



**RIAS FANTASI HUJAN 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 :

DIAN DARA KURNIA
NIM. 13519134009

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

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Rias Fantasi Hujan dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Februari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua Penguji		15 April 2016
Asi Tritanti, M.Pd	Sekretaris Penguji		15 April 2016
Yuswati, M.Pd	Penguji		15 April 2016

Yogyakarta, 20 April 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd

NIP. 19560216 198603 1 0034

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Dara Kurnia
NIM : 13519134009
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Rias Fantasi Hujan dalam Pergelaran Drama
Musikal Kala Karolla Mengembara

Dengan ini saya 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, 29 Februari 2016

Yang Menyatakan



Dian Dara Kurnia
NIM. 13519134009

MOTTO

Keberuntunganmu merupakan doa-doa dari ibumu yang telah dikabulkan oleh-Nya. Selagi ibu masih berada disisimu, sayangilah ia sepenuhnya, karena apabila mata ibu sudah tertutup untuk selamanya maka hilanglah satu keberkatan dari Allah yaitu doa dari ibu. (Dian Dara Kurnia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta alm. Sri Nafsiyah dan Saridi Narno Rejo yang telah memberikan doa terbaik dan selalu memberi dukungan serta semangat dan telah menjadi bagian terpenting dalam Proyek Akhir ini.
2. Kakak satu-satunya mas Andi dan istrinya yang selalu memberi dukungan dan motivasi.
3. Dosen Pembimbing tersayang Ibu Elok Novita, S.Pd yang selalu sabar dalam membimbing dan selalu memberi motivasi, dukungan dan ilmu yang bermanfaat.
4. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang telah memberikan ilmu, doa, dan semangatnya selama ini.
5. Para sahabat Gesta, Anggun, Tiyas, Firda, Febri, Tika, dan Kharisma yang selalu membantu serta memberi dukungan dan semangat.
6. Teman-teman Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 yang saling membantu satu sama lain dalam berbagai hal.
7. Keluarga baru Pavillion bunda Maya, kak Nina, kak Intan, kak Anisa dan kak Dana yang selalu menghibur serta memberi semangat.
8. Teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dari persiapan pergelaran hingga pergelaran selesai.

**RIAS FANTASI HUJAN DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
KALA KAROLLA MENGEMBARA**

Oleh:
Dian Dara Kurnia
NIM. 13519134009

ABSTRAK

Proyek akhir dalam Pergelaran Kala Karolla Mengembara bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi pada tokoh Hujan dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara. 2) menciptakan penataan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi pada tokoh Hujan dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara. 3) menampilkan sebuah pergelaran, kostum, aksesoris, serta tata rias fantasi pada tokoh Hujan dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara.

Metode yang diterapkan untuk mencapai tujuan pergelaran meliputi: 1) mengumpulkan referensi tentang Hujan, mengkaji karakter tokoh, mengembangkan sumber ide, menentukan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada rancangan kostum, aksesoris, dan rias fantasi. 2) memilih bahan dan warna untuk pembuatan kostum dan aksesoris, membeli bahan, mencari penjahit, mengukur model, membuat kostum dan aksesoris, *fitting* pada model, *test make up*. 3) pembentukan panitia, merancang pergelaran, gladi kotor, gladi bersih, menampilkan hasil penataan kostum, aksesoris, dan tata rias fantasi tokoh Hujan dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara.

Hasil proyek akhir yaitu: 1) terciptanya rancangan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi pada tokoh Hujan yang dominan warna biru yang terdiri dari baju, rok, pelengkap kostum pada bagian tangan, stoking dan penutup kepala, dengan penerapan unsur garis, bentuk, warna, gelap terang, tekstur dan penerapan prinsip desain yaitu keselarasan, keseimbangan, irama, perbandingan dan pusat perhatian dalam pagelaran Kala Karolla Mengembara. 2) terwujudnya hasil penataan kostum, aksesoris, dan menghasilkan rias wajah fantasi pada tokoh Hujan dalam pagelaran Kala Karolla Mengembara. 3) terselenggaranya Pergelaran Kala Karolla Mengembara pada tanggal 14 Januari 2016, pukul 14.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata kunci: *hujan, rias fantasi, kala karolla mengembara*

**FANTASY MAKE UP OF HUJAN IN PERFORMANCE MUSICAL DRAMA
KALA KAROLLA MENGEMBARA**

By:
Dian Dara Kurnia
NIM. 13519134009

ABSTRACT

The aims of final project in performance of Kala Karolla Mengembara are: 1) being able to produce the costume design, accessory and fantasy make up of Hujan's figure in performance of Kala Karolla Mengembara. 2) Produce the costume's arrangement, accessory, and fantasy make up of Hujan's figure in performance of Kala Karolla Mengembara. 3) To show a performance, the costume, accessory, and fantasy make up of Hujan's figure in performance of Kala Karolla Mengembara.

The method that we used are: 1) To collect references about Hujan, Look for the characteristic, develop an idea, choosing the principle and design that applied in costume, accessory, and fantasy make up. 2) choosing a materials and colors to make costume and accessory, purchase the materials, find a tailor, fitting, and test make up. 3) make a committee, design the performance, rehearsal, displaying the result of arranged costumes, the performances of Kala Karolla Mengembara.

The result of final project are: 1) designing costumes, accessories and fantasy make up of Hujan's figure dominant blue color that consists of a shirt, skirt, complementary costumes on the hands, tights and headgear, with the implementation of elements of line, shape, color, light and dark, texture and application of the principle of design is harmony, balance, rhythm, proportion and the center of attention in performances of Kala Karolla Mengembara. 2) the realizations of costumes arrangement, accessory, and produce the fantasy make up of the Hujan's figure in performances of Kala Karolla Mengembara. 3) to held Kala Karolla Mengembara on January 14, 2016, at 14.00 pm in the Auditorium Yogyakarta State University.

Keywords are: Hujan, fantasy make up, kala karolla mengembara

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul “Rias Fantasi Hujan Dalam Pergelaraan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini dengan baik. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3) Tata Rias dan Kecantikan.


Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proyek Akhir ini tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak atas segala bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universita Negeri Yogyakarta,
4. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus sekertaris pada saat ujian,
5. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir,
6. Eni Juniastuti, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik,

7. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Kostum sekaligus Sutradara dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara,
8. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta,
9. Seluruh Tim produksi yang bergabung dalam Pertunjukan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2013.

Penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, baik dalam kata-kata maupun penulisan kalimat. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakan Laporan Proyek Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 02 Februari 2016



Dian Dara kurnia
NIM. 13519134009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATAPENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Sinopsis Cerita	9
1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara.....	9
a. Pengertian sinopsis.....	9
b. Tujuan sinopsis.....	9
2. Cerita Kala Karolla Mengembara.....	9
3. Alur Cerita.....	11
a. Pengertian alur cerita.....	11
b. Tujuan alur cerita.....	11
4. Alur Cerita Hujan.....	11
B. Hujan	12
C. Sumber Ide	13
1. Pengertian Sumber Ide.....	13
2. Pengembangan Sumber Ide.....	13
a. <i>Stilisasi</i>	14
b. <i>Distorsi</i>	14
c. <i>Transformasi</i>	14
d. <i>Disformasi</i>	14
D. Desain	14
1. Pengertian Desain.....	14

2. Unsur Desain.....	15
a. Garis	15
b. Arah.....	17
c. Bentuk	17
d. Ukuran.....	18
e. Tekstur.....	18
f. Nilai gelap terang	19
g. Warna	19
3. Prinsip Desain	22
a. Keselarasan	22
b. Kontras	23
c. Gradasi	23
d. Keseimbangan	23
e. Irama	24
f. Pusat Perhatian	25
g. Proporsi	25
E. Kostum dan Aksesoris	25
1. Pengertian Kostum atau Tata Busana	25
2. Jenis Kostum.....	26
a. Kostum sehari-hari	27
b. Kostum tradisional	27
c. Kostum sejarah.....	27
d. Kostum fantasi	27
3. Pengertian Aksesoris	27
F. Tata Rias Wajah	28
1. Pengertian Tata Rias	28
2. Rias Wajah Panggung	28
3. Rias Wajah Fantasi	30
G. Face Painting dan Body Painting.....	30
1. Pengertian <i>face painting</i> dan <i>body painting</i>	30
H. Bentuk Pertunjukan.....	31
1. Pengertian pertunjukan	31
a. Teater boneka	32
b. Drama musikal	32
c. Teater gerak.....	32
d. Teater dramatik	32
e. Teatralisasi puisi	32
2. Pengertian Tata Panggung	33
a. Panggung arena	33
b. Panggung <i>proscenium</i>	34
c. Panggung <i>thrus</i>	34
3. Pengertian Tata Cahaya	35
a. Tata cahaya.....	35
b. Jenis-jenis lampu.....	35
c. Pengaruh <i>lighting</i> terhadap riasan wajah	41
4. Pengertian Musik	44

a. Musik	44
b. Jenis musik	44
BAB III KONSEP RANCANGAN	
A. Karakteristik Tokoh.....	46
B. Sumber ide	46
C. Pengembangan sumber ide.....	47
D. Penerapan unsur dan prinsip desain	49
1. Rancangan Kostum	49
2. Rancangan Rias Wajah	58
3. Rancangan <i>Body Painting</i>	59
E. Rancangan alat dan kosmetik khusus	60
1. Rancangan Kosmetika Khusus	60
2. Rancangan Penggunaan Alat	62
F. Rancangan pertunjukan	63
1. Pembentukan Panitia.....	63
2. Konsep Pertunjukan	65
3. Konsep Penataan Panggung.....	66
4. Konsep Penataan Properti	66
5. Konsep Penataan Lighting	67
6. Konsep Penataan Musik.....	67
7. Penjadwalan Pertunjukan.....	67
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Desain	72
1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum dan Aksesoris	72
2. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Wajah.....	77
3. Proses Pelaksanaan Rancangan <i>Body Painting</i>	79
4. Proses Pelaksanaan Rancangan Kosmetik Khusus	80
5. Proses Pelaksanaan Rancangan Test Make Up.....	80
6. Proses Pelaksanaan Rancangan <i>Body Painting</i>	83
7. Proses Pelaksanaan Rancangan Pertunjukan	84
B. Hasil dan Pembahasan	85
1. Hasil dan Pembahasan Kostum dan Aksesoris	85
2. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah.....	94
3. Hasil dan Pembahasan <i>Body Painting</i>	96
4. Hasil dan Pembahasan Pertunjukan	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
DAFTAR LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengaruh <i>Lighting</i> Terhadap Riasan Wajah.....	41
Tabel 2. Pembentukan Panitia.....	64
Tabel 3. Jadwal Latihan <i>Talent</i>	68
Tabel 4. Jadwal <i>Test Make Up</i>	69
Tabel 5. Susunan Acara.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.	Bentuk Panggung Arena	34
Gambar	2.	Bentuk Panggung Proscenium	34
Gambar	3.	Bentuk Panggung <i>Thrust</i>	35
Gambar	4.	Lampu <i>floodlight</i>	36
Gambar	5.	Lampu <i>scoop</i>	37
Gambar	6.	Lampu <i>fresnel</i>	37
Gambar	7.	Lampu <i>profile</i>	38
Gambar	8.	Lampu <i>pebble convex</i>	38
Gambar	9.	Lampu <i>follow spot</i>	39
Gambar	10.	Lampu PAR	40
Gambar	11.	Lampu efek	40
Gambar	12.	Lampu <i>practical</i>	41
Gambar	13.	Sumber Ide Hujan	47
Gambar	14.	Rancangan desain kostum keseluruhan	52
Gambar	15.	Rancangan baju	54
Gambar	16.	Rancangan rok	55
Gambar	17.	Rancangan pelengkap kostum pada bagian tangan	56
Gambar	18.	Rancangan stoking	57
Gambar	19.	Rancangan penutup kepala	58
Gambar	20.	Rancangan rias wajah	59
Gambar	21.	Rancangan <i>body painting</i>	60
Gambar	22.	<i>Foundation</i> kanebo	60
Gambar	23.	<i>Face painting</i> warna biru	61
Gambar	24.	<i>Face painting</i> warna hitam	61
Gambar	25.	<i>Face painting</i> warna putih	62
Gambar	26.	Kuas <i>face painting</i>	62
Gambar	27.	Wadah <i>face painting</i>	63
Gambar	28.	Sketsa bentuk panggung	66
Gambar	29.	Rancangan kostum pertama	73
Gambar	30.	Rancangan kostum kedua	74
Gambar	31.	Rancangan kostum ketiga	75
Gambar	32.	Rancangan kostum keempat	76
Gambar	33.	Rancangan rias wajah pertama	77
Gambar	34.	Rancangan rias wajah kedua	78
Gambar	35.	Rancangan rias wajah ketiga	79
Gambar	36.	Rancangan <i>body painting</i>	79
Gambar	37.	<i>Test make up</i> pertama	81
Gambar	38.	<i>Test make up</i> kedua	82
Gambar	39.	<i>Test make up</i> ketiga	82
Gambar	40.	<i>Test make up</i> keempat	83
Gambar	41.	<i>Test body painting</i>	84
Gambar	42.	Hasil kostum keseluruhan	89
Gambar	43.	Hasil baju	90

Gambar	44. Hasil rok	91
Gambar	45. Hasil pelengkap kostum pada bagian tangan.....	92
Gambar	46. Hasil stoking	93
Gambar	47. Hasil penutup kepala	94
Gambar	48. Hasil rias wajah saat pertunjukan	96
Gambar	49. Hasil <i>body painting</i> saat pertunjukan.....	97
Gambar	50. Hasil penataan panggung.....	99
Gambar	51. Hasil penataan properti.....	100
Gambar	52. Hasil penataan <i>lighting</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto tokoh Hujan	109
Lampiran 2. Foto <i>beautician</i> bersama tokoh Hujan.....	109
Lampiran 3. Proses <i>make up</i> tokoh Hujan	110
Lampiran 4. Penampilan tokoh Hujan saat di panggung	110
Lampiran 5. Penyerahan piala dan slempang kepada seluruh mahasiswa.....	111
Lampiran 6. Foto bersama Dosen Pembimbing.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam kebudayaan atau kesenian didalamnya. Salah satu kesenian adalah seni pertunjukan. Dizaman yang modern seperti sekarang ini kesenian sering dilupakan dan ditinggalkan bahkan hampir punah karena tidak adanya regenerasi (Pratama, 2013). Hal ini sangat disayangkan karena didalam kesenian khususnya seni pertunjukan sebenarnya banyak nilai dan moral positif yang dapat diambil didalamnya sehingga bisa menumbuhkan sifat dan mental yang lebih baik.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2015 dengan Bapak Adi, Bapak Yoyok dan Bapak Agus Sandiko sebagai pengelola acara di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) mengenai kondisi seni pertunjukan di Yogyakarta salah satunya teater yaitu untuk 3-4 tahun terakhir teater di Yogyakarta sempat mengalami kemunduran sesaat. Namun sekitar tahun 2014 teater di Yogyakarta mulai meningkat kembali karena adanya organisasi yang didirikan oleh para mahasiswa yang ada di Yogyakarta. Apalagi gedung TBY tidak hanya dipergunakan untuk seni pertunjukan saja, namun untuk beberapa karya seni yang lain dan gedung TBY memberikan fasilitas gratis tanpa dipungut biaya sepeserpun kepada

organisasi yang akan mempergunakan gedung TBY. Di gedung TBY sendiri sudah ada lebih dari 100 pementasan untuk 2 tahun terakhir ini.

Namun untuk saat ini digedung TBY hanya menampilkan pertunjukan untuk orang dewasa saja, sehingga pertunjukan untuk anak-anak masih sangat kurang. Hal ini sangat disayangkan karena dengan tidak adanya pertunjukan untuk anak-anak maka anak-anak sekarang lebih sering memainkan *gadget* sehingga anak-anak sudah jarang bermain dan bersosialisai dengan teman-teman sesamanya karena terlalu sibuk dengan *gadget*. Untuk itu perlu adanya pertunjukan khusus anak-anak yang didalamnya mengandung unsur-unsur pendidikan karakter sehingga anak-anak yang menonton secara tidak langsung bisa mendapatkan nilai moral yang terkandung didalamnya.

