai warna kilap yang sesuai dengan disain rancangan. Kemudian memberikan unsur gelap terang pada setiap sisik menggunakan cat *acrylic* berwarna tembaga dengan cara memberikan goresan-goresan kasar pada setiap ujung sisik. Pemberian warna gelap terang ini bertujuan untuk menghidupkan dan menguatkan bentuk sisik yang dibuat. Proses *finishing* sisik yaitu memberi gliter dan campuran *lem fox* putih agar menghasilkan kilap yang bertujuan untuk mewujudkan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* dan dapat memantulkan warna ketika terkena cahaya *lighting* di atas panggung.



Gambar 38. Pemasangan sisik sanggul
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

c. Mata

Pembuatan mata menggunakan spon ati yang memiliki ketebalan 3mm. Proses pembuatan langkah pertama yaitu membua pola menggunakan kertas karton sedang. Kemudian pola mata yang sudah jadi diaplikasikan pada spon ati yang dipotong sebanyak rangkap dua lembar. Langkah kedua yaitu proses pewarnaan pada spon ati menggunakan cat *acrylic* warna, hitam, putih, *gold* dan tembaga. Untuk menghasilkan warna tembaga diperoleh dari pencampuran warna *gold* dan coklat. Proses *finishing* pembuatan mata yaitu dengan melapisi *gliter* menggunakan campuran lem *fox* putih. Pelapisan gliter bertujuan untuk menghasilkan kilap pada mata, agar ketika terkena sorotan *lighting* dapat memantulkan cahaya.

d. Penutup sanggul belakang

Penutup sanggul belakang ialah spon ati yang dibentuk sedemikian rupa dengan tujuan menutup rambut asli pemain ketika memakai sanggul gala fantasi. Penutup sanggul dibuat dengan bahan spon ati yang memiliki ketebalan 0.5mm. Proses pembuatan awal yaitu sama seperti membuat pola dengan kertas karton sedang. Pola yang sudah jadi di aplikasikan ke spon ati kemudian dipotong. Proses selanjutnya ialah proses pewarnaan menggunakan cat *acrylic* warna *gold*, hitam dan tembaga.



Gambar 39. Pemasangan penutup sanggul
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

Setelah pembuatan perbagian sanggul sudah selesai maka dibuatlah suatu konstruksi pemasangan sanggul gala fantasi agar menjadi satu kesatuan. Langkah-langkah pemasangan sanggul gala fantasi sebagai berikut:

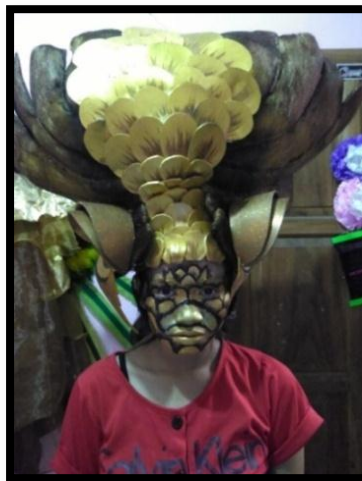
Langkah perakitan pertama yang paling pokok adalah *kuluk manten*, karena yang menjadi tumpuan utama adalah kuluk tersebut. Langkah kedua membuat rangka kawat untuk menegakkan sirip rambut, kemudian pengaplikasian sisik tengah yang menjadi *center of interest* yang direkatkan dengan lem *fox*. Langkah ketiga adalah pemasangan kedua mata pada kanan dan kiri yang direkatkan dengan lem *fox*. Kemudian pemasangan aksesoris lainnya menyesuaikan pada bentuk sanggul tersebut. Dalam perakitan sanggul ini aspek yang terpenting yang harus diperhatikan yaitu keseimbangan, karena mengingat bentuk sanggul yang sangat besar dan cukup berat. Langkah terakhir pemasangan adalah pemberian tali *elastic* ukuran sedang sebagai penahan sanggul agar ketika dipakai pemain sanggul tetap berdiri kokoh.



Gambar 40. Hasil akhir sanggul gala fantasi
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

6. Proses *Test Up Do*

- a. Sisir rambut keatas dan ikat dengan menggunakan karet.
- b. Sisa rambut yang tidak terikat dirapikan menggunakan jepit dan *hair spray*.
- c. Pasang sanggul gala fantasi yang sudah siap dikenakan.

