



**TATA RIAS FANTASI ULAR POHON 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 :  
Maslikhah Setyana  
NIM : 12519134020

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

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul **Tata Rias Fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Februari 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

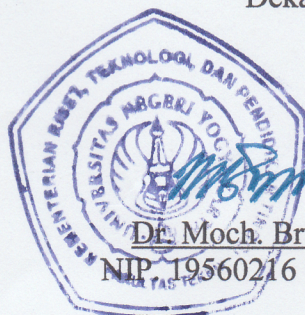
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dra. Zahida Ideawati	Ketua Penguji		18 April 2016
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekretaris Penguji		18 April 2016
Asi Tritanti, M.Pd	Penguji		18 April 2016

Yogyakarta, 18 April 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maslikhah Setyana

NIM : 12519134020

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran

Drama Musikal Kala Karolla Mengembara

menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 18 April 2016

Yang menyatakan,



Maslikhah Setyana  
NIM. 12519134020

**MOTTO**

*“To get a success, your courage must be greater than your fear”*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah dan hidayah-Nya, saya persembahkan karya Proyek Akhir ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik, membimbing, mendoakan, dan memberi semangat selama ini.
2. Kakak adik yang saya sayangi, dan selalu memotivasi saya agar bisa sukses.
3. Sahabat-sahabatku yang selalu ada dalam suka maupun duka.
4. Teman-teman Srikandi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2012 dan 2013.

# TATA RIAS FANTASI ULAR POHON DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA

Oleh:

Maslikhah Setyana

NIM. 12519134020

## ABSTRAK

Tujuan Proyek Akhir yaitu: 1) menghasilkan rancangan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara, 2) menghasilkan penataan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan pengaplikasian tata rias fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara, 3) menampilkan tokoh Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu: 1) mengkaji cerita Kala Karolla Mengembara, mengkaji karakteristik ular pohon, mendapat sumber ide ular pohon, pengembangan sumber ide, menerapkan unsur dan prinsip desain dalam pembuatan rancangan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan pengaplikasian tata rias fantasi ular pohon, 2) memilih bahan, mencari penjahit, *fitting* baju dan menata kostum, *test make up*, 3) membentuk panitia, merancang pertunjukan, menjalin kerjasama, latihan koreografi, penilaian kostum dan tata rias fantasi ular pohon, gladi kotor, gladi bersih, menampilkan tokoh ular pohon pada Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

Hasil Proyek Akhir, yaitu: 1) rancangan kostum berupa baju lengan panjang warna hijau dengan menggunakan unsur garis lengkung untuk sisik, topeng berbentuk kepala ular dengan mulut yang terbuka dengan unsur warna hijau, aksesoris berupa *kelat* bahu, ikat dada, ikat pinggang, *hand property* dengan bentuk tongkat yang salah satu sisi diberi bentuk ular, dan tata rias fantasi berupa dalam mulut ular dengan unsur warna merah dan hitam dengan sumber ide ular pohon melalui pengembangan sumber ide *disformasi*, 2) terwujudnya penataan kostum berupa baju *wearpack (one-piece overall)* warna hijau dengan *textile painting* sisik-sisik ular, topeng warna hijau berbentuk kepala ular dengan mulut terbuka, aksesoris berupa *kelat* bahu, ikat dada, ikat pinggang, *hand property* dengan bentuk tongkat yang salah satu sisi diberi bentuk ular dan pengaplikasian tata rias fantasi yang menggambarkan dalam mulut ular, 3) terselenggaranya Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dengan menampilkan tokoh Ular Pohon secara keseluruhan yang dilaksanakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 14 Januari 2016 pukul 14.00.

*Kata kunci: rias fantasi, ular pohon, kala karolla mengembara*

**TREE SNAKE FANTASY MAKEUP IN MUSICAL THEATER  
PERFORMANCE'S KALA KAROLLA MENGEMBARA**

By:

Maslikhah Setyana  
NIM. 12519134020

**ABSTRACT**

*The purpose of a final Project is: 1) produces the design of costumes, masks, accessories, hand property, and tree snake fantasy makeup in musical theater performance's Kala Karolla Mengembara, 2) produces costumes, masks, accessories, hand property, and tree snake fantasy makeup in musical theater performance's Kala Karolla Mengembara, 3) featuring tree snake in musical theater performance's Kala Karolla Mengembara.*

*The methods used to achieve objectives, is: 1) examining the story of Kala Karolla Mengembara, examining the characteristics of tree snakes, searching for the source ideas of snake tree, development of ideas, apply the elements and principles of design in making the design of costumes, masks, accessories, hand property, and tree snake fantasy makeup, 2) selecting materials, looking for a tailor, fitting clothes and organize the costumes, make up test, 3) form a committee It served, designing partnership, training choreography, assesment costume and tree snake fantasy makeup, a dirty, clean, feature a snake tree in musical theater performance's Kala Karolla Mengembara.*

*The results of this final project, is: 1) the design of the costumes in the form of a green color long sleeve shirt using curved lines for scales, masks a snake's head with an open mouth, accessories in the form of either a chelate shoulders, chest belt, belt, hand property dengan forms of stick, and fantasy in the form of make up in the mouth of the snake with red and black with a source tree snakes through the development of disformasi idea source .2) rearrangements costume materialize in the form of wearpack green color dress with textile painting scales of the snake, the snake's head mask with open mouth, accessories berupakelat shoulders, chest belt, belt, hand property with the shape of the stick with the snake's head and fantasy makeup deployment who described in the mouth of the snake, 3) having organized the musical theater performance's Kala Karolla Mengembara by displaying in total the figure of tree snake held in the Auditorium of Yogyakarta State University on January, 14<sup>th</sup> 2016 at 02.00 p.m.*

*Keywords: fantasy makeup, tree snake , kala karolla mengembara*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul **Tata Rias Fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara** dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Proyek Akhir ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Disadari bahwa dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir telah banyak memperoleh dukungan, bantuan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. 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, M. Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Penguji Proyek Akhir.

5. Dra. Zahida Ideawati, selaku Pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Eni Juniastuti, S. Pd., selaku Sekretaris Penguji Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu.
8. Afif Ghurub Bestari selaku sutradara dan Tim Kambojajaya yang telah membantu dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
9. Agil Fariz Saputra selaku pemeran Tokoh Ular Pohon yang telah membantu dan memberikan penampilan yang maksimal.

Terselesaikannya Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu dibutuhkan masukan dan saran agar kedepannya dapat memberikan yang lebih baik.

Akhirnya diucapkan terimakasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya karya ilmiah ini. Semoga Proyek Akhir ini memberi manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 April 2016



Maslikhah Setyana

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>E. Tujuan</b> .....	<b>5</b>
<b>F. Manfaat</b> .....	<b>6</b>
1. Bagi Penyusun .....	6
2. Bagi Program Studi .....	6
3. Bagi Masyarakat .....	6
<b>G. Keaslian Gagasan</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
<b>A. Alur Cerita</b> .....	<b>8</b>
1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara.....	8
2. Alur Cerita Ular Pohon .....	10
<b>B. Ular Pohon</b> .....	<b>12</b>
1. Ular.....	12
2. Ular Pohon .....	13
<b>C. Sumber Ide</b> .....	<b>14</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	14
2. Pengembangan Sumber Ide.....	14
<b>D. Desain</b> .....	<b>15</b>
1. Pengertian Desain.....	15
2. Unsur-unsur Desain.....	16
3. Prinsip-prinsip Desain .....	26
<b>E. Kostum dan Aksesoris Pendukung</b> .....	<b>29</b>
1. Pengertian Kostum .....	29
2. Tipe-tipe Kostum .....	30
3. Aksesoris .....	32