Menyikapi kondisi yang memprihatinkan seperti diatas maka Mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 membuat sebuah seni pertunjukan drama musikal yang modern, inovatif serta kreatif untuk anak-anak yang memiliki banyak pesan moral didalamnya sebagai wujud Proyek Akhir. Drama musikal ini berjudul Kala Karolla Mengembara yang menampilkan kisah-kisah fabel. Drama musikal dipilih agar anak-anak bisa menonton pertunjukan yang lebih menarik dan tidak hanya untuk orang dewasa saja. Pertunjukan Kala Karolla Mengembara akan ditampilkan diatas panggung yang dibuat menarik agar anak-anak merasa senang dan tertarik untuk menonton. Tata panggung dan

lighting yang sesuai dapat mendukung suasana yang sedang terjadi diatas panggung, sehingga penampilan tokoh akan menjadi lebih maksimal.

Dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara menceritakan tentang seorang anak dari kakaktua galah dan kakak tua sumba yang bernama karolla. Ia cantik, lucu, manja dan memiliki bakat berhias yang luar biasa. Namun ada sosok tokek (okek) yang akan mencelakai karolla. Okek membandingkan karolla dengan yang lainnya, okek berkata bahwa sebagus dan sepiawai apapun karolla berhias tetap akan kalah cantik dengan yang lainnya. Lalu okek membujuk karolla untuk ikut bersamanya karena ia berkata bahwa ia bisa membawa karolla ke penyihir sakti (lapo) yang mampu mengubah karolla menjadi jauh lebih cantik dibandingkan lainnya tetapi harus dengan satu syarat. Orang tua karolla menyadari bahwa karolla tidak ada dan merekapun langsung mencarinya. Dalam perjalanannya mencari karolla, orang tua karolla bertemu dengan titi dan nuri yang mengetahui tentang kejahatan okek terhadap karolla. Tak lama kemudian karolla telah kembali lalu langsung menceritakan hal yang menyimpannya kepada ibunya. Okek, lapo dan dodok pun dibawa pergi oleh titi dan nuri sambil diseret paksa didalam jaring yang sudah disiapkan oleh titi dan nuri.

Dalam cerita Kala Karolla Mengembara ini banyak tokoh yang mendukung, diantaranya adalah tokoh Hujan. Hujan merupakan salah satu tokoh pendukung dalam cerita tersebut. Alasan dipilihnya tokoh Hujan dalam Pertunjukan Kala Karolla Mengembara karena hujan merupakan sumber utama air tawar disebagian besar daerah didunia. Hujan juga

merupakan sumber air yang berlimpah yang turun begitu saja dari langit. Hujan dapat merubah cuaca yang panas menjadi sejuk, dapat menyuburkan tanah yang kering, dan juga hujan dapat digunakan oleh para petani sebagai persediaan air di waduk, embung, atau danau saat musim kemarau tiba sehingga petani masih dapat bercocok tanam dimusim tersebut.

Suatu pertunjukkan pergelaran memiliki unsur pendukung untuk mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan. Untuk mendukung penampilan tokoh Hujan diperlukan kostum dan aksesoris yang dapat menggambarkan identitas dari tokoh Hujan tersebut. Sehingga hujan lebat dapat terlihat diatas panggung saat pertunjukan Kala Karolla Mengembara. Dalam hal ini juga harus memperhatikan kelemahan kostum yang digunakan apakah itu cukup kuat untuk dipertunjukan atau tidak. karena pemain melakukan gerakan diatas panggung sehingga kekuatan kostum sangat perlu diperhatikan.

Selain itu riasan wajah fantasi juga harus diperhatikan untuk mendukung penampilan tokoh Hujan. Tata rias fantasi harus seimbang dengan kostum, aksesoris dan *lighting*. Pemilihan jenis kosmetik yang awet dan tidak mudah luntur serta pemilihan warna dan ketegasan rias wajah fantasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan harus memperhatikan jarak penonton dengan panggung agar penampilan tokoh Hujan lebih maksimal.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kepedulian masyarakat khususnya generasi muda terhadap kebudayaan Indonesia sehingga kebudayaan Indonesia seperti seni pertunjukan sudah mulai dilupakan dan ditinggalkan.
2. Masih sedikitnya pertunjukan khusus untuk anak-anak sehingga anak-anak lebih sering bermain *gadget* dan jarang bermain serta bersosialisasi dengan teman sesamanya.
3. Bentuk sosialisasi anak yang mulai memprihatinkan karena kurangnya pendidikan karakter.
4. Sulitnya menyesuaikan konsep tata panggung dan *lighting* agar penampilan tokoh Hujan terlihat lebih menarik.
5. Tidak mudahnya mewujudkan tokoh Hujan dengan memperhatikan panggung, koreografi dari tokoh lain.
6. Tidak mudahnya menciptakan kostum dan aksesoris yang sesuai dengan Hujan.
7. Belum adanya kosmetik *body painting* yang tidak mudah luntur apabila tersenggol.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir Pergelaran Kala Karolla Mengambara permasalahan yang akan dibatasi pada pengembangan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi tokoh Hujan yang mendukung penampilan ketika di panggung pertunjukan.

1. Kostum dan aksesoris yang digunakan tokoh Hujan untuk mendukung dan memperkuat karakter.
2. Tata rias fantasi yang diaplikasikan sesuai dengan tokoh Hujan yang terdapat tetesan hujan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang kostum dan aksesoris serta tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara ?
2. Bagaimana cara menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara ?
3. Bagaimana cara menampilkan sebuah pertunjukan, kostum dan aksesoris, serta tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara ?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa tujuan, yaitu:

1. Dapat menciptakan rancangan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara.
2. Dapat menciptakan penataan kostum, aksesoris dan tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara.
3. Dapat menampilkan kostum, aksesoris, serta tata rias fantasi Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia, khususnya tentang pertunjukan fabel.
 - b. Mengasah kemampuan khususnya dalam bidang tata rias.
 - c. Mengetahui kemampuan yang dimiliki dalam bidang tata rias.
 - d. Mendapatkan pengalaman menyelenggarakan seni pertunjukan drama musikal dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara.
 - e. Mendapatkan kesempatan untuk berkreasi dan bereksplorasi yang ditampilkan dalam *event* besar.
 - f. Mendapatkan ilmu baru mengenai *lighting*, tata panggung, tata dekorasi, dan perlengkapan lainnya.
 - g. Mendapatkan pengalaman bekerjasama dengan orang-orang yang berkecimpung dibidang teater.
 - h. Mampu bekerjasama secara *professional* pada sebuah *event* besar.
2. Bagi lembaga pendidikan
 - a. Memperkenalkan Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat luas.
 - b. Terjalin kerjasama antara mahasiswa, dosen, dan semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan.
 - c. Mampu melahirkan perias muda yang *professional* dan berkompeten yang siap terjun dalam dunia kerja khususnya dalam bidang tata rias.

G. Keaslian Gagasan

Penulisan Proyek Akhir dengan judul Rias Fantasi Tokoh Hujan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengambara dinyatakan bahwa tokoh yang dibuat merupakan perwujudan sebuah hasil karya yang belum pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya. Belum ada suatu karya yang mengangkat judul tersebut sehingga akan diajukannya judul Rias Fantasi Tokoh Hujan dalam Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengambara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara

a. Pengertian sinopsis

Menurut Surana (1989) “sinopsis adalah ringkasan cerita dalam bentuk pemendekan dari sebuah cerita dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerita tersebut”.

Sedangkan menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 98) “Sinopsis merupakan ringkasan cerita. Gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir hendaknya dituliskan”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan cerita secara keseluruhan dari sebuah cerita.

b. Tujuan sinopsis

“Sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon menjadi terarah dan tidak mengada-ada” (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 98).

2. Cerita Kala Karolla Mengembara

Dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang disusun oleh Bapak Afif Ghurub Bestari sekaligus sebagai sutradara Kala Karolla

Mengembara yang mengisahkan seekor anak burung kakak tua bernama karolla.

Di pagi yang cerah terdapat keluarga kakaktua, karaja (ayah) dan kasumba (ibu). Seorang anak dari karaja dan kasumba adalah karolla. Ia cantik, lucu, manja dan memiliki bakat berhias yang luar biasa. Namun ada sosok tokek (okek) yang akan mencelakai karolla. Okek membandingkan karolla dengan yang lainnya, okek berkata bahwa sebagus dan sepiawai apapun karolla berhias tetap akan kalah cantik dengan yang lainnya. Lalu okek membujuk karolla untuk ikut bersamanya karena ia berkata bahwa ia bisa membawa karolla ke penyihir sakti (lapo) yang mampu mengubah karolla menjadi jauh lebih cantik dibandingkan lainnya tetapi harus dengan satu syarat. Namun dalam pengambarannya, karolla dua kali gagal menemukan syarat yang telah ditentukan oleh lapo. Orang tua karolla yaitu kakaktua raja (karaja) dan kakaktua sumba (kasumba) merasa sedih kehilangan karolla. Dalam perjalanannya mencari karolla, orang tua karolla bertemu dengan titi dan nuri yang mengetahui tentang kejahatan okek terhadap karolla. Orang tua karolla pun bergegas menemui okek yang saat itu sedang bersama dua temannya yang juga jahat yaitu lapo dan dodok. Namun okek, lapo, dan dodok tidak mengakui kejahatannya. Tak lama kemudian karolla telah kembali lalu langsung menceritakan hal yang menimpanya kepada ibunya kasumba. Sambil tetap memeluk karolla, sang ibu menasehati karolla untuk tidak mengulangi perbuatannya lagi. Okek, lapo dan dodok pun dibawa pergi

oleh titi dan nuri sambil diseret paksa didalam jaring yang sudah disiapkan oleh titi dan nuri.

3. Alur cerita

a. Pengertian alur cerita

Menurut Surana (1989) “alur atau plot ialah susunan peristiwa-peristiwa yang telah membentuk sebuah cerita itu. Alur cerita sangat penting, seakan-akan merupakan kerangka”.

“Plot (ada yang menyebutnya sebagai alur) adalah susunan kejadian atau insiden” (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 85).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alur cerita merupakan susunan peristiwa dalam sebuah cerita.

b. Tujuan alur cerita

“Plot bertujuan sebagai pengatur seluruh bagian permainan, pengawas utama dimana seorang penulis naskah dapat menentukan bagaimana cara mengatur lima bagian yang lain, yaitu karakter, tema, diksi, musik, dan spektakel” (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 85).

4. Alur cerita Hujan

Salah satu tokoh yang akan dibahas dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara yaitu Hujan. Hujan merupakan tokoh pendukung yang ada dalam cerita Kala Karolla Mengembara. Tokoh Hujan muncul pada segmen ke empat setelah tokoh Awan Mendung dan tokoh Petir muncul. Tokoh Hujan muncul dengan sedikit gerakan mengayunkan tangan dan

berputar memutar Karolla dengan diiringi musik tik tik bunyi hujan.

Setelah hujan reda, tokoh hujan kembali lagi menuju belakang panggung.

B. Hujan

Menurut Hadori (2007: 84) “hujan adalah *hydrometer* yang jatuh dan mencapai permukaan bumi. Sedangkan pengertian *hydrometer* yaitu dalam bentuk uap, cair ataupun padat yang melayang-layang di atmosfer”.

Menurut Soedjitno (1973: 74-75) “hujan adalah jatuhan-jatuhan *hydrometer* yang mencapai tanah. Jatuhan hujan berupa partikel-partikel air yang berbentuk keping dengan diameter 0,5mm atau kurang”.

Menurut Kartasapoetra (2004: 14) “hujan merupakan salah satu bentuk presipitasi uap air yang berasal dari awan yang terdapat di atmosfer. Bentuk presipitasi lainnya adalah salju dan es. Untuk dapat terjadi hujan diperlukan titik-titik kondensasi, amoniak, debu, dan asam belerang”.

Menurut Cut Meurah (2006: 126) proses atau tahapan terjadinya hujan adalah sebagai berikut:

1. Penguapan terjadi pada air laut, danau, sungai, maupun sumber air lainnya yang diakibatkan karena adanya panas dari sinar matahari.
2. Uap-uap akan naik (kondensasi) dan memadat kemudian membentuk menjadi embun air, semakin banyaknya embun air tersebut maka akan terbentuklah awan.
3. Dengan bantuan angin, awan-awan bergerak ketempat lain dan menyatu dengan awan lain sehingga membentuk awan yang lebih besar dan akan berubah warna menjadi semakin kelabu.
4. Semakin awan kelabu semakin banyak titik-titik air yang kemudian tidak dapat lagi terbendung sehingga butiran-butiran air akan jatuh kebumi dan terjadilah hujan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hujan adalah *hydrometer* yang berjatuhan kepermukaan bumi yang terbentuk dari uap air yang berasal dari awan.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang merupakan inspirasi dari sumber ide tersebut.

Menurut Jerusalem (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan untuk menghasilkan suatu karya baru, sumber ide sangat lah penting karena dengan adanya “sumber ide dapat merangsang suatu karya baru” berdasarkan inspirasi dari sumber ide tersebut.

Sedangkan menurut Widarwati (1993: 58-59):

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Objek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada dilingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa penting baik ditingkat nasional maupun internasional.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menciptakan suatu karya baru yang dihasilkan dan diambil dari beberapa bagian tertentu yang dianggap mewakili dari sumber ide tersebut.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut pendapat Jerusalem (2011: 23) terdapat beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, cara yang ditempuh adalah menggayakan di setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat *stilisai* dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menggambarkan wujud-wujud tertentu pada suatu objek yang digambar.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Widarwati (1993: 2) “desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur”.

Sedangkan menurut Prawira (1986: 5) “desain berasal dari bahasa inggris yaitu *design* atau bahasa latin *designare*. yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, barik, warna, nilai, rahasia warna yang belum terungkap oleh newton”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu rancangan berupa gambaran suatu objek atau benda yang melibatkan unsur-unsur visual yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera manusia.

2. Unsur Desain

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

Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 201) “unsur desain merupakan elemen-elemen berupa garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, nilai (*value*), dan warna yang dapat membuat perancang mewujudkan rancangannya”.

Unsur-unsur desain menurut meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap terang dan warna.

a. Garis

Garis menurut Purnomo (2004: 6) adalah:

Garis merupakan unsur yang sangat penting dan paling menentukan dalam seni rupa. Garis hanya bisa disejajarkan dengan warna. Garis juga luas penggunaannya dalam komunikasi sebagaimana dalam simbol-simbol, kode-kode, juga digunakan para insinyur, arsitek, ahli ilmu pasti, kartografer (ahli penginderaan jarak jauh) dan lain-lain.

Sedangkan menurut Widarwati (1993: 7) “garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu: garis lurus dan garis lengkung”.

Sedangkan menurut Kartika (2004: 40) garis merupakan simbol dari emosi yang diungkapkan oleh seseorang dan memberikan kesan psikologis yang berbeda-beda. Garis mempunyai peranan sebagai lambang yang merupakan pola baku dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan unsur terpenting dalam seni rupa yang merupakan pola baku dan dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

Menurut Widarwati (2008: 8) setiap garis memiliki arah:

- 1) Garis lurus memiliki sifat kaku, keras, kokoh tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan:
 - a) Garis tegak lurus atau vertikal atau garis tegak lurus keatas mengasosiasikan benda-benda yang tegak lurus seperti batang pohon, tugu dan lain-lain, mengesankan tegas dan cerah. Memberikan karakter kuat, kaku. Melambangkan kestabilan/keseimbangan, kekuatan.
 - b) Garis lurus mendatar, memberikan kesan ketenangan, dan kedamaian.
 - c) Garis lurus miring memberikan karakter gerakan lincah.
 - d) Garis miring mrngarah horizontal memberikan kesan menggemukan.

e) Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat yang akan memberikan suasana luwes, lembut.