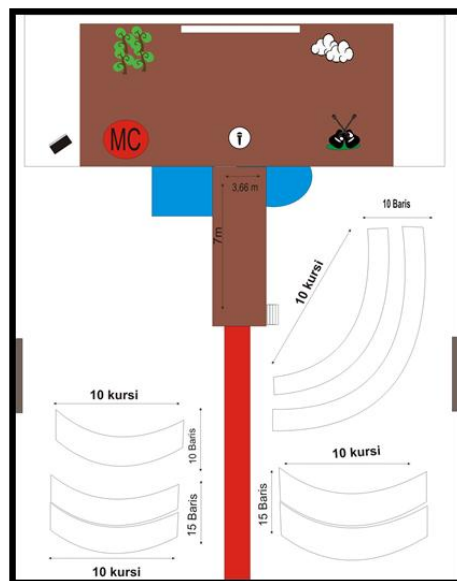


Gambar 41. Pemasangan sanggul gala fantasi
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

7. Proses penataan panggangan

Dalam proses penatanaan panggangan hal yang harus dipersiapkan adalah penataan panggung, dekorasi ruang dan kursi, pemasangan *lighting* dan *sound system* dilakukan ketika satu hari sebelum panggangan. Penataan

jenis panggung yang digunakan adalah jenis *proscenium*. Pada penataan kursi bagian samping di buat miring menghadap panggung agar membuat penonton nyaman. Pada bagian atas di berikan papan tinggi yang berfungsi sebagai *property* dengan lingkungan hutan. Penataan *lighting* ditata pada bagian sayap kanan dan kiri panggung. Pada penataan musik yang digunakan menggunakan musik tradisional dan modern. Selain itu juga digunakan beberapa musik pada setiap segmen ketika tokoh muncul. Musik tradisional yang digunakan seperti lagu menthok-mentok, kupu kui dan *instrument* lagu bali. Dan beberapa musik modern yang digunakan misalnya lagu untuk matahari, oh ibu dan ayah, perempuan paling cantik dan lain sebagainya. Pada pertunjukan drama musikal yang digunakan adalah menggunakan musik rekaman atau *dubbing*, akan tetapi ada satu musik yang tidak menggunakan musik rekaman yaitu tokoh Bebek Mandarin yang memainkan alat musik biola.



Gambar 42. Desain penataan panggung (sketsa: sie acara 2015)

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil dan Pembahasan Kostum dan Penataan Rambut

Rancangan kostum yang telah dibuat sesuai dengan unsur dan prinsip desain yang diterapkan, kemudian di lanjutkan dengan pembuatan kostum dan penataan rambut.

a. Hasil kostum tokoh Ikan Mas *Black Moor*

Rancangan kostum yang telah dibuat dan berdasarkan dari penerapan unsur dan prinsip desain, agar terciptanya karakter dan karakteristik tokoh Ikan Mas *Black Moor*. Kemudian diwujudkan menjadi sebuah kostum yang melalui tahap pemilihan kain, pengukuran, menjahit hingga *fitting*.

Pada hasil kostum Tokoh Ikan Mas *Black Moor* menerapkan unsur dan prinsip desain. Hal ini bertujuan untuk terciptanya karakter dan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*. Rancangan kostum dibuat melalui berbagai tahap yaitu dari disain, pemilihan kain, pengukuran, hingga *fitting*. Pada pemilihan kain menggunakan kain *satin gliter*, *lame* dan *organdi*. Kain satin gliter memiliki sifat kain yang jatuh dan memiliki kilapan *gliter* sehingga sesuai dengan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*. Kain *lame* digunakan untuk mewujudkan karakteristik tokoh yang memiliki warna *gold*. Sedangkan kain *organdi* memiliki sifat yang mengembang, kain ini digunakan agar terciptanya karakter dan karakteristik tokoh yang mempunyai sirip yang merumbai-rumbai. Pada hasil kostum menggunakan *woll sum* pada setiap sisi

rumbai pada kain, agar menciptakan kesan dan bentuk rumbai-rumbai

Ikan Mas *Black Moor*.



Gambar 43. Hasil kostum keseluruhan
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. Pembahasan

1) *Longdress*

Pada rancangan dan pembuatan kostum melalui beberapa tahapan dan perubahan atau revisi pada bentuk yang kurang sesuai dengan karakteristik tokoh. Dalam desain yang dibuat terjadi 8kali revisi, tetapi yang digunakan adalah desain yang kedelapan. Perbedaan yang mendasar pada desain kostum dan hasilnya terletak pada *longdress* bagian bawah yang menjular ke setiap sudutnya dan berbentuk lancip. Hal ini tidak diterapkan ke dalam pembuatan kostum dikarenakan dapat mengganggu gerak pemain dengan pemain lainnya. Selain *longdress*, perubahan yang terjadi pada bagian sirip punggung. Perubahan warna ini dilakukan karena tidak mendapatkan siluet warna yang baik dan selaras. Pada desain sirip punggung susunan warnanya adalah hitam, *gold*

kemudian tembaga dan dirubah menjadi hitam, tembaga dan *gold*. Secara keseluruhan kostum Ikan Mas *Black Moor* ketika diatas panggung dapat memantulkan warnanya ketika terkena sorotan *lighting*. Pembuatan kostum *longdress* ini dilakukan oleh penjahit.