<b>F. Tata Rias Wajah .....</b>	<b>33</b>
1. Pengertian Tata Rias wajah.....	33
2. Tata Rias Panggung.....	33
3. Tata Rias Fantasi .....	34
<b>G. Topeng.....</b>	<b>36</b>
<b>G. <i>Body Painting/Face painting</i>.....</b>	<b>37</b>
<b>I. Pergelaran .....</b>	<b>37</b>
1. Pengertian Pergelaran .....	37
2. Panggung/ <i>Stage</i> .....	38
3. Tata Cahaya/ <i>Lighting</i> .....	41
4. Tata Suara/ <i>Music</i> .....	49
5. Manajemen Pergelaran .....	50
<b>BAB III. KONSEP RANCANGAN .....</b>	<b>51</b>
<b>A. Karakteristik Ular Pohon.....</b>	<b>51</b>
<b>B. Sumber Ide.....</b>	<b>52</b>
<b>C. Pengembangan Sumber Ide .....</b>	<b>52</b>
<b>D. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain .....</b>	<b>53</b>
1. Rancangan Kostum .....	53
2. Rancangan Rias Wajah Fantasi .....	68
<b>E. Rancangan Pergelaran .....</b>	<b>69</b>
1. Pembentukan Panitia.....	69
2. Konsep Pergelaran .....	72
3. Konsep Penataan Panggung .....	72
4. Konsep Penataan <i>Lighting</i> .....	73
5. Konsep Penataan Properti Panggung .....	73
6. Konsep Penataan Musik.....	73
7. Jadwal Pergelaran.....	73
8. Jadwal Latihan Koreografi.....	75
9. Jadwal <i>Test Make Up</i> .....	75
10. Jadwal Pemotretan .....	76
11. Jadwal Gladi Kotor .....	76
12. Jadwal Gladi Bersih .....	76
13. Pertunjukan .....	76
<b>BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
<b>A. Proses Pengembangan Desain.....</b>	<b>77</b>
1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum dan Aksesoris.....	77
2. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Fantasi .....	80
3. Proses <i>Test Make Up</i> .....	81
4. Proses Pergelaran.....	83
<b>B. Hasil Kostum, Rias Fantasi, dan Pergelaran.....</b>	<b>84</b>
1. Hasil Kostum .....	84
2. Hasil Rias Fantasi .....	90
3. Hasil Pergelaran.....	91
<b>C. Pembahasan Kostum, Rias Fantasi, dan Pergelaran.....</b>	<b>95</b>
1. Pembahasan Kostum .....	95

2. Pembahasan Rias Fantasi .....	100
3. Pembahasan Pergelaran .....	101
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>103</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>103</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>106</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Macam-macam Garis .....	18
Gambar 2. Lingkaran Warna.....	21
Gambar 3. Warna Primer dan Warna Sekunder.....	22
Gambar 4. <i>Value</i> Warna Putih ke Hitam.....	24
Gambar 5. <i>Value</i> Beberapa Warna ke Warna Putih dan Hitam .....	25
Gambar 6. Denah Panggung Arena.....	39
Gambar 7. Denah Panggung <i>Proscenium</i> .....	40
Gambar 8. Denah Panggung <i>Thrust</i> .....	40
Gambar 9. Lampu <i>Floodlight</i> .....	42
Gambar 10. Lampu <i>Scoop</i> .....	43
Gambar 11. Lampu <i>Fresnel</i> .....	44
Gambar 12. Lampu <i>Profile</i> .....	45
Gambar 13. Lampu <i>Pebble Convex</i> .....	46
Gambar 14. Lampu <i>Follow Spot</i> .....	46
Gambar 15. Lampu <i>PAR</i> .....	47
Gambar 16. Lampu Efek .....	48
Gambar 17. Ular Pohon.....	51
Gambar 18. Sumber Ide Ular Pohon .....	51
Gambar 19. Rancangan Kostum .....	58
Gambar 20. Rancangan Baju.....	61
Gambar 21. Rancangan Kepala Ular.....	63
Gambar 22. Rancangan Ikat Dada .....	64
Gambar 23. Rancangan Ikat Pinggang.....	65
Gambar 24. Rancangan <i>Kelat</i> Bahu .....	65
Gambar 25. Rancangan <i>Hand Property</i> .....	66
Gambar 26. Rancangan Sarung Tangan dan Kaos Kaki .....	67
Gambar 27. Rancangan Rias Wajah Fantasi .....	69
Gambar 28. Konsep Penataan Panggung .....	72
Gambar 29. Rancangan Kostum Pertama .....	78
Gambar 30. Rancangan Kostum Kedua .....	79
Gambar 31. Rancangan Rias Fantasi .....	80
Gambar 32. <i>Test Make Up</i> Pertama .....	81
Gambar 33. <i>Test Make Up</i> Kedua .....	82
Gambar 34. <i>Test Make Up</i> Ketiga.....	82
Gambar 35. Hasil Kostum.....	85
Gambar 36. Hasil Kostum/Baju .....	86
Gambar 37. Hasil Topeng .....	87
Gambar 38. Hasil Ikat Dada.....	88
Gambar 39. Hasil Ikat Pinggang .....	88
Gambar 40. Hasil <i>Kelat</i> Bahu .....	89
Gambar 41. Hasil <i>Hand Property</i> .....	89

Gambar 42. Hasil Sarung Tangan dan Kaos Kaki .....	90
Gambar 43. Hasil Rias Fantasi.....	91
Gambar 44. Hasil Penataan Panggung .....	92
Gambar 45. Hasil Penataan Properti Panggung .....	93
Gambar 46. Hasil Penataan <i>Lighting</i> .....	94
Gambar 47. <i>Textile Painting</i> .....	96
Gambar 48. Hasil <i>Textile Painting</i> .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek <i>lighting</i> pada tata rias wajah .....	49
Tabel 2. Susunan panitia .....	71
Tabel 3. Jadwal pertunjukan.....	74
Tabel 4. Jadwal latihan koreografi .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kostum Tampak Belakang .....	110
Lampiran 2. <i>Talent</i> dan <i>Beautician</i> .....	110
Lampiran 3. <i>Talent</i> di atas Panggung.....	111
Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing .....	111

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia yang terdiri dari bermacam-macam suku bangsa memiliki beraneka ragam kesenian, misalnya seni pertunjukan seperti seni tari, musik, pantomim, dan teater (Airini, Oetopo, Setiawati, dkk, 2008: 10). Keadaan seni pertunjukan teater di Indonesia saat ini mengalami pergeseran atau penurunan peminat, terbukti dengan berjaraknya masyarakat dengan teater karena masyarakat lebih memilih sinetron, telenovela, FTV, dan *Stand Up Comedy*. Adanya *Stand Up Comedy* tahun 2012 sampai saat ini, sehingga mentiadakan teater dalam daftar tontonan alternatif masyarakat sekarang (Sarief, 2015).

Berbeda dengan keadaan teater di Indonesia, Yogyakarta sebagai kota budaya selalu mempertahankan dan meningkatkan seni pertunjukan teater, seperti yang dikemukakan oleh Diah Tutuko Suryandaru selaku kepala pengurus Taman Budaya Yogyakarta, bahwa Taman Budaya Yogyakarta sudah 7 tahun menggelar Festival Teater Jogja, dan 5 kelompok teater yang akan tampil di setiap tahunnya berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Ketua panitia Festival Teater Jogja 2015 Sri Wahyuni mengungkapkan Festival Teater Jogja bisa menjadi ruang apresiasi publik dan parameter perkembangan teater untuk mendorong perkembangan teater dan mengukuhkan Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya (Widiyanto, 2015).

Keadaan seni pertunjukan teater di Yogyakarta selama ini bisa bertahan dan cenderung meningkat karena kebanyakan teater dipergelarkan untuk orang

dewasa karena mudah dalam menerima pesan moralnya, sedangkan untuk anak-anak belum ada karena teater yang dipergelarkan harus menarik dan bisa dipahami oleh anak-anak sehingga anak-anak bisa mengambil dan menerima pesan moral yang ingin disampaikan. Seni pertunjukan teater bisa ditampilkan dalam bentuk teater boneka, teater gerak, teater dramatik, teatrikalisasi puisi, dan drama musikal (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:48). Salah satu teater yang bisa ditampilkan untuk anak-anak yaitu teater drama musikal karena di dalamnya mencakup nyanyian, tarian, dan *acting*, sehingga anak-anak tertarik untuk menonton dan pesan moralnya bisa tersampaikan sehingga bisa memberikan pendidikan karakter yang sangat dibutuhkan dalam pembentukan karakter untuk anak-anak.

Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta membuat pertunjukan seni pertunjukan drama musikal untuk anak-anak yang berjudul Kala Karolla Mengembara dengan cerita fabel yang di dalamnya menampilkan cerita hewan, dan didukung oleh beraneka ragam tumbuhan agar anak-anak bisa mengetahui dan memahami keragaman flora dan fauna. Pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara di dalamnya terdapat tokoh hewan yang sedang *acting* dan menari yang diiringi dengan nyanyian atau musik agar ceritanya bisa menarik untuk anak-anak. Selain pemilihan musik yang tepat, pemilihan penataan panggung dan *lighting* yang tepat sangat diperlukan agar bisa mendukung jalannya cerita seperti panggung dan dekorasinya untuk menggambarkan langit, hutan, air, dan *lighting* untuk menggambarkan siang, malam dan untuk menghidupkan karakter tokoh.

Kala Karolla Mengembara merupakan judul yang berarti *kala* atau saat, Karolla mengembara merupakan seekor kakatua galah yang sedang mengembara untuk mencari bintang yang akan diberikan kepada ular pohon (Lapo) agar Karolla bisa diubah menjadi lebih cantik. Namun dalam cerita ini Karolla yang pergi tanpa seijin orang tua ternyata hanya di bohongi karena Lapo sesungguhnya tidak sakti, tetapi Lapo jahat dan licik. Pesan yang ingin disampaikan dalam cerita ini bahwa jangan mudah percaya dengan orang lain begitu saja, dalam mengerjakan sesuatu harus dengan ijin dari orang tua, berfikir sebelum bertindak, dan jangan menggunakan berbagai macam cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

Dalam cerita Kala Karolla Mengembara diambil tokoh Lapo yaitu ular pohon, diharapkan agar masyarakat mengetahui dalam keragaman ular yang ditakuti dan tidak disukai, terdapat seekor ular pohon yang memiliki warna sisik hijau yang cantik, panjang dan ramping bentuknya. Ular pohon dengan ciri-ciri tersebut dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara diwujudkan dalam bentuk manusia yang memiliki tangan dan kaki, sedangkan ular pohon pada wujud aslinya berbentuk badan seperti ekor. Tokoh ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara memiliki karakter sifat antagonis, ular pohon mendekati Karolla dengan memperlihatkan keindahan sisik dan gemulai geliatnya, yang tujuannya untuk membohongi Karolla.

Dalam menampilkan ular pohon di pertunjukan tersebut dengan menggunakan sumber ide ular pohon pada wujud aslinya yang diwujudkan dalam bentuk manusia, sehingga interpretasi orang tentang ular pohon bisa

tergambarkan dalam tokoh ular pohon dengan karakter seekor ular pohon penyihir yang memiliki sifat antagonis dan karakteristik sisik-sisik yang indah dan gemulai geliatnya yang dikemas dengan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi yang sesuai agar bisa menggambarkan ular pohon dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Bergeser atau menurunnya peminat seni pertunjukan teater di Indonesia, karena masyarakat lebih memilih menonton sinetron, telenovela, FTV, dan *Stand Up Comedy*.
2. Belum adanya seni pertunjukan teater yang dikhususkan untuk anak-anak saat ini karena kebanyakan teater dipergelarkan untuk orang dewasa yang mudah dalam menerima dan mengambil pesan moral yang disampaikan.
3. Sulitnya melakukan penataan panggung, *lighting*, dan musik yang sesuai untuk Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
4. Sulitnya menciptakan tokoh ular pohon karena cerita Kala Karolla Mengembara merupakan cerita baru.
5. Rumitnya membuat kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi untuk tokoh ular pohon dalam Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara didalamnya terdapat beberapa tokoh dengan karakter dan karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Maka dalam Proyek Akhir ini dibatasi pada permasalahan

pengembangan tokoh ular pohon yang mencakup kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan tokoh ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara, yaitu :

1. Bagaimana merancang kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara?
2. Bagaimana menata kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan mengaplikasikan tata rias fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara?

#### **E. Tujuan**

1. Mampu menghasilkan rancangan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
2. Mampu menata kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan mengaplikasikan tata rias fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
3. Mampu menampilkan tokoh ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

## **F. Manfaat**

Manfaat dari diselenggarakannya Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara, yaitu :

1. Bagi Mahasiswa :
  - a. Menambah pengalaman di bidang seni pertunjukan teater.
  - b. Mempunyai kesempatan berkreasi yang di tampilkan dalam pergelaran besar.
  - c. Mampu menciptakan tokoh ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
  - d. Bisa mengetahui dan memahami beberapa keragaman flora dan fauna.
2. Bagi Program Studi :
  - a. Terjalin kerjasama antara Prodi Tata Rias dan Kecantikan UNY dengan pihak sponsor.
  - b. Menjadikan anak didiknya berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
  - c. Menunjukkan kepada masyarakat tentang Program Studi Tata Rias dan Kecantikan UNY, yang setiap tahunnya mengadakan pergelaran sebagai tugas akhir.
3. Bagi Masyarakat :
  - a. Bisa mengetahui dan memahami beberapa keragaman flora dan fauna setelah melihat Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

- b. Bisa menonton pertunjukan yang inovatif, serta lebih mudah dalam mengambil pesan moral yang ingin disampaikan melalui pertunjukan tersebut.

### **G. Keaslian Gagasan**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain tentang Tata Rias Fantasi Ular Pohon dalam Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Sinopsis Cerita**

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 142), Sinopsis merupakan ringkasan cerita. Gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir seharusnya dituliskan, dan sinopsis digunakan sebagai pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar.

#### **1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara**

Pagi hari di sebuah hutan tropis, keluarga kakatua sedang berbincang di atas pohon cemara. Sang ayah kakatua raja (Karaja), sang ibu kakatua sumba (Kasumba) dan sang anak yaitu kakatua galah (Karolla) yang cantik, lucu, manja, dan pandai berhias. Keharmonisan keluarga kakatua ini mengundang kedengkian tokek (Okek). Okek berupaya menghancurkan kebahagiaan keluarga kakatua dengan mencelakai Karolla.

Saat Karolla ditinggal orang tuanya sendirian, mulailah Okek menghasut Karolla bahwa dia bisa membawa Karolla ke ular pohon penyihir (Lapo) yang bisa merubah Karolla menjadi lebih cantik. Karolla pun terbujuk hasutan Okek dan bertemu dengan Lapo yang sesungguhnya ia tidak sakti, tetapi jahat dan licik. Lapo mengatakan ia dapat merubah Karolla menjadi lebih cantik dengan syarat Karolla harus memetikkan bintang untuk dijadikan penerang di rumah ular.

Karolla yang setiap hidupnya tidak pernah bangun pada malam hari tidak tahu seperti apa rupa bintang, namun didorong keinginannya untuk

berubah menjadi cantik disertai kepolosannya maka berangkatlah Karolla mengembara mencari bintang untuk dipetikinya. Sementara itu di rumah Karolla, sang ibu menangis merasa kehilangan anaknya, dan meminta sang ayah untuk bersama-sama pergi mencari Karolla. Tak jauh dari rumah, Karaja dan Kasumba bertemu kutilang (Titi), dan menyarankan orang tua Karolla untuk menemui Okek.

Saat ditemui, kebetulan Okek sedang bersama Lapo dan Dodok sambil tertawa-tawa kegirangan merasa rencana mereka berhasil dan Karolla pasti celaka, namun pada saat ditanya Karaja mereka berkata tidak mengajak pergi Karolla dan mengatakan sama sekali tidak tahu keberadaan Karolla. Titi merasa geram dan jengkel, lalu berbisik pada buung nuri (Nuri) guna merencanakan suatu tindakan dan menyusun rencana jitu. Saat tiga penjahat itu berdekatan, Titi dan Nuri akan menjatuhkan jaring, sehingga mereka bertiga terjaring jadi satu dan tak bisa bergerak. Nioha memberikan pilihan, mereka dijaring selamanya dan tidak dilepaskan, atau mereka pergi meninggalkan lingkungan itu selamanya. Mereka bertiga susah menentukan pilihan, akhirnya mereka tetap berdebat di jaring sambil diseret paksa, dibawa pergi Titan dan Nuri. Sambil tetap memeluk Karolla, sang ibu menasehati Karolla untuk tidak mengulang perbuatannya. Keluarga Kakaktua mengucapkan terimakasih kepada Titan dan Nioha yang telah menyelamatkan Karolla (Bestari: 2015).