Menurut Purnomo (2004: 42-44) garis memiliki arti tersendiri dalam kehidupan, diantaranya:

a) Garis horizontal memberikan arti ketenangan dan kedamaian.

b) Garis vertikal memberikan arti stabil, tidak bergerak dan kekuatan.

c) Garis diagonal memberikan arti gerak.

b. Arah

Menurut Widarwati (1993: 8-9) “Setiap garis mempunyai arah, yaitu: a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal), c) miring kekiri dan miring kekanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat”.

c. Bentuk

Widarwati (1993: 10) mengungkapkan bahwa:

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu: 1) bentuk geometris, misalnya: segitiga, kerucut, segi empat, trapesium, lingkaran, silinder, dan 2) bentuk bebas,

misalnya: bentuk daun, bunga pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Kartika (2004: 41) “*shape* adalah suatu bidang yang dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang atau karena adanya tekstur”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang dibatasi oleh garis, warna dan juga tekstur.

d. Ukuran

Menurut Widarwati (1993: 10) “garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda”.

e. Tekstur

Menurut Widarwati (1993: 14) “tekstur adalah sifat permukaan pada suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)”.

Menurut Purnomo (2004: 50) tekstur berasal dari bahasa Inggris *texture*, yang berarti kualitas tekstil dari suatu permukaan.

Sedangkan menurut Kartika (2004: 47-48) “tekstur adalah unsur seni rupa yang menunjukkan rasa dari permukaan bahan, yang sengaja dibuat dalam susunan untuk mencapai bentuk seni

rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada karya seni rupa secara nyata atau semu”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah unsur seni rupa yang permukaannya dapat dilihat, diraba dan dirasakan dengan panca indera manusia.

f. Nilai gelap terang

Widarwati (1993: 10) menyatakan bahwa:

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan ke lima dari warna asli.

g. Warna

Menurut Kartika (2004: 48-49) “warna adalah salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan”.

Menurut Widarwati (1993: 12) ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain:

1) Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

2) Warna Sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya: biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

3) Warna Penghubung (tersier)

Bila dua warna sekunder dicampur dengan jumlah yang sama.

4) Warna Asli

Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.

5) Warna panas dan warna dingin.

Yang termasuk warna panas adalah: merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning, sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru, hijau biru, ungu, dan biru ungu.

Berikut ini merupakan makna budaya warna menurut Nugroho (2007: 37-38):

1) Merah

Warna merah memiliki makna kekuatan, energy, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, musim gugur, berhenti, hormat, Mars (planet).

2) Merah muda (pink)

Warna merah muda memiliki makna musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, pernikahan, kewanitaan (feminim), keremajaan (masa muda).

3) Oranye

Warna oranye memiliki makna kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hindhuisme, Budhisme, energy, keseimbangan, panas, api, antusiasme, kecerahan, keceriaan, musim gugur, keinginan.

4) Kuning

Warna kuning memiliki makna kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan,

bumi, optimism, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, udara, liberalisme, feminine, keceriaan, persahabatan, keberanian.

5) Hijau

Warna hijau memiliki makna stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, semangat, dermawan, pergi, rumput, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, kesehatan, keseimbangan.

6) Biru

Warna biru memiliki makna kepercayaan, air, awan, setia, damai, kesejukan, laut, langit, harmoni, kelembutan, kekuatan, es, udara, bumi, kesentosaan, cahaya.

7) Ungu

Warna ungu memiliki makna bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, sensual, pencerahan, kecerahan, romantisme, kebijaksanaan.

8) Cokelat

Warna cokelat memiliki makna tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, kemantapan, dapat diandalkan.

9) Abu-abu

Warna abu-abu memiliki makna modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati, simbol turun tahta, suasana kelabu, ragu-ragu.

10) Putih

Warna putih memiliki makna disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan, kemurnian, kepolosan, kesederhanaan, kerendahan hati, kekuatan.

11) Hitam

Warna hitam memiliki makna kokoh, kuat, misteri, mewah, modern, keseriusan, kecanggihan, kemakmuran.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa warna merupakan salah satu unsur yang sangat berperan penting dalam seni yang memiliki kemampuan lebih untuk mempengaruhi mata

3. Prinsip Desain

Menurut 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 yaitu:

a. Keselarasan

Menurut Kartika (2004: 54) “harmoni atau selaras merupakan perpaduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur

estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni)”.

Widarwati (1993: 15) berpendapat bahwa keselarasan dapat digolongkan menjadi beberapa macam yaitu :

- 1) Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide. Suatu desain dikatakan serasi apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat.
- 2) Selaras dalam bentuk garis dan bentuk. Suatu desain dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasannya.
- 3) Keserasian dalam tekstur. Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus.
- 4) Keserasian dalam warna, hendaknya jangan dipakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai.

b. Kontras

Kontras merupakan panduan unsur-unsur yang berbeda. Tanggapan halus, licin dengan alat raba dapat menimbulkan sensasi kontras. Kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Kontras yang berlebihan juga akan merusak komposisi (Kartika, 2004: 55).

c. Gradasi

“Gradasi merupakan satu sistem paduan dari laras menuju kontras. Gradasi merupakan keselarasan dinamik yaitu perpaduan antara kehalusan dan kekasaran” (Kartika, 2004: 58).

d. Keseimbangan

Menurut Kartika (2004: 60) “keseimbangan merupakan keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan

dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya”.

Sedangkan menurut Widarwati (1993: 17) “keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kondisi keadaan yang sama pada kiri maupun kanan yang dapat memberikan perasaan kestabilan dan kesan seimbang.

e. Irama

“Irama adalah pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud ruang dan waktu, maka sifat paduannya bersifat satu matra” (Kartika, 2004: 63).

Sedangkan menurut Widarwati (1993: 17) “irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa irama adalah pengulangan karya seni yang dapat mengalihkan pandangan.

f. Pusat Perhatian

Menurut Kartika (2004: 63) desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian.

g. Proporsi

Proporsi adalah hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna, tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi (Kartika, 2004: 64).

E. Kostum dan Aksesoris

1. Pengertian Kostum atau Tata Busana

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 310) “kostum atau tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan serta aksesoris dan segala unsur yang melekat pada pakaian yang menyertai, untuk menggambarkan tokoh. Tata busana atau kostum dalam pementasan memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh”.

Bandem dan Mugiyanto (1996: 62-63) menyatakan bahwa:

Kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan yaitu. untuk membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, dan membantu memperlihatkan adanya hubungan antar peranan dalam sebuah lakon.

Kostum pentas terdiri dari pakaian sehari-hari yang dikenakan aktor, pakaian khusus untuk seorang tokoh cerita yang ingin dipentaskan, atau hanya terdiri atas daun-daunan sebagai penutup sebagian penting dari bagian tubuh, ataupun kostum yang terbuat dari bludru yang dihiasi penuh hiasan keemasan seperti pakaian Wayang *Wong Jawa*.

Bandem dan Mugiyanto (1996: 63) mengungkapkan bahwa kostum pentas harus memenuhi tiga hal agar dapat memenuhi persyaratan sebagai kostum pentas, yaitu:

- a. Kostum mampu membantu menjelaskan watak pelaku, dengan hanya melihat kostum saja penonton sudah mengetahui watak atau kepribadian pelaku.
- b. Pemilihan warna dan gaya pakaian dapat membedakan antara pemakainya dari peran-peran yang lain juga dari *setting* atau *background* panggung.
- c. Memiliki peralatan gerak untuk menunjang penampilan tokoh, seperti Sampur bagi pemain Wayang *Wong Jawa* misalnya dapat digunakan sebagai alat menari berperang dan sebagainya.

Kostum juga berfungsi memberikan efek dramatik, kostum mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya kostum. Penambahan kain batik memberi kesan tradisional dalam kostum.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakaian dan segala perlengkapan yang melekat pada tubuh pemain dalam sebuah pementasan yang dapat menggambarkan peran tokoh.

2. Jenis-jenis Kostum

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 315) kostum-kostum dapat dibedakan menjadi:

a. Kostum Sehari-hari

Kostum atau busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari juga memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial masyarakat yang memakai. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari (*illusions of nature*).

b. Kostum Tradisional

Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Setiap bangsa memiliki busana tradisionalnya sendiri. Terkadang pentas teater yang memiliki latar sosial budaya dan mengambil naskah asing, maka dari itu perlu mempelajari beragam busana tradisional.

c. Kostum Sejarah

Pementasan teater yang mengambil naskah asing sering juga diadaptasi ke latar sosial budaya tertentu, misalnya *Hamlet* dipentaskan dengan latar sosial budaya Jawa. Oleh karena itu, penata busana perlu mempelajari beragam busana tradisional.

d. Kostum Fantasi

Istilah busana fantasi digunakan untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Dalam hal ini, busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana-busana untuk tokoh semacam ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.

3. Pengertian Aksesoris

Jerusalem (2011: 05) mengemukakan bahwa:

Aksesoris mempunyai makna sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda. Biasanya hal tersebut menunjukkan bahwa kata aksesoris bersifat melengkapi dan tujuannya agar benda yang dilengkapi menjadi lebih indah. Berdasarkan pemahaman tersebut, aksesoris memiliki makna umum sebagai suatu pelengkap benda supaya benda tersebut mempunyai penampilan yang lebih paripurna, lebih baik dan lebih indah. Aksesoris sebagai suatu pelengkap hiasan khusus untuk keperluan penampilan manusia ternyata memiliki kosakata tersendiri yang lebih pas dibandingkan dengan kata aksesoris. Kosakata yang dimaksud yaitu kata "perhiasan" (*Jewellery*). Kata perhiasan dalam hal ini lebih memiliki kecenderungan sebagai pelengkap hiasan tubuh manusia.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan pelengkap suatu benda agar benda tersebut menjadi lebih indah dan sempurna.

F. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 173) “tata rias wajah dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih sempurna untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan”.

Sedangkan Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 452) mengatakan bahwa “tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make up* yang benar bisa menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan akan membuat penampilan wajah terlihat lebih segar”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah wajah yang bertujuan untuk menyempurnakan penampilan wajah dengan cara menutupi kekurangan wajah dan menonjolkan kelebihan wajah.

2. Rias Wajah Panggung

Menurut Herni Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 487)

Tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung

termasuk dalam rias wajah malam yang telah dikembangkan. Rias wajah panggung bertujuan untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 487) berpendapat bahwa, prinsip yang harus diperhatikan dalam rias wajah panggung yaitu:

- a. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya.
- b. Lampu (lighting) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- c. Warna kosmetik yang di gunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
- d. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Menurut Thowok (2012: 12) “tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah rias wajah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang dipanggung”.

Kehoe (1992: 280) menyatakan bahwa:

Tujuan umum *make up* panggung adalah untuk meniadakan efek-efek jarak penonton dari para pemain dipandang dari sudut atau aspek definisi wajah dan mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang menghanyutkan pewarna wajah natural. Rias panggung harus diaplikasikan dengan halus dan tegas agar tidak terlihat bagian-bagian yang disamarkan oleh penonton yang duduk dibagian depan.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang digunakan pemain diatas panggung untuk menentukan watak dan karakter tokoh.

3. Rias Wajah Fantasi

Soerjopranoto dan Poerwoosenoe (1984: 137) menyatakan bahwa “*make up* fantasi adalah perwujudan khayalan dari seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa; tokoh sejarah pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis serta menata rambut dan busana”.

Menurut Turyani (2012: 8) rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan.

Sedangkan menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 275) “tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut juga tata rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak *realistik*. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayalan semata”.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah seni tata rias secara bebas dan kreatif yang membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diimajinasikan.

G. Face Painting dan Body painting

Menurut Turyani (2012: 8) *face painting* merupakan bagian dari rias fantasi dengan cara melukis wajah yang merupakan visualisasi dari imajinasi

seorang penata rias tentang sosok atau tokoh tertentu dialam sekitar dan dapat memberikan makna keindahan.

Turyani (2012: 9) menyatakan bahwa:

Body painting atau seni lukis tubuh adalah seni lukis yang unik sekaligus dapat memberi kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman Mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang. Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. *Body painting* yang permanen bisa dikenal dengan tatto, sedangkan yang tidak permanen dipergunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pergelaran, sandiwara teatrikal atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *face painting* merupakan seni melukis pada bagian wajah sedangkan *body painting* merupakan seni melukis pada bagian tubuh manusia.

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 387) “pergelaran adalah tahap akhir, seluruh persiapan dan kerja keras sebelum pertunjukan akan terlihat pada berlangsungnya pementasan”.

Teater berasal dari bahasa Yunani, *theatron*, yang artinya ‘tempat atau gedung pertunjukan’. dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan didepan orang banyak. Dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah tontonan yang dapat meliputi, misalnya Ketoprak, Ludruk, Srandul, Wayang Wong, Mandu,

Wayang Kulit, Wayang Golek, Sulap, Akrobat dan sebagainya (I Made Bandem dan Sal Murgiyanto 1996: 09).

Adapun jenis-jenis teater menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 47-51) 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.

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 penghayatan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari. Disebut drama musikal karena memang latar belakangnya adalah karya musik yang bercerita.

c) Teater Gerak

Teater gerak merupakan pertunjukan teater yang unsur utamanya adalah gerak dan ekspresi wajah serta tubuh pemainnya. Penggunaan dialog sangat dibatasi atau bahkan dihilangkan seperti dalam pertunjukan pantomim klasik.

d) Teater Dramatik

Istilah dramatik digunakan untuk menyebut pertunjukan teater yang berdasar pada dramatika lakon yang dipentaskan. Dalam teater dramatik, perubahan karakter secara psikologis sangat diperhatikan dan situasi cerita serta latar belakang kejadian dibuat sedetil mungkin. Rangkaian cerita dalam teater dramatik mengikuti alur plot dengan ketat.

e) Teatralisasi Puisi

Pertunjukan teater yang dibuat berdasarkan karya sastra puisi. Karya puisi yang biasanya hanya dibacakan dicoba

untuk diperankan di atas pentas. Karena bahan dasarnya adalah puisi maka teatrikalisasi puisi lebih mengedepankan estetika puitik di atas pentas. Gaya akting para pemain biasanya teatrikal. Tata panggung dan *blocking* dirancang sedemikian rupa untuk menegaskan makna puisi yang dimaksud.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teater merupakan sebuah pertunjukan yang ditampilkan didepan orang-orang.

2. Tata Panggung

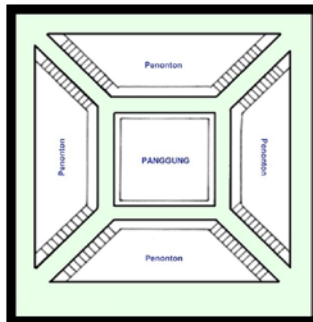
Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan, semua lakon disajikan di atas panggung ini agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Penataan panggung disesuaikan dengan cerita.

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 387) “tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan”.

Jenis panggung menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 387-391) ada tiga yaitu:

a. Panggung Arena

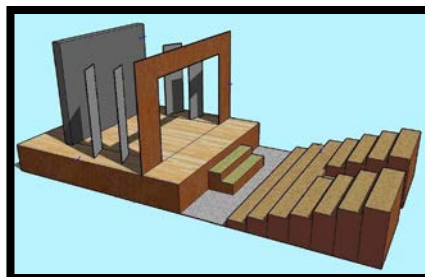
Panggung yang penontonnya melingkar mengelilingi panggung. Semua properti yang dilakukan dalam set panggung arena harus dicermati baik bentuk, ukuran dan penempatan.



Gambar 1. Bentuk panggung arena
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 388)

b. Panggung *Proscenium*

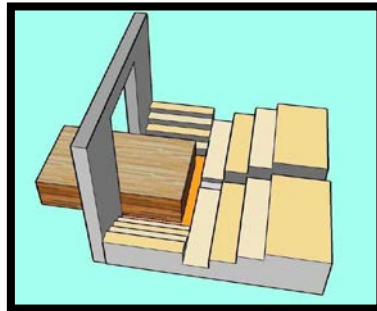
Panggung yang biasa disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor melalui sebuah bingkai. Bingkai yang dipasang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton.