2) Teratai dada

Pembuatan teratai dada dilakukakan oleh beautician sendiri. Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat teratai dada yaitu, spon ati, gliter, lem *fox* putih, lem *fox* kuning. Teratai dada dibuat dengan bentuk sisik, yang masing-masing mempunyai 3 ukuran yang berbeda yaitu dari kecil, sedang hingga besar. Warna yang digunakan teratai dada adalah warna *gold* dengan *gradasi* tembaga untuk menciptakan unsur gelap terang. Teratai dada dibuat dengan teknik kalung dengan bahan dasar yang digunakan spon ati tipis. Hasil akhir teratai dada menggunakan *gliter gold* dan tembaga yang berfungsi untuk menciptakan efek kilap ketika terkena lampu panggung. Dalam hasil akhir teratai dada tidak mengalami perubahan.



Gambar 44. Hasil teratai dada
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

3) Sirip punggung

Dalam desain rancangan sirip punggung dibuat oleh beautician sendiri. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sirip ini yaitu spon ati sebagai bahan utama, cat *acrylic*, lem fox putih sebagai pencampur gliter, renda untuk mempertegas bentuk, *sterofoam* untuk penyangga pada bahu kanan kiri, tali slaban dan ring sebagai pengait badan pemain, serta kayu ringan untuk menyeimbang sirip tersebut.

Dalam pembuatan sirip punggung menggunakan 3 lapis sirip bahun kanan dan kiri, agar siri terlihat lebih banyak dan natural. Pembuatan sirip punggung mengalami perubahan pada penekanan warna, karena pada awalnya warna yang digunakan belum mendapatkan siluet yang bagus. Sehingga warna pada bagian sirip punggung menggunakan warna hitam, tembaga dan *gold* serta dilakukan gradasi warna. Bagian sisi sirip diaplikasikan

renda, untuk mempertegas bentuk. *Finishing* pada bagian sirip menggunakan *gliter* yang sudah dicampur dengan lem *fox* putih agar memberikan efek kilap saat terkena lampu panggung.

Pemasangan sirip punggung dirakit menjadi satu kesatuan, sehingga sirip kanan dan kiri menjadi satu bagian. Dalam perakitan sirip ini menggunakan *sterofom* sebagai alas pada bahu pemain, maksud pemasangan *sterofom* yaitu membuat pemain tetap merasa nyaman ketika ditas panggung.



Gambar 45. Hasil sirip punggung
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

4) Ekor

Dalam desain rancangan ekor dibuat oleh *beautician* sendiri. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sirip ini yaitu spon ati sebagai bahan utama, cat *acrylic*, lem *fox* putih sebagai campuran *gliter*, lem *fox* kuning untuk merekatkan setiap sisi spon ati, renda untuk mempertegas bentuk, tali slaban dan ring sebagai pengait badan pemain, serta kawat sebagai penguat antar lapisan spon ati.

Dalam pembuatan sirip punggung menggunakan rangkap dua agar bentuk ekor tidak lemas dan diberikan kawat di antara lapisan spon ati agar tetap kuat. Warna pada bagian ekor menggunakan warna tembaga, warna tembaga yang dihasilkan adalah pencampuran dari warna *gold* dengan coklat. Pada bagian tepi ekor diaplikasikan *list* berupa renda untuk mempertegas bentuk. Selain pengaplikasian *list* juga menggunakan *gliter* untuk memberikan efek kilatan saat terkena lampu panggung. Pengaplikasian *list* dan *gliter* memiliki makna kemewahan dan kemegahan dari tokoh Ikan Mas *Black Moor*. Cara pemakaian ekor menggunakan teknik ikat pinggang, dengan penggunaan tali *slaban* hitam dan *ring jalan* yang berfungsi sebagai pengait ke badan pemain.



Gambar 46. Hasil ekor
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

2. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah *Face Painting*

a. Hasil rias wajah

Rancangan desain rias wajah yang diterapkan untuk tokoh Ikan Mas *Black Moor* yaitu rias wajah fantasi menggunakan *face painting*.