## 2. Alur Cerita Ular Pohon

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 10), alur cerita merupakan keseluruhan peristiwa yang membentuk satu kesatuan, tiap peristiwa memiliki keterkaitan dan jalinan yang tidak putus dan saling melengkapi yang dibagi menjadi lima tahapan yaitu:

- a. Pengantar (tahap pengenalan) yaitu tahap pengenalan pemain dengan penonton melalui dialog, penampilan (kostum maupun *make up*), peran (peran utama, pembantu, maupun figuran), dan tata cara berperan.
- b. Penampilan masalah yaitu tahap pertikaian antara pemain yang satu dengan pemain yang lain, tetapi masih dalam posisi awal dan sederhana.
- c. Puncak ketegangan (tahap klimaks) yaitu tahap pertikaian sudah mengalami tingkat yang tidak terkendali seperti bentrokan fisik atau dialog sudah memanas.
- d. Ketegangan menurun (anti klimaks) yaitu pertikaian pemain yang sudah menurun.
- e. Penyelesaian yaitu tahap akhir dari semua rangkaian cerita seperti kondisi yang sudah kembali normal.

Menurut Wikipedia (2016), alur cerita dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Alur maju adalah rangkaian peristiwa yang urutannya sesuai dengan urutan waktu kejadian atau cerita yang bergerak ke depan terus.

- b. Alur mundur adalah rangkaian peristiwa yang susunannya tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian atau cerita yang bergerak mundur (*flashback*).
- c. Alur campuran adalah campuran antara alur maju dan alur mundur.

Berdasarkan kajian mengenai alur cerita tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penulisan alur cerita maka dapat mengatur bagaimana tindakan-tindakan yang terdapat dalam cerita harus berkaitan satu sama lain.

Dalam cerita Kala Karolla Mengembara tokoh ular pohon merupakan ular pohon penyihir yang bersifat antagonis yaitu sangat jahat, dan licik yang muncul pada segmen ketiga dan segmen kesepuluh. Pada segmen ketiga ular pohon muncul dengan bergerak-gerak menggeliat dan singgah di rumah ular pohon yang berada di panggung sebelah kiri bagian bawah yang berupa semak belukar, ular pohon bekerja sama dengan tokek untuk menghancurkan keharmonisan dan kebahagiaan keluarga kakatua dengan cara mencelakai kakatua galah (Karolla). Lapo dengan memperlihatkan keindahan sisik dan gemulai geliatnya mengatakan dapat mengubah karolla menjadi cantik luar biasa dengan syarat karolla harus memetikkan bintang untuk dijadikan penerang di rumah Lapo, sedangkan Karolla yang sepanjang hidupnya tidak pernah hidup pada malam hari tidak tahu seperti apa rupa bintang, namun didorong keinginannya untuk berubah menjadi sangat cantik, maka berangkatlah karolla mengembara mencari bintang. Pada segmen kesepuluh ular pohon, tokek, dan katak pohon yang

berada di hutan sebelah kiri panggung tertawa kegirangan merasa rencana mereka berhasil dan karolla pasti akan celaka, namun pada saat ditanya kakatua raja mereka berkata tidak mengajak pergi Karolla dan sama sekali tidak tahu keberadaan Karolla. Saat tiga penjahat itu berdekatan, Titi dan Nuri akan menjatuhkan jaring, sehingga mereka bertiga terjaring jadi satu dan tak bisa bergerak kemudian diseret paksa untuk meninggalkan lingkungan tersebut selamanya (Bestari: 2015).

## **B. Ular Pohon**

Ular pohon merupakan salah satu dari berbagai jenis ular di dunia yang melengkapi keragaman fauna. Dari berbagai jenis ular yang berbisa mematikan, ular pohon merupakan jenis ular yang tidak mematikan karena berbisa lemah.

### **1. Ular**

Menurut Tim Penulis *Animalbooks* (2013: 22), ular merupakan salah satu reptil yang paling sukses berkembang di dunia yang dapat ditemukan di gunung, hutan, gurun, dataran rendah, lahan pertanian, lingkungan pemukiman, sampai ke lautan. Ada lebih dari 3.000 spesies ular yang 375 di antaranya adalah ular berbisa. Bisa ular memiliki efek yang berbeda-beda, tergantung jenis racunnya seperti hanya menimbulkan bengkak, sampai menyebabkan kematian. Ular memiliki sisik seperti kadal dan sama-sama digolongkan ke dalam reptil bersisik (*squa-mata*). Perbedaannya, kadal memiliki kaki, lubang telinga, dan kelopak mata yang dapat dibuka tutup. Ular mampu mengkonsumsi mangsa tiga kali lebih

besar dari besar diameter kepala mereka, karena rahangnya lebih rendah dan terpisah dari rahang atas. Ular memakan mangsanya bulat-bulat, tanpa dikunyah menjadi keping-keping yang lebih kecil karena gigi ular tidak berfungsi untuk mengunyah melainkan sekedar memegang mangsanya agar tidak mudah terlepas, ular yang berjemur di bawah matahari selain untuk menghangatkan tubuhnya yaitu untuk membantu melancarkan pencernaannya.

## 2. Ular Pohon

Ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) merupakan sejenis ular pohon yang berbisa lemah yang tidak berbahaya dari suku *colubridae*, disebut ular gadung karena ular ini sepiantas menyerupai pucuk tanaman gadung. Ular pohon ini berwarna hijau, panjang, ramping, dan memiliki panjang sekitar 1,5 meter sampai 2 meter yang lebih dari sepertiga bagian adalah ekornya. Ular pohon sering terdapat di pohon dan semak belukar, dengan karakteristik badan ular yang ramping tersebut memungkinkan ular pohon untuk berpindah dari pohon satu ke pohon yang lainnya dengan menjulurkan kepalanya diantara dedaunan, dan sesekali bergoyang seolah sulur-suluran tertiuip angin. Kepala ular pohon meruncing di moncong dan lebih besar dari ukuran lehernya, sehingga memudahkan ular ini untuk memangsa kodok, cicak, bunglon, burung kecil, dan aneka jenis kadal. Matanya berwarna kuning dengan ukuran yang besar sehingga memungkinkan mata melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat (www.wikipedia.com: 2015).

### C. Sumber Ide

Sumber ide sangat diperlukan dalam merancang sesuatu, hal ini dikarenakan semua manusia mempunyai daya khayal, sehingga dengan adanya sumber ide dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru.

#### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Triyanto, Fitrihana dan Jerusalem (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar kita seperti dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kegiatan aktual di sekitar masyarakat, dan proyeksi masa depan atau impian manusia.

Menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru dengan melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide.

Berdasarkan pendapat pengertian sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan suatu inspirasi seseorang untuk menciptakan karya baru, dengan adanya sumber ide maka seorang ahli tata rias dapat menerapkan sumber ide tersebut untuk membuat desain kostum, aksesoris, dan tata rias wajah.

#### 2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide dilakukan untuk mengembangkan bentuk agar dapat menghasilkan suatu karya baru yang lebih kreatif dengan adanya

perubahan wujud. Menurut Kartika (2004: 42), perubahan wujud tersebut yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

- a. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.
- b. *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
- d. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau penggambaran unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

#### **D. Desain**

Desain merupakan rancangan gambar dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, sehingga dapat mewujudkan suatu karya.

##### **1. Pengertian Desain**

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195), desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda,

yang dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain seharusnya mudah dibaca dan dipahami oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya.

Menurut Widjiningsih (1983: 1), “desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.”

Menurut Widarwati (2000: 2), “desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.”

Berdasarkan pendapat pengertian desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan berupa sketsa atau gambar sebagai dasar untuk menciptakan suatu karya agar karya yang diciptakan dapat terlihat indah dan berguna.

## 2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993: 7). Unsur-unsur desain terdiri dari:

### a. Garis

Pengertian garis menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk (2008: 5), garis merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis terdiri dari perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi

memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain.

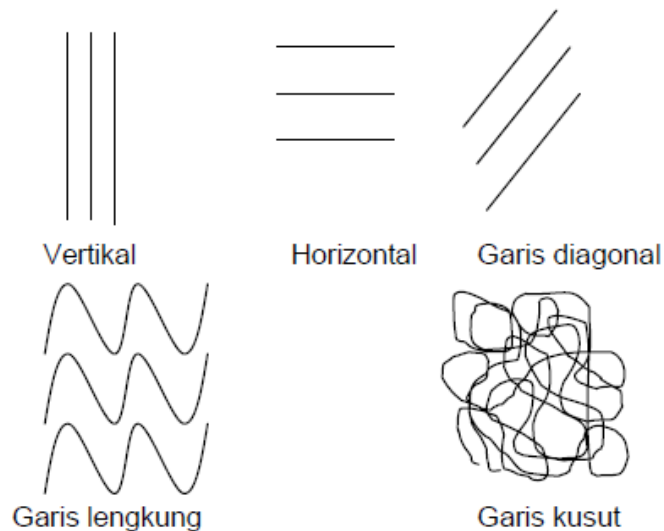
Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195), garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi, seperti hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain.