Gambar 2. Bentuk panggung *proscenium*
(Sumber : Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 388)

c. Panggung *Thrust*

Panggung *Thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dengan panggung proscenium. seperti panggung *proscenium* dua pertiga bagian depannya menjorok kearah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat dudukdisisi kanan dan kiri panggung.



Gambar 3. Bentuk panggung *thrust*
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 388)

3. Tata Cahaya

a. Pengertian Tata Cahaya

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 331) “tata cahaya adalah unsur artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan menyaksikan apa-apa”.

Sedangkan menurut Martono (2010: 1) “tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode yang diterapkan pada pencahayaan untuk menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan unsur terpenting pada penciptaan panggung dalam pertunjukan seni pertunjukan.

b. Jenis-jenis Lampu

Semua lampu memiliki keistimewaan tersendiri dalam menghasilkan cahaya. Dalam lampu panggung terdapat banyak

jenis lampu. Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 341-352) jenis lampu adalah sebagai berikut:

1) *Foodlight*

Lampu ini merupakan lampu yang paling sederhana. Bohlam yang diletakkan didalam kotak dapat digerakkan kekanan dan kekiri serta keatas dan kebawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Sifatnya menyebar sehingga cahaya yang dihasilkan tergantung dari jarak lampu terhadap obyek.



Gambar 4. Lampu *floodlight*
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 341-352)

2) *Scoop*

Scoop merupakan lampu *flood* yang menggunakan reflektor ellipsoidal dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan sangat merata.



Gambar 5. Lampu *scoop*
 (Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
 341-352)

3) *Fresnel*

Lampu *fresnel* merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor *spherical* dan lensa *fresnel*.



Gambar 6. Lampu *fresnel*
 (Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
 341-352)

4) *Profile*

Lampu *profile* termasuk lampu spot yang menggunakan lensa *plano convex* sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan dengan mengatur posisi lensa.



Gambar 7. Lampu *profile*
 (Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
 341-352)

5) *Pebble convex*

Untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya lampu, reflektor dapat didekatkan ke lensa. Garis sinar cahaya yang dihasilkan berada diantara *fresnel* yang berkarakter lembut dan *profile* yang berkarakter tegas. Lampu ini sangat bermanfaat ketika garis sinar cahaya yang tegas tidak diperlukan sementara garis sinar cahaya yang lembut terlalu kabur.



Gambar 8. Lampu *pebble convex*
 (Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
 341-352)

6) *Follow spot*

Lampu ini sering juga disebut *lime* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung. Lampu ini memiliki struktur yang kuat karena dikendalikan secara manual.



Gambar 9. Lampu *follow spot*
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
341-352)

7) PAR

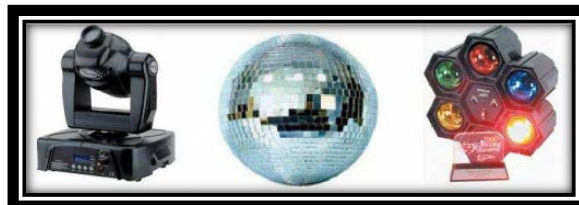
Par merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*. PAR atau par adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya karena lampu par berbentuk satu kesatuan (unit). Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam. Yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64.



Gambar 10. Lampu PAR
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
341-352)

8) Efek

Lampu efek adalah lampu yang menghadirkan cahaya khusus untuk kepentingan tertentu. Misalnya dalam sebuah pertunjukan teater menghendaki lukisan cahaya yang penuh fantasi maka digunakanlah lampu efek yang dapat menciptakan lukisan cahaya tersebut.



Gambar 11. Lampu efek
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:
341-352)

9) *Practical*

Lampu *practical* adalah lampu yang digunakan sehari-hari tetapi diperlukan dalam sebuah pementasan. Misalnya lampu belajar, lampu gantung atau lampu hiasan dinding.



Gambar 12. Lampu *practical*
(Sumber: <http://aliexpress.com/practical-lamp>)

c. Pengaruh *lighting* terhadap riasan wajah.

Menurut J-R Kehoe (1992: 44) pengaruh *lighting* terhadap warna riasan wajah yaitu:

Tabel 1. Pengaruh *lighting* terhadap warna riasan wajah

<i>Make Up Color</i>	<i>Lights</i>				
	<i>Red</i>	<i>Yellow</i>	<i>Green</i>	<i>Blue</i>	<i>Violet</i>
<i>Red</i>	<i>Fades out</i>	<i>Stays red</i>	<i>Darkens greatly</i>	<i>Darkens</i>	<i>Lightens to pale red</i>
<i>Orange</i>	<i>Lightens</i>	<i>Fades slightly</i>	<i>Darkens</i>	<i>Darkens greatly</i>	<i>Lightens</i>
<i>Yellow</i>	<i>Turns white</i>	<i>Turns white or fades out</i>	<i>Darkens</i>	<i>Turns orchid</i>	<i>Turns pink</i>
<i>Green</i>	<i>Darkens greatly</i>	<i>Darkens to dark gray</i>	<i>Fades to pale green</i>	<i>Lightens</i>	<i>Turns to pale blue</i>

<i>Make Up Color</i>	<i>Lights</i>				
	<i>Red</i>	<i>Yellow</i>	<i>Green</i>	<i>Blue</i>	<i>Violet</i>
<i>Blue</i>	<i>Darkens to dark gray</i>	<i>Darkens to dark gray</i>	<i>Turns to dark green</i>	<i>Turns to pale blue</i>	<i>Darken s</i>
<i>Violet</i>	<i>Darkens to black</i>	<i>Darkens almost to black</i>	<i>Darkens almost to black</i>	<i>Turns orchid</i>	<i>Turns very pale</i>

Sumber: Kehoe (1992: 44)

Untuk warna *make up* merah apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi pucat, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi merah apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi gelap tua, apabila terkena lampu biru maka *make up* akan menjadi gelap, dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi merah pucat.

Untuk warna *make up* orange apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi terang, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi pudar, apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi gelap, apabila terkena lampu biru maka *make up* akan menjadi gelap tua dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi terang.

Untuk warna *make up* kuning apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi putih, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi pudar, apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi gelap, apabila terkena lampu biru maka *make up* akan menjadi orange, dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi merah muda (pink).

Untuk warna *make up* hijau apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi hijau tua, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi gelap abu-abu, apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi hijau pudar, apabila terkena lampu biru maka *make up* akan menjadi terang, dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi biru pucat.

Untuk warna *make up* biru apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi gelap abu-abu, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi gelap abu-abu, apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi hijau tua, apabila terkena lampu biru maka *make up* akan menjadi biru, dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi gelap.

Untuk warna *make up* ungu apabila terkena lampu merah maka *make up* akan menjadi gelap hitam, apabila terkena lampu kuning maka *make up* akan menjadi hitam, apabila terkena lampu hijau maka *make up* akan menjadi hitam, apabila terkena lampu

biru maka *make up* akan menjadi orange, dan apabila terkena lampu ungu maka *make up* akan menjadi pucat.

4. Musik

a. Pengertian Musik

Musik adalah bahasa universal yang merupakan suara yang tersusun atas melodi, lagu, nada, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama.

Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 47) menyatakan bahwa:

Tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan. Tata suara adalah pengaturan keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti; suara aktor, efek suasana, dan musik. Tata suara diperlukan untuk menghasilkan harmoni.

b. Jenis Musik

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk (2008: 421) jenis-jenis musik yaitu:

1) *Live*

Tata suara secara *live* adalah suatu penataan dari berbagai sumber suara atau bunyi, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik ataupun tanpa penguat suara.

2) Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD yang bertujuan agar hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali. Hasil dari tata suara yang diproses melalui proses rekaman bisa menghasilkan kualitas yang baik dan dapat diatur kejernihan suaranya karena dikerjakan distudio. Akan tetapi,

kelemahan dari rekaman adalah suara yang dihasilkan tidak tampak hidup.

Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a) Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak, hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui kualitas hasil rekaman. Apabila terdapat kesalahan saat itu juga dapat dilakukan rekaman ulang. Kerugian dari proses rekaman basah adalah persiapan harus benar-benar matang. Apabila salah satu pemeran tidak hadir, maka rekaman tidak dapat dilakukan. Kesalahan yang diakibatkan salah satu pemain membutuhkan pengulangan rekaman dengan seluruh pemain.

b) Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam, dapat dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan. Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugiannya adalah proses rekaman, *mixing* dan *mastering* butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata baik dan teliti, serta terjadi penurunan kualitas suara.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Tokoh

Tokoh Hujan dalam pagelaran Kala Karolla Mengembara adalah tokoh pendukung yang merupakan tokoh yang muncul pada saat hujan tiba. Tokoh Hujan muncul agar suasana hujan seperti benar terjadi dipanggung. Hujan merupakan sumber air yang berlimpah yang turun ketika awan sudah mendung. Tokoh hujan digambarkan sebagai hujan deras yang turun menuju permukaan bumi yang dapat dilihat dari tetes-tetes hujan yang mengelilingi kepala. Hujan bersifat dingin dan dapat merubah suasana menjadi sejuk.

B. Sumber Ide

Sumber Ide yang digunakan pada fantasi Hujan adalah hujan yang sesungguhnya. Hujan merupakan sumber utama air tawar disebagian besar daerah didunia. Hujan juga merupakan sumber air yang berlimpah yang turun begitu saja dari langit. Hujan dapat merubah cuaca yang panas menjadi sejuk, dapat menyuburkan tanah yang kering, dan juga hujan dapat digunakan oleh para petani sebagai persediaan air di waduk, embung, atau danau saat musim kemarau tiba sehingga petani masih dapat bercocok tanam dimusim tersebut. Mengambil sumber ide dari hujan dalam bentuk yang sesungguhnya agar tampilan Hujan bisa terwujud pada manusia. Menggunakan sumber ide hujan yang deras karena pada

pergelaran Kala Karolla Mengembara tokoh hujan harus menyerupai hujan deras bukan hanya hujan gerimis.



Gambar 13. Sumber Ide Hujan
(Sumber: <http://hujan-deras-3442.com>)

C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum dan aksesoris pada tokoh Hujan menggunakan teknik *stilisasi* yaitu untuk mencapai bentuk keindahan yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Bentuk yang akan diterapkan yaitu diambil dari tetes-tetes hujan yang jatuh langsung dari langit dan tetes-tetes hujan yang sudah jatuh kemudian terkena benda sehingga menjadi butiran air. Tetes-tetes hujan yang langsung jatuh dari langit berbentuk lurus vertikal sedangkan bentuk tetesan hujan yang sudah jatuh kemudian terkena benda menjadi butiran-butiran air yang bulat dan sedikit lonjong. Sehingga dari kedua bentuk tetesan hujan yang berbeda dapat dikembangkan dan digabungkan menjadi bentuk tetesan hujan yang tidak hanya memiliki bentuk lurus vertikal saja namun bisa ditambahkan dengan

bentuk bulat dan sedikit lonjong pada bagian bawah atau tengahnya. Tetes-tetes hujan sebenarnya bisa juga ditambahkan menggunakan lampu LED yang dapat bergerak kearah bawah namun apabila akan menggunakan lampu LED harus memerlukan beberapa pertimbangan seperti dimana nantinya aki akan diletakkan karena lampu LED ini akan dipasang didaerah kepala, maka tidak mungkin aki juga akan diletakkan didekat kepala *talent*. Maka dari itu tetap dipiih tetes-tetes hujan yang dibuat menggunakan manik-manik, walapun tetes-tetes hujannya tidak bergerak seperti apabila menggunakan lampu LED, namun apabila *talent* menggerakkan badan maka tetes-tetes hujan itu akan ikut bergerak juga. *Make up* dan penampilan tokoh hujan disesuaikan dengan hujan dalam bentuk aslinya, sehingga penampilan keseluruhan tokoh hujan jika dilihat akan tampak seperti hujan yang sesungguhnya.

Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada tokoh Hujan yaitu aksesoris. Aksesoris pada tokoh Hujan dibuat dengan melihat keseluruhan bentuk hujan yang sesungguhnya. Tetesan-tetesan air hujan dibuat pada bagian penutup kepala tokoh Hujan. Pengembangan yang diterapkan adalah dengan melihat bentuk tetesan hujan yang turun kebumi lalu diterapkan pada tokoh Hujan dengan tidak mengubah bentuk objek tersebut.

D. Penerapan unsur dan prinsip desain

1. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain pada Rancangan Kostum

a. Penerapan Unsur Desain

Penerapan unsur desain pada rancangan kostum yaitu:

1) Garis

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

a) Garis Lurus

Garis lurus memberi kesan ketenangan, tenang, stabil, damai, kuat, dan gesit. Penerapan garis lurus diterapkan pada bagian kostum. Garis yang digunakan pada kostum berdasarkan arahnya yaitu garis vertikal pada seluruh bagian kostum yang memberikan arti kuat karena hujan deras yang turun biasanya kuat dan sakit apabila terkena tubuh manusia.

2) Bentuk

Unsur desain bentuk diterapkan pada bentuk manik-manik bulat yang terdapat pada kostum dan penutup kepala.

3) Warna

Unsur desain warna diterapkan pada semua rancangan kostum dan aksesoris. Warna memiliki makna yang sangat penting. Pada rancangan kostum tokoh Hujan dipilih warna dingin. Warna dingin yang digunakan pada kostum tokoh

Hujan yaitu warna biru dan abu-abu. Warna biru melambangkan warna air, kekuatan, ketenangan. Warna abu-abu melambangkan mendung, kekokohan, ketenangan.

4) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yang terdapat pada rancangan kostum yaitu pada penggunaan warna. Penggunaan warna biru yang digradasikan dengan warna abu-abu dan warna putih.

5) Tekstur

Unsur tekstur diterapkan pada kostum tokoh Hujan yaitu baju, pelengkap kostum pada bagian tangandan stoking. Diberi tambahan manik-manik yang diletakkan secara acak pada baju, pelengkap kostum pada bagian tangan dan stoking. Sifat tekstur ini dapat dilihat dan dirasakan.

b. Penerapan Prinsip Desain

Penerapan prinsip desain pada rancangan kostum tokoh Hujan yaitu:

1) Keselarasan (keserasian) atau harmoni

Prinsip keselarasan (keserasian) yang digunakan dalam rancangan disain kostum yaitu pada penutup kepala. Pada bagian penutup kepala dan kostum terdapat manik-manik bening untuk menciptakan keselarasan. Keselarasan juga diterapkan pada warna pada kostum dan juga aksesoris tokoh Hujan.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang penyusunannya saling berhubungan sehingga menimbulkan kesan seimbang pada rancangan yang dibuat. Prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum tokoh Hujan yaitu keseimbangan simetris pada pelindung tangan sisi kanan dan sisi kiri yang dibuat sama.

3) Irama

Irama adalah pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni yang terdapat pada manik-manik tokoh Hujan. Hampir semua manik-manik menggunakan unsur motif bulat dan lonjong seperti tetesan air, dan setiap manik-manik menggunakan warna yang hampir sama antara satu dengan yang lainnya sehingga terlihat saling berhubungan.

4) Perbandingan

Perbandingan merupakan prinsip desain yang diterapkan pada rancangan kostum dan aksesoris, yaitu dengan membandingkan antara rancangan kostum dan aksesoris dengan ukuran tubuh pemakainya.