Rias wajah fantasi dibuat dengan memperhatikan aspek dan prinsip dan unsur-unsur desain. Ketajaman warna dibuat dengan memperhatikan jarak panggung dengan penonton.

Hasil akhir dari rias Ikan Mas *Black Moor*, warna gelap terapan pada setiap bentuk sisik kurang jelas jika dilihat dari jauh. Sedangkan suatu bentuk akan terlihat hidup jika mempunyai unsur gelap terang didalamnya.



Gambar 47. Hasil rancangan riasan
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. Pembahasan rias wajah

Hasil rias wajah yang dihasilkan antara desain dengan hasil tidak mengalami perubahan. Pada desain dan hasil rias terdapat lengkungan bentuk sisik dan bentuk mulut yang berwarna *gold*, warna yang dihasilkan menggunakan kosmetik *face painting* dan *eye shadow*. Pencampuran antara *face painting* dan *eye shadow* agar menghasilkan riasan yang tajam dan bersifat *waterproof*. Warna *gold* memiliki makna mewah.

3. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Pergelaran

a. Hasil penataan rambut

Dalam desain rancangan sanggul gala fantasi dibuat oleh *beautician* sendiri. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sanggul gala fantasi ini yaitu terbuat dari beberapa bahan, diantaranya rambut *cemara*, spon ati, kawat, *kuluk manten*, strimin kawat dan strimin kain. Hasil dari sanggul ini adalah sanggul yang tinggal hanya di pasang ke pemain. Sanggul gala fantasi menggunakan warna yang senada dengan kostum dan aksesoris lainnya yaitu hitam, *gold* dan hitam. Dalam perakitan sanggul menggunakan teknik keseimbangan karena sanggul yang sangat besar. Teknik keseimbangan ini dibuat agar pemain tetap aman dan nyaman ketika dipakai pemain.



Gambar 48. Hasil rancangan penataan rambut
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. Pembahasan penataan rambut

Bentuk hasil rancangan rambut sanggul gala fantasi sesuai dengan desain rancangan penataan rambut. Perbedaan yang kurang sesuai dengan desain yaitu terletak pada warna. Pada desain rancangan warna seharusnya tegas dan jelas, tetapi pada hasil akhir

warna nya kurang jelas antara gradasi hitam, tembaga dan *gold*. Hasil pada penataan rambut menggunakan rambut cemara yang dibentuk menyerupai sirip dengan kombinasi lempengan bentuk sisik ditengah-tengahnya. Selain itu pada penataan rambut juga terdapat bentuk mata yang dirancang menjadi satu kesatuan yang utuh. Bentuk sanggul gala fantasi yang melebar keatas mempunyai filosofi kekuatan. Pada bentuk penataan rambut seharusnya dibuat secara sistematis yang membuat pemain merasa nyaman dan tidak terlalu berat.

4. Hasil Pembahasan Penataan Pergelaran

a. Hasil akhir penataan panggung

Pada awal penataan panggung dalam pergelaran Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 yang berjudul Kalla Karolla Mengembara yaitu panggung jens *procenium*. Akan tetapi pada penerapannya kurangesuai dengan desain. Stage pada air kolam dan tokoh Dodok, Lapo dan Ular kurang lebar. Penataan panggung menggunakan tiga level yaitu panggung utama, panggung bawah samping dan panggung tambahan dibelakang. Pada stage bagian samping bawah ditutup dengan menggunakan pot-pot dan tanaman hias, pada bagian stage air kolam, bunga lotus dan Ikan Mas *Black Moor* dan Ikan Mas Komet, pada stage ini ditaburi dengan daun-daun kering, sehingga akan tampak alami. Pada tambahan stage bagian atas, ditutup dengan menggunakan *property* seperti bentuk pepohonan dan awan-awan.



Gambar 49. Hasil akhir penataan panggung
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

b. Hasil akhir penataan *property* panggung

Hasil penataan *property* panggung disesuaikan dengan konsep, yaitu fable dengan menampilkan lingkungan alam yang sebagai ciri khas di lingkungan hutan tropis. *Property* terbuat dari *stereofom* dengan bentuk dan teknik cat yang dibuat sedemikian rupa agar menggambarkan suasana yang nyata di panggung.