Macam-macam garis dan sifatnya menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 202) adalah:

- 1) Garis lurus merupakan garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut yang mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :
  - a. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
  - b. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
  - c. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Contoh-contoh garis:



Gambar 1. Macam-macam Garis  
(Sumber: Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008)

Berdasarkan pendapat pengertian garis tersebut dapat disimpulkan bahwa garis merupakan unsur paling tua yang paling penting, garis merupakan hasil goresan yang terdiri dari perpaduan sejumlah titik yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

b. Arah

Menurut Widjningsih (1983: 4), setiap garis mempunyai arah, yaitu:

- 1) Mendatar (horisontal) memberi kesan tenang, tenteram, pasif, dan menggambarkan sifat berhenti.

- 2) Tegak lurus (vertikal) memberi kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, dan menggambarkan kekuatan.
- 3) Miring kekiri dan miring kekanan (diagonal) memberi kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis

Berdasarkan pendapat tentang arah di atas dapat disimpulkan bahwa arah memberikan makna dan kesan tersendiri dalam pemakaiannya.

c. Ukuran

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya, karena unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

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

Berdasarkan pendapat tentang ukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa ukuran menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain dan menghasilkan keserasian ataupun ketidakserasian.

d. Bentuk

Menurut Setyobudi, Mungsi, Setyaningsih, dkk (2006: 10), bentuk merupakan unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume, seperti kubistis, bola, limas, prisma, dll.

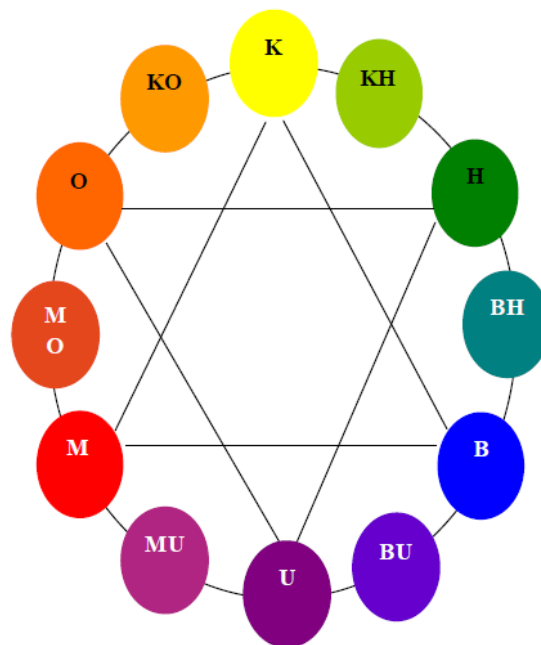
Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203), bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*) sedangkan apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka akan menghasilkan bentuk tiga dimensi (*form*). Berdasarkan jenisnya terdiri dari bentuk naturalis (alam, tumbuhan, dan hewan), bentuk geometris (segi empat, segi tiga, kerucut, lingkaran, dan lain-lain), bentuk dekoratif yang merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi, dan bentuk abstrak yang merupakan bentuk yang tidak terikat dengan bentuk apapun.

Berdasarkan pendapat tentang bentuk tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan suatu bidang atau ruang yang terbentuk karena susunan garis yang saling berhubungan.

e. Warna

Menurut Widarwati (1993: 12), warna memiliki daya tarik tersendiri, pemilihan warna yang tidak tepat maka akan menimbulkan ketidakserasian. Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 205), warna merupakan unsur desain yang paling menonjol, karena warna menjadikan suatu benda dapat dilihat dan

warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

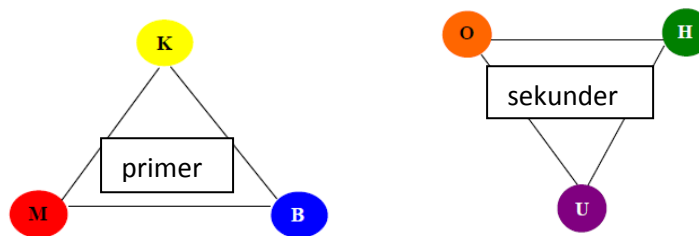


Gambar 2. Lingkaran Warna  
(Sumber: Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008)

Warna terdiri dari bermacam-macam, namun demikian warna dikelompokkan berdasarkan macamnya menjadi warna primer,

warna sekunder, warna intermediet, warna tertier, dan warna kwarter (Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008: 205).

- 1) Warna primer, disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- 2) Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.



Gambar 3. Warna Primer dan Warna Sekunder  
(Sumber: Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008)

- 3) Warna intermediet merupakan warna yang diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2.
- 4) Warna tertier merupakan warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.
- 5) Warna kwarter merupakan warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier.

Lambang warna lain menurut Eko Nugroho (2008: 36) yaitu:

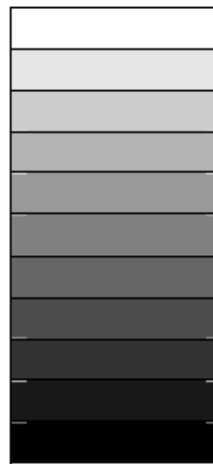
- 1) Warna merah memiliki makna positif: kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, darah, berhenti, hormat, sedangkan makna negatif: nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.
- 2) Warna merah muda memiliki makna positif: musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kemewahan, cinta, kewanitaan (feminin), sedangkan makna negatif: naif, kelemahan, kekurangan.
- 3) Warna kuning memiliki makna positif: kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, optimisme, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, keceriaan, persahabatan, penipuan, keberanian, sedangkan makna negatif: cemburu, iri hati, tidak jujur, risiko, sakit, penakut, bahaya, ketidakjujuran, loba, kelemahan.
- 4) Warna hijau memiliki makna positif: stabil, alam, lingkungan, santai, subur, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, rumput, hisup abadi, ketulusan, penghargaan, sedangkan makna negatif: cemburu, nasib buruk, iri, dengki, agresi, tak berpengalaman, nasib malang, memalukan, sakit, tamak, korupsi.

Berdasarkan pendapat tentang warna tersebut dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur terpenting karena warna bisa memberikan kesan dan artistik dalam penggunaannya.

f. Nilai gelap terang (*value*)

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan, suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda (Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008: 205).

Menurut Setyobudi, Munsir, Setyaningsih, dkk (2006: 12), “gelap terang merupakan keadaan suatu benda yang dibedakan dengan warna tua dan muda yang disebabkan oleh perbedaan warna atau pengaruh cahaya.”



Gambar 4. *Value* Warna Putih ke Hitam  
(Sumber: Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008)



Gambar 5. *Value* Beberapa Warna ke Warna Putih dan Hitam  
(Sumber: Ernawati, Izwerni, dan Nelmira, 2008)

Berdasarkan pendapat tentang nilai gelap terang di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang ada karena perbedaan warna yang dikarenakan efek cahaya.

g. Tekstur

Menurut Setyobudi, Mungsi, Setyaningsih, dkk (2006: 11), tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda seperti halus, kasar, licin, atau yang lainnya. Menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk (2008: 6), tekstur merupakan nilai raba atau kualitas permukaan atau dapat juga diartikan sifat dari sebuah permukaan pada benda atau bidang yang menjadi karakteristik yang dapat dilihat dan diraba dari benda tersebut.

Berdasarkan pendapat tentang tekstur di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan diraba.

### 3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain meliputi:

#### a. Keselarasan, keserasian, atau harmoni

Pengertian harmoni menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 211):

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda yang lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

Menurut Setyobudi, Munsir, Setyaningsih, dkk (2006: 11), keselarasan merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan unsur-unsur seni rupa yang berbeda seperti bentuk maupun warna.

Berdasarkan pendapat tentang harmoni di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan suatu kesan adanya kesatuan dalam pemilihan dan susunan obyek.