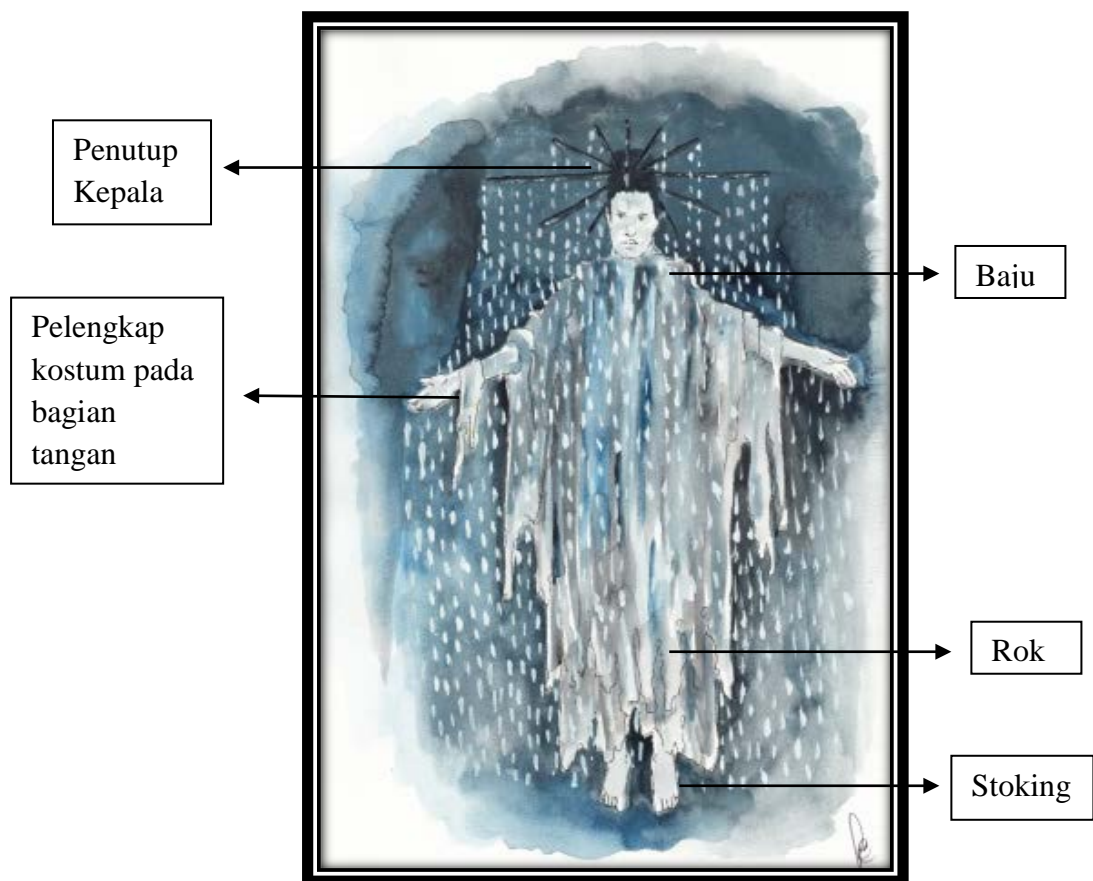
5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian yang diterapkan pada rancangan kostum dan aksesoris Hujan yaitu penggunaan tetes-tetes hujan yang

dibuat dari manik-manik berwarna biru dan bening yang dibuat menyerupai tetesan hujan.

c. Rancangan Kostum Tokoh Hujan

Rancangan kostum tokoh Hujan dirancang seperti hujan pada bentuk aslinya. Dengan penambahan aksesoris yang ditambahkan pada kostum tokoh Hujan, akan membuat tokoh Hujan akan tampak seperti hujan pada bentuk aslinya.



Gambar 14. Rancangan desain kostum keseluruhan
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

d. Bagian-bagian Rancangan Kostum

1) Rancangan baju

Baju atasan tokoh Hujan yang digunting secara tidak beraturan menggambarkan tokoh Hujan yang sesungguhnya karena terdapat tetesan-tetesan air hujan.

Unsur yang digunakan yaitu warna, warna yang digunakan pada baju tokoh Hujan yaitu berwarna biru yang digradasikan dengan warna abu-abu dan putih. Menggunakan warna biru, abu-abu dan putih karena agar melambangkan mendung dan juga melambangkan air, karena hujan yang turun pasti selalu disertai awan mendung. Penambahan manik-manik pada baju tokoh Hujan agar nampak terdapat air dibaju tersebut. Unsur garis vertikal kebawah yang memiliki makna ketegasan. Dan unsur tekstur yang terdapat pada bagian depan dan belakang atas baju dengan penambahan manik-manik yang ditempelkan secara acak sehingga dapat dirasakan dan diraba.

Prinsip desain yang digunakan pada kostum tokoh Hujan adalah perbandingan. Perbandingan antara bentuk tubuh pemakainya dengan ukuran baju.



Gambar 15. Rancangan baju
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2016)

2) Rancangan rok

Rok yang dibuat bentuknya sama seperti baju. Rok pada tokoh Hujan juga digunting secara tidak beraturan menggambarkan tokoh Hujan yang merupakan benar-benar terdapat tetesan hujan.

Unsur yang digunakan yaitu warna, warna yang digunakan pada rok tokoh Hujan yaitu berwarna biru yang digradasikan dengan warna abu-abu dan putih. Unsur garis vertikal kebawah yang memiliki makna ketegasan.

Prinsip desain yang digunakan pada rok tokoh Hujan adalah perbandingan. Perbandingan antara bentuk tubuh pemakainya dengan ukuran rok. Dibuat rok agar memudahkan pemakainya dalam melakukan gerakan saat memainkan peran. Penambahan manik-manik pada rok tokoh Hujan agar nampak terdapat air pada rok tersebut.



Gambar 16. Rancangan rok
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2016)

3) Rancangan pelengkap kostum pada bagian tangan

Pada pelengkap kostum pada bagian tangan sama halnya dengan baju dan rok yang terbuat dari kain yang didigunting secara tidak beraturan agar menggambarkan tetesan hujan yang sebenarnya.

Unsur yang terdapat pada pelengkap kostum pada bagian tangan yaitu garis vertikal kebawah yang memiliki makna ketegasan. Warna yang digunakan pada pelengkap kostum pada bagian tangan sama seperti warna yang digunakan pada baju dan rok tokoh Hujan yaitu berwarna biru yang digradasikan dengan warna abu-abu dan putih. Unsur tekstur yang terdapat pada atas yaitu dengan penambahan manik-manik yang ditempelkan secara acak sehingga dapat dirasakan dan diraba.

Prinsip keseimbangan simetris terdapat pada pelengkap kostum pada bagian tangan yaitu bentuk yang sama antara

kanan dan kiri. Prinsip kesatuan juga terdapat pada pelengkap kostum pada bagian tangan karena hal ini memuat pelengkap kostum pada bagian tangan menjadi satu kesatuan dengan baju dan rok. Penambahan manik-manik pada pelengkap kostum pada bagian tangan tokoh Hujan agar nampak terdapat air pada pelindung tangan tersebut.



Gambar 17. Rancangan pelengkap kostum pada bagian tangan
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2016)

4) Rancangan stoking

Rancangan stoking yang akan digunakan untuk pelindung kaki tokoh Hujan yaitu stoking tebal berwarna hitam yang diberi manik-manik berwarna bening yang diletakkan secara tidak beraturan.

Unsur yang digunakan yaitu tekstur, tekstur yang terdapat pada bagian bawah kanan dan kiri stoking yaitu dengan penambahan manik-manik yang ditempelkan secara acak sehingga dapat dirasakan dan diraba.

Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan karena bagian kanan dan kiri stoking sama panjang.



Gambar 18. Rancangan stoking
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2016)

5) Rancangan penutup kepala

Penutup kepala tokoh Hujan terbuat dari kuluk pengantin jawa yang diberi potongan bambu panjang yang melingkari kuluk tersebut. Pada ujung potongan bambu tersebut diberi manik-manik yang telah dironce dan akan jatuh menuju bawah. Manik-manik yang dironce disesuaikan dengan bentuk tetesan hujan pada bentuk yang sesungguhnya yaitu terdapat bentuk tetesan hujan yang langsung turun ke permukaan berbentuk lurus vertikal sedangkan tetesan hujan yang sudah jatuh kemudian terkena benda menjadi butiran bulat dan ada yang sedikit lonjong. Kemudian kedua bentuk tetesan hujan tersebut dikombinasikan bentuk penataannya. Pada kuluk dan potongan bambu tersebut diberi warna perak dan diberi gliter perak agar lebih hidup pada saat digunakan.

Unsur yang digunakan yaitu warna, warna abu-abu memiliki makna kokoh, ketenangan. Warna biru melambangkan air yang memiliki makna kelembutan, kekuatan. warna bening memiliki makna air, bersih, dan kekuatan.

Prinsip keseimbangan simetris terdapat pada semua sisi potongan bambu yang diberi ronce manik-manik. Prinsip irama terdapat pada roncean manik-manik berwarna bening dan biru sebagai penghias pada penutup kepala.



Gambar 19. Rancangan penutup kepala
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2016)

2. Penerapan Prinsip dan Unsur Desain pada Rancangan Rias Wajah

Rias wajah yang digunakan secara keseluruhan merupakan Rias Panggung yaitu riasan yang diaplikasikan untuk dilihat dari jarak jauh, yang dipengaruhi oleh *lighting* dan didukung oleh keserasian penampilan yang optimal. Konsep rias wajah pada tokoh Hujan lebih ditekankan pada rias fantasi untuk mengubah penampilan pemain agar menyerupai hujan yang sebenarnya. Rias fantasi membantu pemain dalam mengungkapkan bahwa pemain tersebut memerankan tokoh

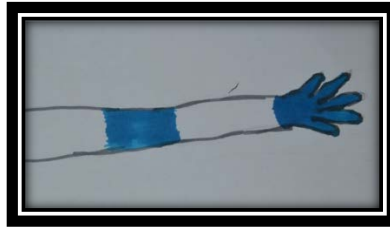
Hujan. Prinsip desain yang digunakan pada teknik rias fantasi yaitu kontras, yang merupakan campuran warna biru dan hitam kemudian diberi garis berwarna putih seperti tetesan hujan. Unsur garis yang digunakan pada teknik rias fantasi pada keseluruhan wajah yaitu menggunakan garis vertikal yang memiliki makna tegas dan kuat.



Gambar 20. Rancangan rias wajah
(Sketsa: Dian Dara Kurnia, 2016)

3. Penerapan Prinsip dan Unsur Desain pada Rancangan *Body Painting*

Sama halnya dengan rancangan rias wajah tokoh Hujan, rancangan *body painting* tokoh hujan juga menggunakan konsep yang lebih ditekankan pada fantasi untuk mengubah penampilan pemain agar menyerupai hujan yang sebenarnya. Prinsip desain yang digunakan pada teknik *body painting* yaitu kontras, yang merupakan campuran warna biru dan hitam kemudian diberi garis berwarna putih seperti tetesan hujan. Unsur garis yang digunakan pada teknik *body painting* pada tangan yaitu menggunakan garis vertikal yang memiliki makna tegas dan kuat.



Gambar 21. Rancangan *body painting*
(Sketsa: Erli Ernawati, 2016)

E. Rancangan Alat dan Kosmetika Khusus

Penggunaan alat dan kosmetika khusus dalam rancangan rias wajah tokoh Hujan yaitu:

1. Kosmetika yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Foundation Kanebo

digunakan sebagai *base make up* untuk melapisi kulit wajah *talent*.



Gambar 22. *Foundation* kanebo
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

b) *Face painting* warna biru

digunakan sebagai warna dasar untuk mengaplikasikan rias fantasi dalam tokoh Hujan.



Gambar 23. *Face painting* warna biru
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

c) *Face painting* warna hitam

digunakan sebagai warna campuran dari warna biru agar warna biru menjadi lebih gelap.



Gambar 24. *Face painting* warna hitam
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

d) *Face painting* warna putih

Digunakan untuk membuat tetesan-tetesan hujan pada wajah pemain.



Gambar 25. *Face painting* warna putih
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

2. Peralatan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Kuas *face painting*

Digunakan untuk mengaplikasikan *face painting* pada wajah pemain.



Gambar 26. Kuas *face painting*
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

b) Wadah *face painting*

Digunakan untuk mencampurkan *face painting* warna hitam dan biru.



Gambar 27. Wadah *face painting*
(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

F. Rancangan Pergelaran

Hal yang harus dilakukan sebelum memnentukan suatu konsep dalam pergelaran yaitu menentukan tema serta judul pergelaran yang akan dipertunjukkan. Setelah itu pembentukan panitia dan setiap panitia mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing.

Rancangan pergelaran ini dibuat agar mendapatkan hasil yang akhir yang sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Rancangan pergelaran yang dibuat adalah:

1. Pembentukan Panitia

Kepanitiaan merupakan hal penting dalam suatu pergelaran. Kepanitiaan berfungsi untuk mengatur suatu kegiatan agar berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Setiap anggota yang terlibat didalam kepanitiaan tersebut harus memahami tugas dari setiap kegiatan yang harus dilakukan. Harus ada kerja sama yang baik antar panitia agar kegiatan berjalan lancar. Dengan adanya kepanitiaan tersebut akan melatih kedisiplinan dan tanggung jawab dari masing-masing personal. Pembentukan seksi dalam kepanitiaan adalah

berdasarkan kebutuhan dari kegiatan. Adapun panitia yang diperlukan dalam pergeleran Kala Karolla Mengembara adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pembentukan Panitia

No	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Dyah Binugraheni	Ketua	Mengkoordinasi semua anggota kepanitiaan, membagi tugas kepada setiap koordinator dan memiliki tanggung jawab penuh terhadap kepanitiaan.
2.	Fasih Radiana Ria Kusuma W.	Sekretaris	Mengurus semua keperluan surat-menyurat pembuatan proposal yang dibutuhkan.
3.	Elistya Dwi U.	Bendahara	Mengelola keuangan pada pergeleran.
4.	Atika Tri Widowati Erli Ernawati Maslikah Setyana Fetik Puspita Anastasia Prima Hastin Nur H.	Sie PDD	Menentukan tempat pergeleran, dekorasi, publikasi/dokumentasi pergeleran.
5.	Indriya Suzenti Dian Dara kurnia Clara Ayu O.	Sie Perlengkapan	Menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan untuk semua sie dan pergeleran.
6.	Wening Puji S. Heni Sulistyowati Amanda Azhari Mike Anggun	Sie Acara	Membuat susunan acara pergeleran
7.	Ima Tamara S. Farida Nurani Esti Putri Rahayu Putri Mertoyoan	Sie Konsumsi	Menyusun daftar menu, daftar jumlah konsumsi yang dibutuhkan
8.	Putri Lian Nurlita Damayanti Suci Nadzila Yosua Chatiya Hana Astri Wigati Nila Wulandari	Sie Sponsor	Bekerjasama dengan berbagai pihak untuk mensponsori pergeleran

No	Nama	Jabatan	Tugas
9.	Kharisma Nur A. Dihan Fatmasari	Sie Keamanan	Mengamankan semua situasi diluar gedung dan didalam gedung selama pertunjukan.
10.	Putri Ageng M. Putri Sani Puteri Rinova Lakshita Nindya	Sie Humas	Mengurus sambutan, perizinan serta mendata tamu dan menyebarkan undangan
11	Putri Ayu	Sie Kebersihan	Membersihkan segala kotoran pada area pertunjukan.
	Rista Primaningtyas Riyatin	Ticketing	Memesan tiket dan memberikan tiket konsumen yang akan membeli.

(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2015)

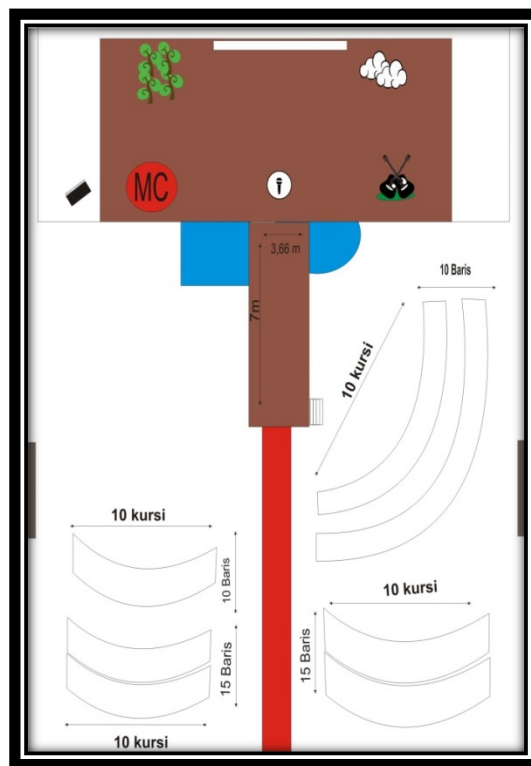
Kepanitiaan inti dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara terdiri dari seluruh mahasiswa Tata Rias dan kecantikan angkatan 2013. Kepanitiaan juga dibantu oleh panitia tambahan dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 dan juga HIMA PTBB.