Gambar 50. Hasil akhir penataan *property*
(Dokumentasi: Amanda Ashari, 2016)

c. Hasil akhir penataan *lighting*

Hasil *lighting* yang digunakan saat tokoh Ikan Mas *Black Moor* keluar digunakan warna biru dan kuning. Warna biru menggambar air kolam dan kuning menggambarkan siang hari. Warna lampu kuning mempengaruhi riasan *face painting* yang berwarna *gold* berubah menjadi putih dan warna biru menjadi ungu muda.

d. Hasil akhir penataan musik pengiring

Music yang digunakan pada pertunjukan Kalla Karolla Mengembara yaitu musik lagu anak-anak dan beberapa musik gamelan yang sudah diedit. Musik yang digunakan pada saat tokoh Ikan Mas *Black Moor* yaitu gamelan Bali menggambarkan suasana ketenangan di daerah Air Kolam.

e. Pembahasan penataan panggung

Penataan panggung dan *property* pada pertunjukan Kalla Karolla Mengembara, masih mengalami beberapa kekurangan. Seperti luasnya panggung tidak memadai para pemain sehingga para pemain ada yang di bawah panggung karena kostum tokoh yang besar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses, hasil dan pembahasan tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam Pageralan Kala Karolla Mengembara yang telah diselenggarakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum, rancangan rias wajah fantasi dan penataan rambut untuk tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara menggunakan pengembangan sumber ide hewan Ikan Mas *Black Moor* dengan teori pengembangan sumber ide *distorsi*. Dalam pembuatan rancangan ini melalui beberapa tahap revisi agar memperoleh hasil rancangan yang sesuai dengan karakter maupun karakteristik tokoh serta sesuai dengan sumber ide yang di pilih.
 - a. Hasil rancangan kostum untuk tokoh Ikan Mas *Black Moor* menggunakan bahan kain satin *gliter* untuk kostum *longdress* dan menggunakan kain *lame* dan kain *organdi* untuk rok lingkaran bertingkat di bawahnya. Sedangkan rancangan kostum pendukung lainnya menggunakan spon ati, berupa sirip punggung, teratai dada dan ekor. Pembuatan rancangan kostum pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* berdasarkan unsur dan prinsip desain yang diterapkan,

meliputi: unsur garis lengkung yang mayoritas digunakan keseluruhan, baik kostum dan aksesoris serta tata rias wajah fantasi. Unsur warna hitam, *gold* dan tembaga yang digunakan secara keseluruhan. Prinsip yang digunakan yaitu meliputi: prinsip keselarasan, irama dan *center of interest*. Pembuatan rancangan pembuatan penataan rambut menerapkan unsur garis lengkung dan unsur warna *gold*, tembaga dan hitam dan menggunakan prinsip *center of interest*.

- b. Hasil rancangan rias wajah untuk tokoh Ikan Mas *Black Moor* menggunakan rias wajah fantasi. Rancangan rias wajah untuk tokoh Ikan Mas *Black Moor* dominan menggunakan warna *gold* yang sesuai dengan karakteristik Ikan Mas *Black Moor* yang mewah. Pembuatan rias wajah Ikan Mas *Black Moor* menggunakan unsur desain garis lengkung yang ditunjukkan pada bagian sisik.
- c. Hasil rancangan berupa sanggul gala fantasi yang menggunakan rambut cemara yang dikemas sedemikian rupa hingga menyerupai sirip serta menggunakan tambahan spon ati untuk membuat bentuk sisik kedua mata dan penutup sanggul pada bagian belakang. Rancangan penataan sanggul gala fantasi menggunakan warna *gold*, tembaga dan hitam. Pembuatan sanggul gala fantasi wajah Ikan Mas *Black Moor* menggunakan unsure desain garis lengkung yang mempunyai makna keluwesan dan kedinamisan.

2. Hasil penataan kostum serta mengaplikasikan rias wajah
 - a. Penerapan kostum pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* dikaji dari karakteristik sumber ide Ikan Mas *Black Moor* dan dipadukan dengan karakter tokoh Ikan Mas *Black Moor* dalam cerita Kala Karolla Mengembara. Warna kostum menggunakan warna hitam, *gold* dan tembaga. Warna hitam digunakan diterapkan pada bagian baju atas dan dress dibawah, warna *gold* dan tembaga diterapkan pada rok lingkaran bertingkat atau rumba-rumbai dibawah. Tokoh Ikan Mas *Black Moor* juga menggunakan kostum pendukung lainnya yang berupa teratai dada, sirip punggung dan ekor.
 - b. Penerapan tata rias wajah fantasi tokoh Ikan Mas *Black Moor* dikaji dari sumber ide karakteristik Ikan Mas *Black Moor*. Teknik riasannya menerapkan *face painting* yang dikombinasikan menggunakan menggunakan *eye shadow* yang berbentuk sisik. Pada rias wajah Ikan Mas *Black Moor* diberikan *face painting* dengan membentuk sisik dan bentuk mulut yang pipih, yang memberikan karakteristik Ikan Mas *Black Moor*.
 - c. Penerapan penataan rambut berupa sanggul gala fantasi yang membentuk sirip, sisik dan mata Ikan Mas *Black Moor*. Pada sanggul gala fantasi menggunakan *cemara* yang sudah dililitkan dengan strimin yang berbentuk sirip. Selain itu juga menggunakan spon ati yang diterapkan pada bentuk sisik dan mata Ikan Mas *Black Moor*.