#### b. Perbandingan (Proporsi)

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 211), Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan, untuk dapat mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

Menurut Widarwati (2000: 17), perbandingan digunakan untuk menampilkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan yang satu dengan yang lain yaitu pakaian dengan pemakainya.

Berdasarkan pendapat tentang perbandingan/proporsi di atas dapat disimpulkan bahwa perbandingan merupakan proporsi yang bisa memberikan kesan lebih besar atau lebih kecil antara pakaian dengan pemakainya.

c. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan dengan cara mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan (Widarwati, 2000: 17). Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), "*balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik."

Berdasarkan pendapat tentang keseimbangan di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan kestabilan dalam mengelompokkan bentuk dan warna antara kanan dan kiri sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

d. Irama

Menurut Widarwati, (2000: 17), irama merupakan pergerakan yang dapat menghasilkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Menurut Setyobudi, Mungsi, Setyaningsih, dkk (2006: 13), irama merupakan penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang diatur.

Berdasarkan pendapat tentang irama di atas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan penyusunan atau pengukuran unsur-unsur yang dapat menghasilkan pergerakan pandangan dari bagian satu ke bagian lain.

e. Aksien (Pusat perhatian)

Menurut Setyobudi, Mungsi, Setyaningsih, dkk (2006: 13), pusat perhatian merupakan unsur yang sangat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada di sekitarnya. Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212), aksien merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

Berdasarkan pendapat tentang aksien di atas dapat disimpulkan bahwa aksien merupakan pusat perhatian yang sangat menonjol dari suatu rancangan.

f. Kesatuan (*unity*)

Pengertian *unity* menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 212):

”*Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.”

Dengan kesatuan (*unity*) unsur-unsur yang ada dalam karya seni rupa bisa saling bertautan, atau tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri (Setyobudi, Munsir, Setyaningsih, dkk, 2006: 12)

Berdasarkan pendapat tentang kesatuan (*unity*) di atas dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan keterpaduan setiap unsur, sehingga membentuk sebuah benda yang utuh atau tidak ada bagian yang berdiri sendiri.

## **E. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

Kostum sudah dikenal oleh manusia sejak zaman dahulu, seperti kostum untuk upacara adat, kostum untuk upacara agama, kostum untuk festival, maupun kostum yang digunakan di panggung hiburan.

### **1. Pengertian Kostum**

Menurut I. M. Bandem dan Murgiyanto (1996: 62), kostum atau pakaian pentas merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Kostum dikenakan untuk tujuan membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peran yang dimainkan, dan memperlihatkan hubungan antar peranan seperti antara raja dan bawahannya.

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 23), kostum adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas yang memiliki fungsi seperti membantu menghidupkan karakter aktor, membedakan seorang aktor dengan aktor yang lain, dan memberi fasilitas ataupun membantu gerak aktor.

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 310), kostum merupakan seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh yang termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian.

Berdasarkan pendapat pengertian kostum tersebut dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang digunakan secara keseluruhan termasuk didalamnya terdapat aksesoris dan pelengkap lainnya untuk menunjang atau mendukung penampilan tokoh diatas panggung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

## 2. Tipe-tipe Kostum

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 314), tipe-tipe kostum yaitu:

### a. Keseharian

Busana sehari-hari merupakan busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat yang memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial msyarakat yang memakai. Misalnya, busana petani berbeda dengan busana seorang tuan tanah. Busana sehari-hari dapat menunjukkan tingkat sosial seseorang yang memakainya. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis seperti gambaran kehidupan sehari-hari (*illusion of nature*).

b. Tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Setiap bangsa memiliki busana tradisionalnya sendiri. Indonesia sangat kaya dengan busana tradisional, misalnya Jawa memiliki busana tradisional yang disebut kebaya. Kebaya sendiri juga memiliki karakteristik berbeda, antara kebaya Jawa Tengah, Sunda, dan Bali. Masyarakat Minangkabau memiliki baju kurung

c. Sejarah

Busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah. Busana sejarah terikat dengan masa tertentu, sehingga penata busana perlu mempelajari konvensi busana pada masa dimana peristiwa dalam naskah terjadi.

d. Fantasi

Busana fantasi merupakan 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. Aksesoris

Aksesoris merupakan kostum pelengkap yang memberikan efek dekoratif, efek watak, atau tujuan lain yang belum dicapai dalam kostum yang lain seperti jenggot, kumis palsu, kaos tangan, giasan permata, kaca mata hitam (untuk bandit), dompet, ikat pinggang, pipa, tongkat, dan sebagainya (H. J. Waluyo, 2002 136).

Menurut Sawitri (1994: 1), aksesoris merupakan perlengkapan busana yang sifatnya memperindah saja seperti anting-anting, bros, hiasan rambut, gelang, kalung, cincin, dan lain-lain.

Menurut Triyanto (2012: 6), aksesoris merupakan benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya, seperti kalung, gelang, cincin, bando, bros.

Beberapa macam perhiasan menurut I. C. Noerhadi (2012: 14):

- a. Ikat dada dipakai atau dilingkarkan pada batas antara dada dan perut yang diikat menempel pada badan.
- b. *Kelat* bahu dipakai pada kesua lengan atas.
- c. Ikat pinggang dipakai di sekeliling pinggang, bisa terdiri dari satu atau dua susun, bahkan tiga susun.

Berdasarkan pendapat pengertian aksesoris tersebut dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan perlengkapan busana yang fungsinya untuk memperindah, untuk memberikan efek watak, ataupun tujuan lain dari kostum yang belum tercapai.

## **F. Tata Rias Wajah**

Tata rias wajah sangat dibutuhkan untuk mempecantik wajah ataupun menampilkan karakter yang ingin ditampilkan. Berikut ini kajian tentang teori tata rias wajah:

### **1. Pengertian Tata Rias Wajah**

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 452), tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 188), tata rias merupakan seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah aktor yang sesuai dengan tuntutan naskah. Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 273), tata rias merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna, dalam teater mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Berdasarkan pendapat pengertian tata rias wajah tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah merupakan seni menghias wajah menggunakan bahan kosmetika yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik atau menciptakan penampilan wajah sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan.

### **2. Tata Rias Panggung**

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), tata rias wajah panggung merupakan riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Menurut I. M. Bandem dan Murgiyanto (1996: 68), tata rias

merupakan cara-cara penggunaan bahan-bahan kecantikan untuk mewujudkan wajah pemeran sesuai dengan tuntutan perannya. Sedangkan menurut D. N. Thowok (2012), tata rias wajah panggung atau *stage make up* merupakan *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung.

Berdasarkan pendapat pengertian tata rias panggung tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung merupakan tata rias wajah yang dipakai kesempatan pementasan di atas panggung sesuai dengan tuntunan perannya.

### 3. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan 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 khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008:275).

Menurut Turyani (2012: 8), rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seseorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh perias, rias wajah fantasi adalah riasan kreatif yang menggambarkan khayalan atau angan-angan sesuai dengan tema yang akan digambarkan dengan tema tertentu dengan tujuan yang

ingin disampaikan dari riasan tersebut yang biasanya selalu diimbangi dengan *body painting*.

Menurut Turyani (2012: 9), untuk menghasilkan suatu bentuk riasan fantasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Tema yaitu dasar angan-angan yang memberikan ide atau gagasan pada penampilan suatu riasan fantasi yang ditampilkan. Beberapa tema yang dapat dijadikan objek rias wajah fantasi yaitu:
  - 1) Tema flora yaitu rias fantasi yang menggambarkan tumbuh-tumbuhan seperti buah-buahan, bunga, pohon, dan sejenisnya.
  - 2) Tema fauna yaitu rias fantasi yang menggambarkan binatang yang diimajinasikan dalam suatu bentuk rias fantasi.
  - 3) Tema legenda yaitu rias fantasi yang menggambarkan cerita atau dongeng rakyat seperti keong mas, timun mas, dan lain-lain.
  - 4) Tema historis yaitu rias fantasi yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah penting.
  - 5) Tema alegoris yaitu rias fantasi yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat terhadap keadaan sosial tertentu.
- b. Rias wajah dan rambut merupakan unsur penting yang sangat menunjang dalam membuat suatu bentuk rias fantasi yang dapat dikembangkan sesuai dengan kreasi tema rias fantasi sehingga menghasilkan suatu karya seni yang unik dan berbeda.