2. Konsep Pertunjukan

Pertunjukan yang akan dipentaskan bertema Drama Musikal dengan judul Kala Karolla Mengembara yang menceritakan kisah-kisah fabel dipertunjukkan pada hari Kamis, 14 Januari 2016. Pertunjukan yang dipertunjukkan menampilkan tokoh dengan *make up* karakter, *make up* fantasi serta kostum yang digunakan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakter tokoh masing-masing. Dekorasi yang dibuat juga sesuai dengan tema pertunjukan.

3. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah panggung *thrust*, yaitu panggung yang lebih menjorok kedepan atau kearah penonton. Panggung yang dirancang merupakan panggung asli dengan panggung tambahan kedepan yang berukuran 7 x 3,66 meter.



Gambar 28. Sketsa bentuk panggung
(Sketsa: Dyah Binugraheni, 2016)

4. Konsep Penataan *Properti*

Properti adalah perlengkapan yang digunakan yang menunjang suasana dalam suatu pertunjukan. Konsep properti yang digunakan pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah *mono setting* yaitu konsep yang menempatkan pada satu tempat saja. *Background* yang

digunakan pada penataan panggung menggunakan latar berwarna hitam kemudian diberi tambahan property seperti awan, pohon, tebing, bunga, dll agar suasana lebih pas dengan adegan yang akan dimainkan oleh para *talent*.

5. Konsep Penataan *Lighting*

Lighting merupakan faktor pendukung yang sangat menunjang kesuksesan sebuah pertunjukkan. Penataan *lighting* yang digunakan pada Pergelaran Kala Karolla Mengembara yaitu menggunakan tata *lighting* yang sesuai dengan skenario, konsep sutradara dan rancangan set-dekor.

6. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yang mendukung pementasan dapat menghidupkan suasana adegan yang sedang berlangsung dari pertunjukan. Iringan musik modern yang dikemas dengan cara *dubbing* disesuaikan dengan adegan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara.

7. Penjadwalan Pertunjukan

Penjadwalan pertunjukan diadakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan demi kelancaran pelaksanaan pertunjukan.

a. Penjadwalan Latihan Koreografi

Jadwal latihan koreografi dibuat untuk menjadwalkan latihan para pemain, latihan ini dilakukan agar hasil yang didapat akan

maksimal. Pelaksanaan latihan dilakukan tidak hanya disatu tempat saja.

Tabel 3. Jadwal Latihan *Talent*

No	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
1	Minggu, 20 Desember 2015	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, reading dan pendalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2	Selasa, 22 Desember 2015	Studio Kambojajaya 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
	Rabu , 13 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY , Jl. Colombo no. 1	Gladhi berih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 18.00 WIB
	Kamis , 14 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY , Jl. Colombo no. 1	SHOW TIME

(Sumber: Afif Ghurub B., 2015)

b. Penjadwalan *Test Make Up*

Test make up dilakukan pada bulan Desember 2015 sampai dengan bulan Januari 2016 , *test make up* dilakukan agar hasil *make up* yang dilakukan pada saat pergelaran maksimal.

Tabel 4. Jadwal *Test Make Up*

No	Hari/ Tanggal	Tempat	Kegiatan
1.	Selasa, 01-12-2015	Kampus	Konsultasi desain <i>make up</i> dan kostum
2.	Jum'at, 25-12-2015	Kos	<i>Test Make Up 1</i>
3.	Rabu, 30-12-2015	Kos	<i>Test Make Up 2</i>
4.	Sabtu, 02-01-2016	Kos	<i>Test Make Up 3</i>
5.	Sabtu, 09-01-2016	Kos	<i>Test Make Up 4</i>
6.	Minggu, 10-01-2016	Kampus	<i>Make up</i> untuk penjurian

(Sumber: Dian Dara Kurnia, 2016)

c. Penjadwalan Pemotretan

Pemotretan dilakukan untuk mengambil foto hasil riasan yang akan dimasukkan kedalam *booklet*. Pemotretan dilakukan pada saat penjurian dan pada saat pergelaran, pemotretan pada saat penjurian dilakukan di gedung KPLT lantai 3 Universitas negeri Yogyakarta dibagian sayap timur. Untuk pemotretan pada saat pergelaran dilakukan diruangan bagian timur panggung. Pemotretannya adalah pemotretan pemain, pemotretan pemain dengan *beautician* dan pemotretan *beautician* dengan pembimbing. Pemotretan juga dilakukan pada saat pertunjukan berlangsung yaitu diatas panggung.

d. Penjadwalan Gladi Kotor

Gladi kotor pergelaran Kala Karolla Mengambara dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Januari 2016. Gladi kotor

dilaksanakan di Auditorium UNY dan dilaksanakan bertepatan dengan gladi bersih.

e. Penjadwalan Gladi Bersih

Pelaksanaan gladi bersih pergelaran Kala Karolla Mengembara dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 Januari 2016. Gladi bersih dilakukan mulai dari persiapan tempat pementasan, persiapan area kerja, persiapan tempat kostum dan pelaksanaan *make up*.

f. Penjadwalan Pertunjukan

Pergelaran Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016

Tempat : Auditorium UNY

Waktu : 14.00 sampai selesai

Tabel 5. Susunan Acara

No.	Jam	Kegiatan
1	07.00-07.30	Kumpul semua mahasiswa tata rias 2012
2	07.30-09.30	Persiapan pribadi untuk <i>beautician</i>
3	09.30-11.30	Mulai <i>make-up</i> pemain, pemakaian kostum (termasuk persiapan lainnya)
4	11.30-12.30	Foto pemain, <i>beautician</i> (sendiri-sendiri dan perbimbingan)
5	12.30-13.00	Pengkondisian (Persiapan pembukaan stand dan pembukaan tiket, persiapan penerimaan tamu undangan)
6	13.00	Penerimaan tamu (tamu VVIP, VIP dan tamu undangan dipersilahkan makan siang prasmanan)

No	Jam	Kegiatan
7	13.30-14.00	Band Exception membuka Acara
8	14.00-14.10	Pembukaan Acara oleh MC dan dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY
9	14.10-14.20	Sambutan ketua panitia dan Wakil Rektor 2 (Dr. Moch. Alip, M.A sekaligus memukul gong tanda membuka acara.
10	14.20-14.30	Pembacaan CV Juri , Pemberian Penghargaan Juri dan Pembacaan CV Sutradara, Pemberian penghargaan kepada Bapak Afif Ghurub Bestari,S.Pd
11	14.30-15.45	Show pergelaran “Kala Karolla Mengembara.”
12	15.45-16.30	Show Talent + Dubber show, lalu show Talent+beauticiant dan foto on stage, dilanjutkan Pengumuman terbaik (Pemberian trophy, bunga, slempang dan piala), dilanjutkan pemberian slempang dan piala kepada semua mahasiswa semester 5
13	16.30-16.45	Doorprize + hiburan(Exception) Menyanyi 1 lagu Diselingi 10 doorprize di pilih dengan di kocok Menyanyi 2 lagu
14	16.45-17.00	Band Pagi Yang dingin menyanyikan 2 lagu lalu closing dan dilanjutkan foto bersama

(Sumber: Wening Puji Sasmita, 2016)

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain

Proses pengembangan desain merupakan proses dimana sumber ide yang sudah didapatkan lalu dibuat rancangannya, mulai dari awal rancangan sampai beberapa rancangan yang akhirnya sudah disetujui oleh pembimbing. Mulai dari kostum dan aksesoris serta rias wajah.

1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum dan Aksesoris

Proses pelaksanaan rancangan kostum Hujan dibuat agar rancangan kostum sesuai dengan karakteristik tokoh. Proses rancangan kostum telah mengalami beberapa kali tahap konsultasi dengan dosen pembimbing hingga akhirnya disetujui oleh dosen pembimbing.

a. Rancangan Kostum dan Aksesoris Pertama

Rancangan kostum pertama, tokoh Hujan menggunakan baju atasan tanpa lengan dengan ukuran baju setengah perut tidak menutupi perut, akan tetapi kostum pertama belum sesuai konsep karena apabila tokoh Hujan menggunakan baju tersebut, akan terkesan seperti tokoh yang ada dikerajaan. Tokoh Hujan menggunakan celana sampai lutut, tapi tertutup oleh kain berwarna biru bermotif mega mendung untuk penutup celana, sehingga celana tersebut juga akan membuat tokoh Hujan terkesan seperti tokoh yang ada dikerajaan.

Tokoh Hujan menggunakan penutup kepala, penutup dada, kelat bahu, gelang tangan, sabuk, dan juga gelang kaki. Namun disarankan sebaiknya tidak perlu menggunakan kelat bahu. Untuk penutup dada, kelat tangan, sabuk dan kelat kaki sebaiknya bentuknya sedikit dirubah lalu diberi tambahan awan agar seimbang dengan penutup kepala yang terdapat awannya.



Gambar 29. Rancangan kostum pertama
(Sketsa: Tiara, 2015)

b. Rancangan Kostum dan Aksesoris Kedua

Rancangan kostum kedua, tokoh Hujan menggunakan baju atasan tanpa lengan dan sudah menutupi perut. Penambahan motif awan dan petir pada baju juga sudah ditambahkan agar seimbang dengan penutup kepala. Celana yang digunakan tetap dibuat sampai lutut namun kain penutup celana motifnya disamakan dengan motif baju.

Aksesoris penutup dada dibuat berbentuk awan menggunakan dakron. Untuk gelang tangan, sabuk dan kelat bahu juga ditambahkan awan menggunakan dakron agar semuanya seimbang. Namun apabila tokoh Hujan menggunakan kostum serta aksesoris dengan penambahan bentuk awan dan petir, nantinya pasti akan menyerupai tokoh Awan dan tokoh Petir yang sesungguhnya. Sehingga mulai dari kostum dan semua aksesoris yang akan digunakan oleh tokoh Hujan harus diganti semua bentuknya dan tidak boleh menggunakan bentuk awan dan petir lagi.



Gambar 30. Rancangan kostum kedua
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

c. Rancangan Kostum dan Aksesoris Ketiga

Rancangan kostum ketiga, bentuk kostum tokoh Hujan secara keseluruhan berubah, tokoh Hujan menggunakan baju berlengan pendek berwarna biru, abu-abu dan putih yang dibuat vertikal dengan perpaduan warna secara acak, kemudian pada bagian bawah baju tersebut diberi guntingan-guntingan agar menyerupai tetesan

hujan. Tokoh Hujan juga menggunakan rok tambahan yang bentuk dan motifnya sama seperti baju yang digunakan.

Tokoh Hujan tidak lagi menggunakan penutup dada dan gelang kaki, tokoh hujan hanya menggunakan penutup kepala yang terbuat dari kerangka payung yang diberi dakron kemudian diberi roncean manik-manik yang mengelilingi kerangka payung dan menjuntai kebawah. Namun penambahan dakron pada penutup kepala ternyata masih kurang sesuai dengan karakteristik tokoh hujan karena penambahan dakron akan menyerupai bentuk awan, sehingga penutup kepala tokoh Hujan harus dirubah. Pelengkap kostum pada bagian tangan yang digunakan terbuat dari kain yang sama seperti baju yang juga diberi guntingan-guntingan tidak beraturan pada bagian ujungnya.



Gambar 31. Rancangan kostum ketiga
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

d. Rancangan Kostum dan Aksesoris Keempat

Rancangan kostum keempat, tokoh Hujan tetap menggunakan kostum seperti rancangan kostum yang ketiga namun diberi penambahan celana stoking berwarna hitam sebagai penutup kaki yang diberi tambahan manik-manik bening yang diletakkan secara acak.

Tokoh Hujan yaitu tetap penutup kepala dan pelengkap kostum pada bagian tangan. Penutup kepala terbuat dari kuluk pengantin yang diberi bambu bundar panjang kemudian diberi roncean manik-manik yang mengelilingi bambu tersebut dan menjuntai kebawah. Pelengkap kostum pada bagian tangan yang digunakan tetap sama yaitu terbuat dari kain yang sama seperti baju yang juga diberi guntingan-guntingan tidak beraturan pada bagian ujungnya.



Gambar 32. Rancangan kostum keempat
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

2. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Wajah

Proses rancangan rias wajah yang diterapkan pada tokoh Hujan merupakan rias wajah fantasi yang akan mengubah penampilan *talent* menjadi seperti hujan, maka dari itu dibuat beberapa rancangan rias wajah hingga pada akhirnya disetujui oleh dosen pembimbing.

a. Rancangan Rias Wajah Pertama

Rancangan rias wajah pertama pada tokoh Hujan menggunakan warna biru, hitam dan putih yang kemudian diaplikasikan sehingga membentuk motif awan. Kemudian diberi bentuk seperti tetesan hujan dengan menggunakan warna putih yang diletakkan secara acak. Namun disarankan agar bentuk tetesan hujannya sebaiknya dikurangi, karena apabila bentuk tetesan hujan terlalu banyak dari kejauhan tidak akan nampak seperti tetesan-tetesan hujan.



Gambar 33. Rancangan rias wajah pertama
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

b. Rancangan Rias Wajah Kedua

Rancangan rias wajah kedua pada tokoh Hujan tetap menggunakan tiga warna yaitu biru, hitam dan putih kemudian diaplikasikan sehingga membentuk bentuk awan, dan untuk tetesan hujannya sedikit dikurangi agar dari kejauhan nampak seperti tetesan-tetesan hujan. Pada awalnya rancangan rias wajah yang kedua sudah disetujui, namun pada saat telah melakukan *test make up*, disarankan agar sebaiknya rias wajah tidak perlu menggunakan bentuk awan karena tokoh Awan sudah ada sendiri, dan untuk tetesan hujannya sebaiknya sedikit lebih diperbesar karena harus memperhatikan jarak penonton dengan panggung, apabila terlalu kecil nantinya penonton tidak akan melihat jelas bentuk tetesan hujan yang telah dibuat.



Gambar 34. Rancangan rias wajah kedua
(Sketsa: Tulus Van Sahiba, 2015)

c. Rancangan Rias Wajah Ketiga

Rancangan rias wajah ketiga pada tokoh Hujan tetap menggunakan tiga warna yaitu biru, hitam dan putih. Namun untuk warna dasarnya

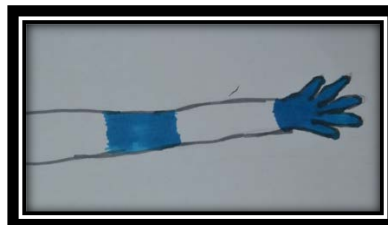
yaitu menggunakan warna campuran biru dan hitam tanpa ada bentuk awan lalu diberi bentuk tetesan hujan menggunakan warna putih.



Gambar 35. Rancangan rias wajah ketiga
(Sketsa: Dian Dara Kurnia, 2015)

3. Proses pelaksanaan rancangan *body painting*

Pada rancangan *body painting* tokoh Hujan menggunakan *body painting* warna biru, hitam dan putih, namun hanya diaplikasikan pada bagian tangan yang tidak tertutup kostum saja sehingga tidak semua bagian tangan terkena *body painting*. Setelah itu diberi tambahan tetes-tetes hujan yang dibuat vertikal secara acak menggunakan *body painting* warna putih. Rancangan ini sudah sesuai dengan konsep sehingga sudah disetujui.