3. Terselenggaranya pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara pada tanggal 14 Januari 2016 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pukul 14.00 WIB dengan menampilkan tokoh Ikan Mas *Black Moor* secara keseluruhan. Panggung yang digunakan berupa *proscenium*, dan *property* panggung menggunakan *sterofoam* dan papan yang berbentuk alam seperti, pohon dan awan dengan nuansa di hutan tropis. Hasil penataan panggung dan *property* dikemas dengan menarik, tetapi saat tokoh Ikan Mas *Black Moor* tampil mengganggu gerak tari dan pemain lainnya, hal ini dipengaruhi oleh kostum yang digunakan berbentuk besar dan tempat panggung yang tidak luas. Pada penggunaan *lighting* yang digunakan pada tokoh Ikan Mas *Black Moor* saat keluar yaitu *lighting* berwarna biru, kuning dan merah. Jika terkena lampu biru pada kostum akan menjadi ungu muda, sedangkan jika terkena lampu kuning akan menjadi putih. Pada saat tokoh Ikan Mas *Black Moor* terkena lampu merah akan menjadi putih. Kesan setelah di panggung *make up* fantasi yang menggunakan warna *gold gliter* tidak sesuai dengan harapan dan desain. Untuk tata musiknya ketika tokoh Ikan Mas *Black Moor* keluar yaitu diiringi musik gamelan bali.

Pelaksanaan pertunjukan Kala Karolla Mengembara tiket yang terjual sekitar 580 tiket, ditambah tamu undangan sebanyak 250 tamu, sehingga total kurang lebih sekitar 800 tiket. Dalam pelaksanaan pertunjukan ini berjalan lancar hingga setelah selesai acara, dan dapat

dikatan sukses dengan banyaknya penonton yang hadir dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.

B. SARAN

Hal yang diperhatikan dalam merancang dan menerapkan tata rias wajah fantasi dan penataan pertunjukan agar menghasilkan yang maksimal, yaitu:

1. Pada proses pembuatan suatu rancangan suatu objek harus mengetahui unsur dan prinsip desain terlebih dahulu, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah untuk membuat suatu rancangan yang diinginkan. Menciptakan suatu hal yang baru dalam pembuatan rancangan sangat diperlukan sebuah sumber ide yang digunakan sebagai acuan pembuatan. Pemilihan sumber ide juga berguna untuk mendapat karakter karakteristik yang sesuai dengan alur cerita dalam sebuah pertunjukan. Selain sumber ide juga menggunakan pengembangan sumber ide untuk mematangkan konsep rancangan agar rancangan dapat terwujud dengan tepat.
2. Untuk mencapai hasil tata rias wajah fantasi *face painting* yang sesuai dengan rancangan harus melakukan *test make up* yang dilakukan beberapa kali, serta test kosmetik untuk mengetahui kulit wajah mengalami sensitif atau alergi atau tidak. Hal yang harus dipertimbangkan adalah bentuk dan warna yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Pada rias fantasi harus menerapkan riasan yang tahan lama atau *waterproof* karena proses waktu

berlangsungnya pertunjukan cukup lama. Selain itu ketika memakai *face painting* berwarna *gold* harus berhati-hati menggunakan warna *gliter*, karena jika terkena *lighting makeup* tersebut akan menghilangkan bentuk karena *gliter* memantulkan. Untuk aksesoris pendukung khususnya sirip punggung dibuat dengan aman dan nyaman, sebaiknya memilih dan memikirkan cara pengkonstruksian agar aksesoris tetap aman dan nyaman digunakan. Pada penataan sanggul lebih diperhatikan pada besarnya sanggul yang sehingga tidak mengenai aksesoris pada sirip punggung.