- c. Rias raga/*body painting* merupakan bagian dari suatu rias fantasi dan unsur penunjang dari karya seni dari rias fantasi yang akan ditampilkan.
- d. Busana dan aksesoris merupakan unsur penunjang yang sangat penting untuk menunjang penampilan dan mendapatkan suatu perpaduan yang serasi dalam rancangan rias wajah.

Berdasarkan pendapat pengertian tata rias fantasi tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi merupakan tata rias yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk rias wajah sesuai dengan fantasi atau khayalan penata rias.

### **G. Topeng**

Menurut Suanda (2004: 166), topeng memiliki makna negatif sebagai rekayasa menyembunyikan diri atau berbohong, sedangkan makna positifnya adalah rekayasa penampakan atau penampilan yang sesuai dengan situasi atau konteks tertentu dengan cara memperhalus sikap dan ucapan. Dengan memakai topeng, pemain bukan hanya menyembunyikan wujud dirinya seperti mukanya, tetapi harus menampakkan ekspresi yang sesuai dengan topengnya, yang berbeda dengan dirinya.

Topeng adalah benda yang dipakai di atas wajah. Biasanya topeng dipakai untuk mengiringi musik kesenian daerah untuk menghormati sesembahan atau memperjelas watak dalam mengiringi kesenian. Bentuk topeng bermacam-macam ada yang menggambarkan watak marah, ada yang menggambarkan

lembut, dan adapula yang menggambarkan kebijaksanaan (www.wikipedia.com: 2016).

Berdasarkan kajian mengenai topeng tersebut dapat disimpulkan bahwa topeng merupakan benda yang dipakai di atas wajah, yang memiliki makna positif dan negatif untuk menggambarkan watak tokoh.

#### **H. *Body Painting/Face Painting***

Menurut Turyani (2012: 8), *body painting* atau seni lukis tubuh merupakan sebuah media seni lukis yang unik sekaligus dapat memberi kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. Berdasarkan pendapat tentang *body painting* tersebut dapat disimpulkan bahwa *body painting* seni lukis yang di terapkan di tubuh, sehingga *face painting* merupakan seni lukis yang diterapkan pada wajah.

#### **I. *Pergelaran***

Sebelum menampilkan pertunjukan diperlukan pengetahuan mengenai pertunjukan maupun elemen-elemen pertunjukan seperti tata panggung, tata properti, tata cahaya maupun tata musik. Berikut kajian mengenai pertunjukan tersebut:

##### **1. Pengertian Pertunjukan**

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 116), pertunjukan merupakan menggelar pertunjukan teater yang merupakan tahap akhir dari rangkaian sebuah pertunjukan, atau saatnya unjuk kebolehan hasil selama berlatih. Dalam pertunjukan, kamu akan berhadapan langsung dengan penonton sebagai penikmat dan sebagai penilai terhadap penampilan yang

dipertunjukan. Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 387), pergelaran merupakan tahap akhir dari seluruh persiapan dan kerja keras yang dilakukan sebelum pergelaran akan terlihat pada berlangsungnya pementasan.

## 2. Panggung/*Stage*

### a. Pengertian panggung

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 22), panggung atau pentas merupakan tempat pelaksanaan pementasan seperti pentas konvensional (*proscenium*), pentas arena, dan pentas terbuka.

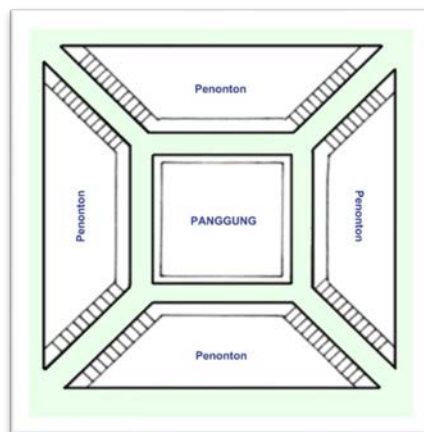
Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 387), panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

### b. Jenis-jenis panggung

#### 1) Panggung arena

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 387), panggung arena merupakan panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung, agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati

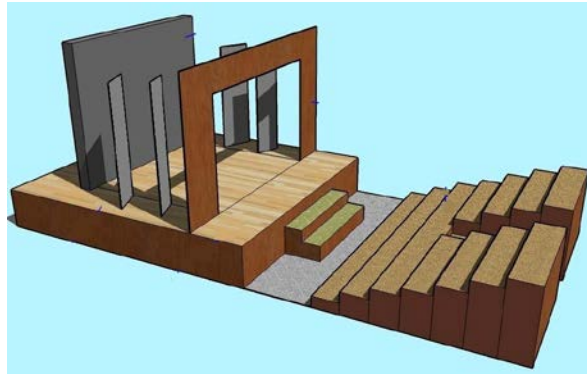
secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya semua ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi. Panggung arena biasanya dibuat terbuka (tanpa atap) dan tertutup yang intinya mendekatkan penonton pada pemain.



Gambar 6. Denah Panggung Arena  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

## 2) Panggung *proscenium*

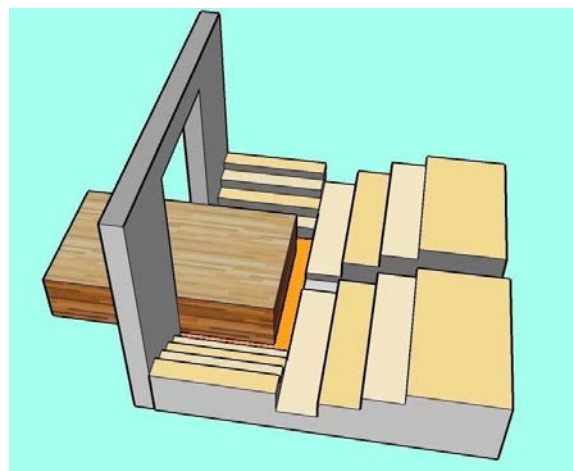
Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 389), panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.



Gambar 7. Denah Panggung *Proscenium*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

### 3) Panggung *thrust*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 391), panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.



Gambar 8. Denah Panggung *Thrust*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

### 3. Tata Cahaya/*Lighting*

#### a. Pengertian tata cahaya / *lighting*

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi dengan memberikan gambaran yang jelas kepada penonton (Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008: 331).

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 84), tata cahaya atau lampu merupakan pengaturan pencahayaan di daerah sekitarpanggung yang berfungsi untuk menghidupkan permainan dan suasana lakon yang dibawakan sehingga menimbulkan suasana istimewa.

#### b. Macam-macam lampu:

##### 1) *Floodlight*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 341), *floodlight* merupakan bentuk paling sederhana dalam lampu panggung. Bohlam dan reflektor diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan ke kanan dan ke kiri serta ke atas dan ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengaturan khusus lain yang bisa dilakukan seperti pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus. Sifat menyebar dari sinar cahaya yang dihasilkan membuat besaran area yang disinari tergantung dari jarak lampu terhadap objek.



Gambar 9. Lampu *Floodlight*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

## 2) *Scoop*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 343), Lampu *scoop* merupakan lampu flood yang dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, karena sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut. Lampu *scoop* ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bohlam tertentu. Ada yang menggunakan bohlam pijar biasa ada yang menggunakan bohlam tungsten. Lampu ini sangat efisien untuk menerangi area tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya. Selain digunakan untuk panggung teater dan teater boneka, *scoop* juga digunakan untuk televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.



Gambar 10. Lampu *Scoop*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

### 3) *Fresnel*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 344), *Fresnel* merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut, karena menggunakan *reflektor spherical* dan lensa *fresnel*. Karena karakter lensa *fresnel* yang bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Pengaturan ukuran sinar cahaya dilakukan dengan menggerakkan bohlam dan reflektor mendekati lensa. Semakin dekat bohlam dan reflektor ke lensa maka lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan semakin besar. Sifat lingkaran cahaya yang lembut memungkinkan dua atau lebih lampu *fresnel* memadukan warna cahaya pada objek atau area yang disinari. Kekurangan dari lampu *fresnel* adalah intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seorang aktor berdiri agak jauh dari pusat lingkaran cahaya maka ia kurang mendapat cukup cahaya.