Gambar 36. Rancangan *body painting*
(Sketsa: Erli Ernawati, 2016)

4. Proses Pelaksanaan Rancangan Kosmetika Khusus

Rias wajah yang digunakan pada tokoh Hujan yaitu berwarna biru sedikit gelap, sehingga dibutuhkan kosmetik khusus untuk campuran agar tercipta warna yang diinginkan dan bisa tahan lama. Kosmetik khusus yang digunakan yaitu:

a. *Foundation Kanebo*

Pemilihan *foundation* pada tokoh Hujan dipilih *foundation* kanebo karena *foundation* ini bersifat *water proof* sehingga sesuai dengan kulit *talent* yang berminyak dan menghindari *make up* yang luntur karena *talent* mudah berkeringat saat diatas panggung karena terkena *lighting*.

b. *Face painting* warna biru dan warna hitam

Kosmetik *face painting* warna biru dan hitam digunakan sebagai warna dasar rias wajah tokoh Hujan. Namun pencampuran *face painting* warna biru dan warna hitam dengan perbandingan 3:1 agar warna biru bisa menjadi lebih gelap dan tidak terlalu muda.

5. Proses *Test Make Up*

Proses *test make up* dilakukan sebagai uji coba dari hasil rancangan rias wajah dan untuk menghasilkan hasil riasan yang sesuai dengan kebutuhan. *Test make up* ini dilakukan agar rias wajah yang diterapkan mulai dari rias wajah panggung dan rias wajah fantasi dapat diaplikasikan menjadi satu. Melalui beberapa kali *test make up* yang dilakukan hingga akhirnya mendapatkan hasil akhir yang pantas untuk dipentaskan. Namun

pada setiap proses *test make up*, rancangan rias wajah yang pertama, kedua dan ketiga diuji coba semua.

a. Proses *Test Make Up* Pertama

Test make up pertama, warna dasar biru masih terlalu gelap karena terlalu banyak warna hitam pada saat mencampurkannya. Bentuk awanpun masih terkesan kaku karena garis-garis awan masih terlalu sejajar antara satu dengan yang lainnya. Bentuk tetesan hujan juga belum diaplikasikan, sehingga belum menunjukkan bahwa itu adalah tokoh Hujan.



Gambar 37. *Test make up* pertama
(Gambar: Dian Dara Kunia, 2015)

b. Proses *Test Make Up* Kedua

Test make up kedua, warna dasar biru sudah tidak terlalu gelap. Namun bentuk tetesan hujan masih terlalu kecil sehingga pada jarak jauh tetesan hujan tidak begitu terlihat, jadi bentuk tetesan hujan harus lebih diperbesar dan diperpanjang. Karena pada rias wajah masih terdapat bentuk awan, maka sebaiknya menggunakan warna dasar biru

sedikit gelap lalu diberi tetesan hujan berwarna putih saja dan tidak perlu diberi bentuk awan karena nantinya akan sama dengan tokoh Awan.



Gambar 38. *Test make up* kedua
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2015)

c. Proses *Test Make Up* Ketiga

Test make up ketiga rias wajah secara keseluruhan sudah lebih baik. Namun untuk bentuk tetesan hujan warnanya masih kurang terlihat karena warna putih sudah sedikit tercampur dengan warna biru, sehingga disarankan untuk menambah warna putih lagi pada bentuk tetesan hujan agar bentuk tetesan hujan dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 39. *Test make up* ketiga
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

d. Proses *Test Make Up* Keempat

Test make up keempat secara keseluruhan sudah jauh lebih baik. Warna dasar sudah pas dan warna pada tetesan hujan juga sudah terlihat jelas, namun sama halnya dari proses *test make up* pertama hingga proses *test make up* keempat, pada bagian dahi *talent* selalu terhapus pada saat menggunakan penutup kepala walaupun sudah diberi bedak dan *eyeshadow*.



Gambar 40. *Test make up* keempat
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

6. Proses *test body painting*

Pada proses *body painting* warna *painting* nya pun harus disamakan dengan warna *painting* pada wajah.

a. *Test body painting* pertama

Pada *test body painting* pertama, dilakukan setelah proses *test make up* yang telah disetujui, sehingga warna pada *body painting* sama dengan warna pada wajah. *Body painting* hanya diaplikasikan pada bagian tangan yang tidak tertutup kostum saja sehingga tidak semua bagian tangan terkena *body painting*. Setelah itu diberi tambahan tetes-

tetes hujan yang dibuat vertikal secara acak. Namun pada saat tangan bergerak-gerak, tetesan hujan menjadi tercampur sehingga disarankan untuk tidak perlu diberi tetesan hujan pada bagian tangan. Karena warnanya sudah sesuai dan sama dengan warna pada wajah, sehingga sudah disetujui.



Gambar 41. *Test body painting*
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

7. Proses Penataan Pergelaran

Proses penataan pertunjukan yaitu termasuk panggung, *lighting* dan *sound system* satu hari menjelang pertunjukan (H-1) adalah pemasangan panggung tambahan yang berukuran 7 x 3,66 meter dan lebih sedikit rendah dari panggung asli. Penghubung antara panggung tambahan dan panggung asli pada tepi depan panggung menggunakan tangga. Dan pada kanan panggung juga ditambahkan panggung kecil berbentuk persegi dengan ketinggian lebih rendah dari panggung asli dan diberi penghubung tangga.

Diatas panggung diberi papan tinggi yang ditambahkan *background* bergambar tebing-tebing, pepohonan dan juga awan. Disamping kanan dan kiri panggung juga diberi tambahan dedaunan yang ditaburkan secara acak.

B. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan menjelaskan tentang hasil akhir dari rancangan keseluruhan yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Hasil dan pembahasan yang akan dijelaskan yaitu:

1. Hasil dan Pembahasan Kostum

a. Hasil kostum

Hasil rancangan kostum sesuai dengan sumber ide yang digunakan yaitu hujan yang sesungguhnya. Alasan memilih hujan sesungguhnya karena hujan merupakan sumber utama air tawar disebagian besar daerah didunia. Hujan juga merupakan sumber air yang berlimpah yang turun begitu saja dari langit. Hujan dapat merubah cuaca yang panas menjadi sejuk, dapat menyuburkan tanah yang kering, dan juga hujan dapat digunakan oleh para petani sebagai persediaan air di waduk, embung, atau danau saat musim kemarau tiba sehingga petani masih dapat bercocok tanam dimusim tersebut. Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum dan aksesoris pada tokoh Hujan menggunakan teknik *Stilisasi* yaitu untuk mencapai bentuk keindahan yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Bentuk yang akan diterapkan yaitu diambil dari tetes-tetes hujan yang jatuh langsung dari langit dan tetes-tetes hujan yang sudah jatuh kemudian terkena benda sehingga menjadi butiran air. Tetes-tetes hujan yang langsung jatuh dari langit berbentuk lurus vertikal sedangkan bentuk tetesan hujan yang sudah jatuh kemudian

terkena benda menjadi butiran-butiran air yang bulat dan sedikit lonjong. Sehingga dari kedua bentuk tetesan hujan yang berbeda dapat dikembangkan dan digabungkan menjadi bentuk tetesan hujan yang tidak hanya memiliki bentuk lurus vertikal saja namun bisa ditambahkan dengan bentuk bulat dan sedikit lonjong pada bagian bawah atau tengahnya.

b. Pembahasan kostum

Kostum hujan dibuat menggunakan bahan dasar kain katun dan seluruh pembuatan kostum hujan dibuat sendiri. Dalam rancangan kostum terdapat unsur dan prinsip desain yang digunakan antara lain:

Penerapan unsur desain pada rancangan kostum yaitu:

1) Garis

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

a) Garis Lurus

Garis lurus memberi kesan ketenangan, tenang, stabil, damai, kuat, dan gesit. Penerapan garis lurus diterapkan pada bagian kostum. Garis yang digunakan pada kostum berdasarkan arahnya yaitu garis vertikal pada seluruh bagian kostum yang memberikan arti kuat karena hujan deras yang turun biasanya kuat dan sakit apabila terkena tubuh manusia.

2) Bentuk

Unsur desain bentuk diterapkan pada bentuk manik-manik bulat yang terdapat pada kostum dan penutup kepala.

3) Warna

Unsur desain warna diterapkan pada semua rancangan kostum dan aksesoris. Warna memiliki makna yang sangat penting. Pada rancangan kostum tokoh Hujan dipilih warna dingin. Warna dingin yang digunakan pada kostum tokoh Hujan yaitu warna biru dan abu-abu. Warna biru melambangkan warna air, kekuatan, ketenangan. Warna abu-abu melambangkan mendung, kekokohan, ketenangan.

4) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yang terdapat pada rancangan kostum yaitu pada penggunaan warna. Penggunaan warna biru yang digradasikan dengan warna abu-abu dan warna putih.

5) Tekstur

Unsur tekstur diterapkan pada kostum tokoh Hujan yaitu baju, pelengkap kostum pada bagian tangandan stoking. Diberi tambahan manik-manik yang diletakkan secara acak pada baju, pelengkap kostum pada bagian tangan dan stoking. Sifat tekstur ini dapat dilihat dan dirasakan.

Setelah unsur desain, diperlukan pula penerapan prinsip desain pada rancangan kostum tokoh Hujan yaitu:

1) Keselarasan (keserasian) atau harmoni

Prinsip keselarasan (keserasian) yang digunakan dalam rancangan disain kostum yaitu pada penutup kepala. Pada bagian penutup kepala dan kostum terdapat manik-manik bening untuk menciptakan keselarasan. Keselarasan juga diterapkan pada warna pada kostum dan juga aksesoris tokoh Hujan.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang penyusunannya saling berhubungan sehingga menimbulkan kesan seimbang pada rancangan yang dibuat. Prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum tokoh Hujan yaitu keseimbangan simetris pada pelindung tangan sisi kanan dan sisi kiri yang dibuat sama.

3) Irama

Irama adalah pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni yang terdapat pada manik-manik tokoh Hujan. Hampir semua manik-manik menggunakan unsur motif bulat dan lonjong seperti tetesan air, dan setiap manik-manik menggunakan warna yang hampir sama antara satu dengan yang lainnya sehingga terlihat saling berhubungan.

4) Perbandingan

Perbandingan merupakan prinsip desain yang diterapkan pada rancangan kostum dan aksesoris, yaitu dengan membandingkan

antara rancangan kostum dan aksesoris dengan ukuran tubuh pemakainya.

5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian yang diterapkan pada rancangan kostum dan aksesoris Hujan yaitu penggunaan tetes-tetes hujan yang dibuat dari manik-manik berwarna biru dan bening yang dibuat menyerupai tetesan hujan.



Gambar 42. Hasil Kostum Keseluruhan
(Gambar: Dian Dara Kurnia, 2016)

Hasil dari kostum yang digunakan pada tokoh Hujan adalah sebagai berikut:

a. Baju Atasan

Baju berbahan dasar kain katun berwarna putih yang nantinya akan di *airbrush* berwarna biru dan abu-abu agar nampak seperti tetesan hujan. Baju atasan dijait sebanyak dua lapis agar pada saat disobek nantinya akan menghasilkan sobekan yang tidak sedikit, karena apabila kain hanya satu lapis saja, pada saat sudah disobek

nanti tubuh *talent* akan terlihat dan hasil sobekanpun hanya sedikit. Pada awalnya baju atasan akan di *airbrush* akan tetapi karena alat *airbrush* nya rusak, sehingga menggunakan pewarna sablon berwarna biru dan abu-abu yang ditambahkan air lalu dimasukkan kedalam alat (*spray*) kemudian disemprotkan pada kain tersebut. Setelah proses pewarnaan selesai dan ditunggu hingga kering, lalu baju pada lapisan pertama disobek-sobek dengan arah vertikal pada bagian bawah hingga kebagian tengah. Sedangkan untuk baju pada lapisan kedua disobek-sobek dengan arah vertikal pada bagian bawah hingga bagian dada. Pada ujung sobekan ditambahkan manik-manik yang bentuknya seperti tetesan air berwarna biru yang diletakkan secara acak, jadi tidak pada semua bagian ujung sobekan yang diberi tambahan manik-manik. Pada bagian baju yang tidak terkena sobekan diberi tambahan manik-manik bening yang diletakkan secara acak,



Gambar 41. Hasil baju
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

b. Rok

Rok yang digunakan juga berbahan kain katun sama seperti baju atasan *talent*. Proses pewarnaan dan pengguntingan serta penyobekan rokpun sama seperti proses baju atasan *talent*, namun untuk bagian rok hanya dijait satu lapisan saja. Pada bagian ujung sobekan rok juga ditambahkan manik-manik berwarna biru yang diletakkan secara acak. Pada bagian rok yang tidak terkena sobekan tidak ditambahkan manik-manik bening karena nantinya juga akan tertutup oleh baju atasan. Rok tidak dibuat langsung pakai melainkan harus ditali terlebih dahulu pada saat akan menggunakannya agar *talent* tidak merasa sempit saat menggunakan rok tersebut dan lebih bebas dalam bergerak.



Gambar 44. Hasil rok
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

c. Pelengkap kostum pada bagian tangan

Pelengkap kostum pada bagian tangan yang digunakan tokoh Hujan merupakan aksesoris pelengkap yang digunakan pada pergelangan tangan. Sama halnya dengan baju dan rok, pelengkap

kostum pada bagian tangan pada tokoh hujan juga terbuat dari kain katun berwarna putih. Proses pewarnaan dan pengguntingan serta penyobekan kelat tanganpun sama seperti proses baju atasan *talent*, untuk bagian kelat tangan tidak ada proses penjahitan karena kain katun tersebut ditempelkan pada spon hati lalu spon hati ditutup menggunakan isolasi kertas. Pada bagian ujung sobekan kelat tangan juga ditambahkan manik-manik berwarna biru yang diletakkan secara acak. Pada bagian kelat tangan yang tidak terkena sobekan ditambahkan manik-manik bening.



Gambar 45. Hasil pelengkap kostum pada bagian tangan
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

d. Stoking

Pada awalnya *talent* hanya menggunakan baju dan rok saja tanpa celana. Namun pada bagian kaki *talent* juga harus diberi tambahan manik-manik bening yang diletakkan secara acak, apabila pada bagian kaki *talent* diberi *body painting* maka manik-manik tidak akan bisa menempel pada kaki *talent*, dan apabila tidak diaplikasikan *body painting* langsung diberi manik-manik pada kaki *talent*, manik-manik itu juga tidak akan nempel dengan kuat.

Sehingga pada akhirnya *talent* menggunakan celana dan sudah disetujui. Penutup kaki *talent* sebenarnya menggunakan *stoking* berwarna hitam berbahan tebal agar tidak terlalu nerawang. Lalu pada *stoking* dibagian punggung kaki sampai bagian betis diberi tambahan manik-manik bening yang diletakkan secara acak. Untuk *stoking* pada bagian alas kaki diberi tambahan lem tembak yang dibentuk horizontal agar pada saat *stoking* digunakan oleh *talent*, *talent* tidak merasa licin saat berjalan. Namun penambahan lem tembak pada *stoking* harus dibuat tipis agar tidak mengganjal pada saat digunakan.



Gambar 46. Hasil stoking
(Gambar : Dian Dara Kurnia, 2016)

e. Penutup Kepala

Penutup kepala yang digunakan oleh tokoh Hujan terbuat dari kuluk pengantin dan bambu kemudian diberi tetes-tetes hujan yang terbuat dari manik manik berwarna biru dan bening. Bentuk tetes-tetes hujan dibuat berbeda antara satu dengan yang lainnya karena pada hujan yang sesungguhnya tetes-tetes yang jatuh kepermukaan

bumipun tidak semuanya sama. Perpaduan warna tetes-tetes hujan yaitu biru dan bening karena kedua warna tersebut melambangkan air. Panjang tetes-tetes hujan dibuat berbeda antara satu dengan yang lainnya karena pada hujan yang sesungguhnya tetes-tetes yang jatuh kepermukaan bumi jatuhnya tidak selalu bersamaan sehingga tetes-tetes hujan yang dibuat pada penutup kepalapun panjangnya tidak sama dan panjangnya tidak dibuat sampai pada kaki karena apabila terlalu panjang akan mengganggu gerak dan jalan *talent*. Bambu yang digunakan masih terlihat bentuk aslinya, seharusnya bambu dapat diganti menggunakan sedotan plastik bening agar warna dan bentuknya bisa tersamarkan.