3. Dalam sebuah pertunjukan dibutuhkan kepanitiaan untuk membentuk suatu acara agar berjalan dengan baik dengan cara saling bekerja sama secara tim, sebaiknya dalam kepanitiaan harus mengetahui apa yang sedang terjadi pada saat itu dan mengetahui perkembangan didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah. A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Aminudin (2015). *Pengertian alur / plot*. Diunduh dari <http://www.pelajaransekolah.net/2015/10/pengertian-alur-plot-maju-mundur-dan-campuran-serta-contohnya-lengkap.html>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2016 pukul 02.31 WIB.
- Ahmad Nur Hadi. (2015). Jenis Ikan Mas Black Moor. Diunduh dari <HTTP://WWW.MAJALAHIKAN.COM/2015/10/JENIS-IKAN-KOKI.HTML>. Diakses pada 26 Februari pukul 19.25 WIB.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Didik, Nini Thowok. (2012). *Stage Make-Up*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Djen Moch Soerjopranoto, dan Titi Poerwosoeno. (1984). *Tata Rias Wajah, Tata Rias Panggung, dan Tata Rias Fantasi*. Jakarta: Karya Utama
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2008). *Seni Teater Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- _____, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2008). *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Ernawati, Izwerni, Weni Nermira. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Gloria Samantha. (2014). *Teater Tradisi Indonesia Terpinggirkan*. Diunduh dari <http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/06/teater-tradisi-indonesia-terpinggirkan> . Diakses pada 6 Februari 2016 pukul 12.42 WIB.
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Hendro, Martono. (2010). *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Heri, Purnomo. (2004). *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Diterbitkan
- I Made Bandem, dan Sal Murgiono. (1996). *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius
- Jamez. (2015). *Dunia Ikan*. Diunduh dari <http://www.duniaq.com/inilah-20-jenis-ikan-koki/> . Diakses pada 25 Februari 2016 pukul 17.10 WIB

- Kehoe, Vincent J-R. (1992). *Teknik Make-Up Profesional Untuk Artis, Film, dan Panggung*. Ditranlansikan Japan International Cooperation Agency (JICA) Multimedia Training Centre
- Komarudin Tasdik. (2014). *Definisi Sinopsis Film*. . Diunduh dari <http://www.katabah.com/2014/10/definisi-sinopsis-film-adalah.html>. Diakses pada 25Februari 2016 pukul 16.32 WIB.
- Melly Latifah. (2014). Pengembangan pendidikan karakter anak usia dini dalam keluarga. Diunduh dari <http://www.tkplb.org/index.php/11-warta/73-pengembangan-pendidikan-karakter-anak-usia-dini-dalam-keluarga>. Diakses pada 2maret 2016 pukul 21.58 WIB.
- Soediro, Satoto. (2012). *Analisis Drama dan Teater*. Yogyakarta: Ombak
- Sora N. (2015) *Pengertian alur dan macamnya serta unsurnya*. Diunduh dari <http://www.pengertianku.net/2015/06/pengertian-alur-dan-macamnya-serta-unsurnya.html>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2016 pukul 02.23WIB.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Bojongsari: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata. Tidak Diterbitkan
- Sri, Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta Tidak Diterbitkan,
 _____ . (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi Tidak Diterbitkan
- Suhe12 Jenis Ikan Mas Koki. Diunduh dari. (2015) <http://www.satujam.com/jenis-ikan-mas-koki/>. Diakses pada 25Februari 2016 pukul 16.55WIB.
- Sulasmı , D. Prawira. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Diterbitkan.
- Triyanto. (2012). *Mendesain Aksesoris Busana*. Klaten: PT. Intan Sejati
- Triyanto, Noor Fitrihana dan M. Adam Jerusalem. (2011). *Aneka Aksesori dari Tanah Liat*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Vinka. 2012. *Pengertian synopsis*. Diunduh dari <https://alnisaislami.wordpress.com/2012/08/27/pengertian-sinopsis-dan-contohnya/> . Diakses pada 25 Februari 2016 pukul 17.50 WIB.
- Wahyudi Siswanto. (2013). *Pengertian alur*. Diunduh dari <http://www.rumpunnektar.com/2013/02/pengertian-alur-atau-plot.html>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2016 pukul 02.15 WIB.

LAMPIRAN

Tabel 03 . Susunan kepanitiaan

No	Jabatan	Nama
1	Ketua	Dyah Binugraheni M
2	Sekretaris	Fasih Radiana, Ria Kusuma
3	Bendahara	Elistya DU
4	Sponsor	Suci Nadzilla R, Nurlita Damayanti, Yoshua Chatiya C, Putri Lian Cahyani, Nila Wulandari, Hana Astri Wigati
5	Humas	Putri Ageng Manila, Laksita Nindya, Putri Rinova S, Putri Sani
6	PDD	Atika Triwidowati, Erli Ernawati, Fetik Puspita, Maslikhah Setyana, Anastasia Prima Y, Hastin Nurhidayati
7	Acara	Wening Puji S, Heni Sulistyowati, Amanda Azhari, Mike Anggun
8	Keamanan	Kharisma N, Dihan Fatmasari
9	Perlengkapan	Indriya Suzenty, Dian Dara Kurnia, Clarra Ayu O
10	Konsumsi	Farida Nuraini Amna, Putri Mertayowan, Ima Tamara, Esti Putri R
11	Kebersihan	Putri Ayu Nastiti
12	Tiketing	Rista P rimaningtyas, Riyatin

Lampiran 1. Susunan kepanitiaan
(Dokumentasi: Sie Sekretaris)

Tabel 04. Jadwal Latihan

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
1	Minggu, 20 Desember 2015	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, reading danpen dalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2	Selasa, 22 Desember 2015	Studio Kamboja jaya management	Reading, dubbing 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 + gladhi kotor pukul 13.00 s.d 16.00 WIB
7	Rabu , 13 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY , Jl. Colombo no. 1	Gladhi bersih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 18.00 WIB
8	Kamis , 14 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY , Jl. Colombo no. 1 Gedung	SHOW TIME

Lampiran 2. Tabel Jadwal Latihan
(Dokumentasi: Sie Sekretaris)

Tabel 05. *Rundown Acara*

No	Waktu	Acara	Tempat	Penanggung jawab
1	06.00-07.00 (1 jam)	Panitia Datang breaving semua panitia	Back stage	Wening dan Binu
2	07.00-10.00 (3 jam)	Mulai Make-up talent dan panitia lain persiapan	Back stage dan auditorium	Semua sie
3	10.00-11.30 (1,5 jam)	Panitia Sem 5 persiapan pribadi Sem 3 menyiapkan untuk acara (breaving sem 3 dan panitia lain)	Front stage dan back stage	Semua sie Sie acara/korlap Tiara
4	11.30-12.30 (1 jam)	Foto talent dan beauticiant	Auditorium sayap timur	Sie PDD
6	12.30-13.30	Persiapan acara koordinasi dengan semua panitia dan berdoa bersama sebelum acara	Back stage dan front stage	Binu Sie acara Mike
7	13.00-13.30	Pejabat univ datang da langsung ke tempat makan VIP	Ruang makan VIP	Sie konsumsi dan sie acara Mike
7	13.30-14.00	Band Exception membuka Acara dan dilanjutkan oleh MC membuka Acara	Stage	Amanda
	14.00-14.30	Sambutan-sambutan Ketua Panitia Kaprodi Ketua jurusan Wakil dekan/dekan dan pemukulan gong pertanda pembuka acara	Stage	Amanda
	14.30-14.50	Pengisi Acara “Pagi yang dingin”	Stage	Amanda

		perform		
	14.50-15.20	Mulai Teater Kala Karola Mengembara	Stage dan back stage	Tiara dan Amanda
	15.20-15.40	Doorprize + hiburan(exception)	Stage	Tiara dan Amanda
	15.40-16.00	Pengumuman terbaik Penyematan Slempang Pemberian trophy (oleh juri) Dilanjutkan oleh semua mahasiswi sem 5 di berikan oleh kaprodi dan dosen-dosen pembimbing	Stage dan front stage	Tiara
	16.00-16.30	Parade Beautyciant+talent	Front stage	Tiara
	16.30-17.00	Penutupan Pengisi acara (exception) menyanyikan lagu Mahasiswi sem 5 menyanyi bersama	Front stage	Tiara

Lampiran 3. Tabel *Rundown Acara*12
(Dokumentasi: Sie Acara)



Lampiran 4. Proses *Make Up*
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 5. Tokoh Ikan Mas Black Moor
(Dokumentasi:, Expose, 2016)



Lampiran 6. Foto *Beautician* bersama tokoh Ikan Mas Black Moor
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing Proyek Akhir
(Dokumentasi:, Expose, 2016)



Lampiran 8. Wakil Rektor Memberi Sambutan
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 9. Saat Pertunjukan Berlangsung
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 10. Tokoh Ikan Mas Black Moor di Atas Panggung
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 11. *Fashion Show Beautician dan Talent*
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 12. Pemberian Piala Wakil Rektor kepada *Beautician*
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 13. Foto Bersama Dosen Pembimbing Setelah Pemeberian Penghargaan
(Dokumentasi: Expose, 2016)