Gambar 47. Hasil penutup kepala
(Gambar: Dian Dara Kurnia, 2016)

2. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah

a. Hasil rias wajah

Hasil akhir rias wajah yang diterapkan pada tokoh Hujan yaitu rias fantasi dengan menggunakan *face painting*. Ketebalan dan ketajaman warna rias wajah fantasi dibuat dengan memperhatikan jarak

panggung dengan penonton. *Face painting* yang digunakan yaitu *face painting* berwarna biru, hitam dan putih. Rias wajah yang digunakan adalah rancangan rias wajah yang ketiga yaitu rias wajah hanya diberi dasar menggunakan *face painting* berwarna biru yang dicampur dengan hitam dengan perbandingan 3:1. Alasan dipilihnya rancangan rias wajah yang ketiga karena pada rancangan rias wajah yang pertama dan rancangan rias wajah yang kedua masih terdapat bentuk awan pada bagian wajah, dan bentuk tetesan hujannya pun masih terlalu kecil namun banyak sehingga apabila dilihat dari kejauhan tidak nampak seperti bentuk tetesan hujan. Hasil rias wajah yang dihasilkan pada saat penilaian dan pada saat pertunjukan sedikit berbeda, karena pada saat pertunjukan warna biru pada wajah menjadi sedikit lebih gelap dari pada saat penilaian. Sudah diupayakan untuk menambah warna putih pada wajah *talent*, namun warna tetap saja masih sedikit lebih gelap.

b. Pembahasan rias wajah

Rias wajah yang diaplikasikan menggunakan *face painting* berwarna biru dicampur hitam sebagai warna dasar kemudian diberi tetesan hujan menggunakan *face painting* berwarna putih dengan menggunakan prinsip desain yang digunakan pada teknik rias fantasi yaitu kontras, yang merupakan campuran warna biru dan hitam kemudian diberi garis berwarna putih seperti tetesan hujan. Unsur garis yang digunakan pada teknik rias fantasi pada keseluruhan wajah

yaitu menggunakan garis vertikal yang memiliki makna tegas dan kuat.

Pada bagian dahi *talent* selalu terhapus karena tergores penutup kepala yang digunakan oleh *talent*. Sebenarnya bisa diatasi dengan menggunakan cat akrilik yang diaplikasikan pada wajah *talent* karena sifat cat akrilik yang kering sehingga apabila tergores penutup kepala warnanya pun tidak akan hilang dan luntur, namun karena belum adanya uji coba mengenai bahaya atau tidaknya cat akrilik apabila diaplikasikan pada wajah, sehingga tidak berani mengaplikasikannya pada wajah.



Gambar 48. Hasil rias wajah saat pertunjukan
(Sumber: expose, 2016)

3. Hasil dan Pembahasan *Body Painting*

a. Hasil *body painting*

Body painting yang diterapkan pada tokoh Hujan menggunakan kosmetik yang sama seperti pada rias wajah tokoh hujan. Sama halnya seperti rias wajah fantasi Hujan, ketebalan dan ketajaman warna *body*

painting juga dibuat dengan memperhatikan jarak panggung dengan penonton. Karena kosmetik yang digunakan sama seperti pada rias wajah, sehingga hasil *body painting* pada tangan yang dihasilkan pada saat penilaian dan pada saat pertunjukan juga sedikit berbeda, karena pada saat pertunjukan warna biru pada tangan menjadi sedikit lebih gelap dari pada saat penilaian. Pada bagian tangan *talent* juga sudah diupayakan untuk menambah *body painting* warna putih, namun warna dasar tetap saja sedikit lebih gelap.

b. Pembahasan *body painting*

Body painting yang diaplikasikan pada bagian tangan yang tidak tertutup kostum saja yaitu menggunakan *body painting* berwarna biru dicampur dengan *body painting* berwarna gelap dengan perbandingan 3:1. Pada bagian *body painting* tidak diberi tetesan hujan menggunakan *body painting* berwarna putih karena mengantisipasi agar warna putih dari tetesan hujan tidak tercampur dengan warna biru pada saat *talent* bergerak-gerak. Prinsip desain yang digunakan pada teknik rias fantasi yaitu kontras, yang merupakan campuran warna biru dan hitam kemudian diberi garis berwarna putih seperti tetesan hujan. Unsur garis yang digunakan pada teknik rias fantasi pada keseluruhan wajah yaitu menggunakan garis vertikal yang memiliki makna tegas dan kuat.



Gambar 49. Hasil *body painting* saat pertunjukan
(Sumber: expose, 2016)

4. Hasil dan Pembahasan Pertunjukan

a. Hasil pertunjukan

Pertunjukan yang ditampilkan adalah Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang mengisahkan tentang fabel yang dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016

Tempat : Gedung Auditorium UNY

Waktu : 14.00 WIB sampai selesai

Penataan panggung yang dilakukan pada saat pertunjukan yaitu panggung diberi hiasan pepohonan, awan, dan air. Berbagai properti juga ditambahkan di atas panggung seperti batang pohon besar, awan dan juga air. Properti-properti yang ada diberi efek 2 dimensi dan ada pula yang diberi efek 3 dimensi. Selain itu ditambahkan juga tanaman-tanaman asli yang diletakkan di bagian samping panggung.

b. Pembahasan pertunjukan

Terselenggaranya pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari

kamis, 14 Januari 2016 pukul 14.00 WIB dan dihadiri kurang lebih 800 penonton. Mayoritas penonton yang hadir yaitu dari kalangan anak-anak, remaja dan orang dewasa. Pada saat pertunjukan berlangsung, penonton sangat antusias dan terhibur. Bahkan anak-anak banyak yang ingin naik keatas panggung. Namun penonton merasa kurang nyaman dengan tata *lighting* yang kurang maksimal sehingga pada beberapa adegan terdapat tokoh yang kurang jelas karena *lighting* yang menyorot tidak pas. Seharusnya panitia petugas *lighting* bisa lebih baik lagi saat melakukan penataan *lighting*.

1) Hasil Akhir Penataan Panggung

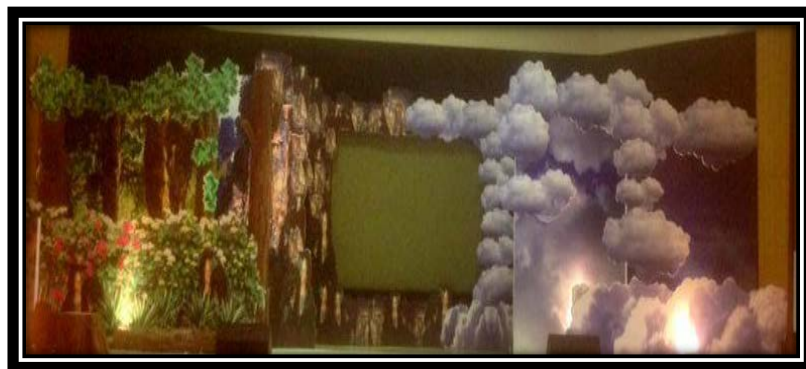
Penataan panggung yang dilakukan pada saat pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yaitu menggunakan panggung *Trust* yang bagian dua pertiga depannya lebih menjorok kearah penonton. Penambahan panggung yang lebih menjorok kearah penonton dengan ukuran 7 x 3,66 meter. Panggung diberi *background* berwarna hitam dan diberi hiasan pepohonan dan tebing pada kanan belakang panggung, sedangkan untuk bagian kanan depan panggung diberi tambahan tumbuhan didalam pot yang disusun rapi. Untuk bagian kiri belakang panggung diberi hiasan awan, sedangkan untuk bagian kiri depan panggung diberi tambahan tumbuhan didalam pot.



Gambar 50. Hasil penataan panggung
(Gambar: Dian Dara Kurnia, 2016)

2) Hasil dan Penataan *Property* Panggung

Property panggung yang digunakan pada pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan *property* yang sesuai dengan konsep, yaitu hutan dengan menampilkan pepohonan, tebing dan juga awan yang terbuat dari gabus dan *banner* yang dipasang pada papan yang terdapat di atas panggung.



Gambar 51. Hasil penataan *property*
(Gambar: Dian Dara Kurnia, 2016)

3) Hasil dan Penataan *Lighting*

Penataan *lighting* yang digunakan pada saat pertunjukan yaitu, menggunakan lampu dengan warna yang bermacam-macam

sehingga menghidupkan suasana pada saat pertunjukan. Warna *lighting* yang digunakan saat tokoh Hujan keluar yaitu menggunakan *lighting* biru, hal ini tidak mempengaruhi warna riasan wajah tokoh hujan sehingga warna riasan wajah tokoh Hujan tidak mengalami perubahan.



Gambar 52. Hasil penataan *lighting*
(Gambar: Expose, 2016)

4) Hasil dan Penataan Musik Pengiring

Musik pengiring yang dipakai pada saat pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yaitu menggunakan *dubbing*. Dalam *dubbing* tersebut selain terdapat percakapan antar tokoh juga terdapat beberapa musik yang mengiringi pementasan dan dapat menghidupkan suasana adegan tokoh pada saat pementasan. Pada saat tokoh hujan keluar, musik yang mendukung tokoh hujan tersebut adalah musik anak-anak yang berjudul Tik Tik Tik Bunyi Hujan yang menggambarkan bahwa suasana hujan sedang terjadi pada saat pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses, hasil dan pembahasan tokoh Hujan dalam pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla mengembara yang telah diselenggarakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terciptanya rancangan kostum, aksesoris dan rias fantasi Hujan pada pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang meliputi:
 - a. Rancangan kostum dan aksesoris tokoh Hujan terdiri dari baju, rok, stoking, penutup kepala dan pelengkap kostum pada bagian tangan. Rancangan kostum dan aksesoris tokoh Hujan menggunakan sumber ide hujan yang sesungguhnya dengan pengembangan *stilisasi* yaitu untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut, dengan cara menerapkan tetes-tetes hujan pada kostum dan aksesoris. Pada baju, rok, dan kelat tangan kainnya digunting secara tidak beraturan agar menggambarkan tokoh Hujan yang sesungguhnya karena terdapat tetesan-tetesan air hujan. Pada penutup kepala diberi roncean manik-manik berwarna biru dan

bening yang menjuntai kebawah yang menggambarkan tetes-tetes hujan yang sesungguhnya. Untuk bagian kaki menggunakan stoking yang diberi manik-manik bening yang diletakkan secara acak. Unsur desain yang digunakan pada rancangan kostum dan aksesoris tokoh Hujan yaitu garis, bentuk, warna, gelap terang dan tekstur. Sedangkan Prinsip desain yang digunakan pada rancangan kostum dan aksesoris tokoh Hujan yaitu keselarasan, keseimbangan, irama, perbandingan dan pusat perhatian.

- b. Rancangan rias wajah tokoh Hujan yaitu menggunakan rias fantasi dengan menerapkan bentuk tetes-tetes hujan pada wajah *talent* menggunakan *face painting* berwarna biru, hitam dan putih. *Face painting* warna biru dan *face painting* warna hitam yang dijadikan satu dan diaplikasikan pada seluruh wajah. *Face painting* warna putih digunakan untuk membentuk tetes-tetes hujan.
2. Terwujudnya tokoh Hujan pada pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang meliputi:
 - a. Terwujudnya tatanan kostum dan aksesoris Hujan yang sesuai dengan rancangan kostum dan aksesoris dengan menggunakan bahan katun berwarna putih pada baju, rok dan kelat tangan yang kemudian diberi warna biru dan abu-abu secara vertikal menyerupai bentuk tetes-tetes hujan dengan menggunakan pewarna sablon yang dimasukkan kedalam *spray*, kemudian pada bagian ujung kain digunting secara tidak beraturan agar membentuk tetes-

tetes hujan dan pada bagian bawah guntingan diberi manik-manik berwarna biru. Kuluk pengantin jawa terdapat pada penutup kepala tokoh Hujan yang kemudian diberi bambu yang mengelilingi kuluk tersebut lalu pada bambu diberi roncean manik-manik berwarna biru dan bening yang menjuntai kebawah agar menyerupai tetes-tetes hujan. Untuk celana menggunakan stoking berwarna hitam yang kemudian diberi manik-manik bening yang diletakkan secara acak.

- b. Terwujudnya rias fantasi Hujan yang sesuai dengan rancangan rias wajah dengan menggunakan bahan kosmetik yang *water proof* yaitu *foundation* kanebo sebagai *base make up* kemudian menggunakan *face painting* warna biru dan *face painting* warna hitam yang telah dicampur dengan perbandingan 3:1 sehingga menghasilkan warna biru sedikit gelap yang kemudian diaplikasikan pada wajah dan pada tangan yang tidak tertutup kostum. Pada wajah *talent* kemudian diberi tetes-tetes hujan dengan menggunakan *face painting* warna putih.
3. Terselenggaranya pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dengan menampilkan tokoh Hujan secara keseluruhan mulai dari kostum, rias wajah yang menjadi satu penampilan yang utuh yang diselenggarakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang berlangsung lancar.

B. Saran

1. Perlu memahami karakter tokoh dengan membaca cerita Kala Karolla Mengembara secara keseluruhan agar pada saat pembuatan kostum bisa sesuai.
2. Waktu pembuatan kostum dan aksesoris hendaknya tidak terlalu dekat dengan tanggal pertunjukan, minimal dua minggu sebelum pertunjukan kostum dan aksesoris sudah harus selesai dibuat agar apabila ada penambahan atau pengurangan bisa diperbaiki.
3. Memaksimalkan hasil riasan dengan menggunakan kosmetik *water proof* dan memperhatikan perbandingan kosmetik yang akan digunakan serta memperhatikan jarak panggung, lamanya pementasan dan *lighting* agar riasan tidak mudah luntur.
4. Memastikan agar kostum dan aksesoris sudah benar-benar terpasang dengan benar dan kuat agar tidak lepas pada saat pertunjukan berlangsung.
5. Bentuk tetes hujan sebaiknya dibuat bergerak dengan menyalakan lampu LED pada bagian tetes-tetes hujan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ance Gunarsih Kartasapoetra. (2004). *Pengaruh iklim terhadap tanah dan tanaman*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cut Meurah. (2006). *Geografi*. Jakarta: PT. Phibeta Aneka Gama.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Dika Pratama. 2013. "Menemukan kembali jiwa seni dalam seni pertunjukan di masyarakat". *Kompasiana*. 24 Juni 2015.
- Djen Moch Soerjopranoto, Titi Poerwosoeno. (1984). *Tata rias wajah siang, sore, malam, tata rias wajah panggung, tata rias fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Eko Nugroho. (2007). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2008). *Seni theater jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelмира. (2008). *Tata busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- F. X. Surana. (1989). *Materi pelajaran bahasa indonesia*. Solo: Tiga Serangkai
- Hendro Martono. (2010). *Tata cahaya seni pertunjukkan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Heri Purnomo. (2004). *Nirmana dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Herni Kusanti, Pipin Tresna Prihatin & Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- I Made Bandem dan Dal Murgiyanto. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Bali: Kanisius
- Kehoe, Vincent J-R. (1992). *Teknik make up professional untuk artis, film, televise dan panggung*. Japan International Cooperation Agency Multi Media Training Centre.
- Soedjitno. (1973). *Meteorologi umum untuk observasi meteorologi*. Jakarta: Lembaga Meteorologi & Geofisika

- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Bojongsari: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Sri Widarwati. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sulasmi Darma Prawira. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni dan desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Triyanto, Noor Fitrihana dan Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Udia Haris Hadori. (2007). *Pengantar meteorologi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial UNY.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto tokoh Hujan
(Gambar: Expose, 2016)



Lampiran 2. Foto *beautician* bersama tokoh Hujan
(Gambar: Expose, 2016)



Lampiran 3. Proses *make up* tokoh Hujan
(Gambar: Expose, 2016)



Lampiran 4. Penampilan tokoh Hujan saat di panggung
(Gambar: Expose, 2016)



Lampiran 5. Penyerahan piala dan slem pang kepada seluruh mahasiswa
(Gambar: Expose, 2016)



Lampiran 6. Foto bersama Dosen Pembimbing
(Gambar: Expose, 2016)