Gambar 11. Lampu *Fresnel*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

#### 4) *Profile*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 344), Lampu *profile* termasuk lampu *spot* yang lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Jika lampu *profile* dalam keadaan fokus maka batas lingkaran cahaya akan jelas terlihat dan jika tidak fokus batas lingkaran cahayanya akan mengabur meskipun tidak selembut lampu *fresnel*. Lampu *profile* digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan derajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa. Selain bentuk sinar cahaya yang melingkar lampu *profile* dapat membentuk cahaya secara fleksibel dengan bantuan *shutter*. *Shutter* atau penutup cahaya ini terpasang di empat sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri), dengan mengatur posisi shutter ini maka bentuk cahaya yang diinginkan dapat dikreasikan.



Gambar 12. Lampu *Profile*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

5) *Pebble convex*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 348), Struktur lampu ini sama dengan *fresnel*, yang membedakan adalah digunakannya lensa *pebble convex*. Pada mulanya, terdapat pula lampu semacam ini dengan menggunakan lensa *plano convex* dan sering disebut dengan lampu PC. Untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya lampu dan reflektor didekatkan ke lensa. Karena menggunakan lensa *pebble convex* maka garis sinar cahaya yang dihasilkan berada di antara *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 13. Lampu *Pebble Convex*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

6) *Follow spot*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 349), Lampu *follow spot* sering juga disebut lime merupakan lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung.



Gambar 14. Lampu *Follow Spot*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

### 7) PAR

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 350), *PAR* merupakan lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. *PAR* merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*. Dengan demikian unit lampu par menggunakan lensa parabolik. Karena lampu par adalah berbentuk satu kesatuan (unit) maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam. Yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64.



Gambar 15. Lampu *PAR*  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, 2008)

### 8) Efek

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 352), Lampu efek merupakan 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. Terdapat aneka macam lampu efek tetapi semua sangat tergantung kebutuhan dan kepentingan artistik.



Gambar 16. Lampu Efek  
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk,2008)

#### 9) *Practical*

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 352), lampu *practical* merupakan lampu yang digunakan sehari-hari tetapi diperlukan dalam sebuah pementasan. Misalnya lampu belajar, lampu gantung atau lampu hiasan dinding. Dalam pertunjukan teater yang menghadirkan latar cerita realis yang berdasar pada kenyataan, tata panggung dibuat menyerupai keadaan sebenarnya.

#### c. Efek-efek *lighting* pada tata rias wajah

Pengaturan *lighting* yang berbeda-beda warna di atas panggung dibutuhkan untuk mendukung jalan cerita yang menerangkan tempat, waktu kejadian seperti menggambarkan siang atau malam hari, dan dapat mempengaruhi perubahan hasil tata rias wajah yang ditimbulkan saat terkena *lighting*.

Berikut efek-efek *lighting* yang ditimbulkan pada tata rias wajah seperti yang disajikan di Tabel 1.

Tabel 1. Efek *lighting* pada tata rias wajah

Warna Riasan	Warna Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga merah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Sangat gelap	Memudar
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau warnanya hilang	Gelap	Menjadi ungu muda	Menjadi merah muda
Hijau	Sangat gelap	Menggelapkan hingga abu-abu tua	Memudar hingga hijau pucat	Memudar	Menjadi biru pucat
Biru	Menggelapkan, abu-abu	Menggelapkan hingga abu-abu	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Ungu	Gelap hingga kehitaman	Gelap hampir hitam	Gelap hampir hitam	Menjadi ungu muda	Menjadi sangat pucat

(Sumber: Kehoe, 1992: 44)

#### 4. Tata Suara/*Music*

Menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 85), tata musik merupakan pengaturan musik yang mengiringi pementasan yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan, sedangkan tata suara merupakan pengaturan

keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti suara aktor, efek suasana, dan musik.

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, dkk, (2008: 352), tata suara merupakan suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater.

#### 5. Manajemen Pergelaran

Manajemen pertunjukan atau mengelola pertunjukan merupakan kegiatan perencanaan atau pengaturan serta koordinasi dengan berbagai pihak sebelum berlangsungnya pertunjukan, jika berkaitan dengan dekorasi, segera lakukan pengecekan dengan seksi artistik. Jika berkaitan dengan bagian produksi, berkoordinasilah dengan teknisi panggung, teknisi suara, atau teknisi dekorasi. Semua aspek yang terkandung di dalam pertunjukan teater wajib berinteraksi dan saling mengecek pekerjaannya masing-masing. Kemudian, koordinasikan dengan pengatur pertunjukan (dalam hal ini sutradara) sehingga semuanya akan terkontrol dengan baik (Wariatunnisa dan Hendrilianti, 2010: 49).

### BAB III KONSEP RANCANGAN

#### A. Karakteristik Ular Pohon

Ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) merupakan sejenis ular pohon yang berbisa lemah yang tidak berbahaya dari suku *colubridae*, disebut ular gadung karena ular ini sepiantas menyerupai pucuk tanaman gadung. Ular pohon ini berwarna hijau, panjang, ramping, dan memiliki panjang sekitar 1,5 meter sampai 2 meter yang lebih dari sepertiga bagian adalah ekornya. Ular pohon sering terdapat di pohon dan semak belukar, dengan karakteristik badan ular yang ramping tersebut memungkinkan ular pohon untuk berpindah dari pohon satu ke pohon yang lainnya dengan menjulurkan kepalanya diantara dedaunan, dan sesekali bergoyang seolah sulur-suluran tertiuip angin. Kepala ular pohon meruncing di moncong dan lebih besar dari ukuran lehernya, sehingga memudahkan ular ini untuk memangsa kodok, cicak, bunglon, burung kecil, dan aneka jenis kadal. Matanya berwarna kuning dengan ukuran yang besar sehingga memungkinkan mata melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com): 2016).



Gambar 17. Ular Pohon  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2016)

Karakteristik dari fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kalla Karolla Mengembara yaitu ular penyihir yang memiliki warna sisik yang indah dan gemulai geliat untuk menarik perhatian Karolla. Karakternya bersifat antagonis yaitu sangat jahat, dan licik.

## B. Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk mengembangkan penampilan fantasi ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yaitu ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) sejenis ular pohon dari suku *colubridae*, dengan mengambil sumber ide tersebut diharapkan dapat menghasilkan suatu karya baru yang memiliki nilai kreativitas.



Gambar 18. Sumber Ide Ular Pohon  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2016)

## C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada ular pohon yaitu menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi*, sesuai dengan pengertiannya *disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk dengan

menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau penggambaran unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Pengembangan *disformasi* digunakan karena ingin menekankan iterpretasi karakteristik ular pohon yang dianggap mewakili yaitu sisik-sisik warna hijau, kepala ular dengan mata bulat berwarna kuning dengan ukuran yang besar, dua pertiga dari badan ular yang merupakan ekornya dan mengubah bentuk obyek tidak menyerupai karakter ular pohon pada wujud aslinya melainkan diwujudkan ke bentuk manusia dengan menyederhanakan pada penggambaran sisik-sisik ular pohon yang ditambah unsur warna *gold* pada sisik-sisiknya untuk menggambarkan ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang memiliki sisik yang indah.

#### **D. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain**

Ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan unsur desain garis, ukuran, tekstur, bentuk, dan warna, agar tetap mencerminkan ciri-ciri ular pohon maka menggunakan prinsip desain pusat perhatian, proposri, irama, dan kesatuan. Unsur dan prinsip desain tersebut diterapkan pada kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi yang sesuai dengan karakter ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

##### **1. Rancangan Kostum**

Rancangan kostum ular pohon yang akan digunakan mengambil sumber ide ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) sejenis ular pohon dari

suku *colubridae* pada aslinya yang mempunyai ciri-ciri warna sisik hijau, ukuran kepala lebih besar dari ukuran badan dengan mata bulat berwarna kuning dengan ukuran yang besar, dan dua pertiga dari badan ular yang merupakan ekornya.

a. Penerapan unsur desain pada kostum ular pohon

1) Garis

Unsur garis yang digunakan dalam rancangan kostun yaitu garis lengkung untuk menggambarkan sisik-sisik ular. Garis lengkung memberi kesan luwes sesuai karakter ular dalam cerita Kala Karolla Mengembara yaitu Ular Pohon yang gemulai geliatnya dan karakter ular pohon pada wujud aslinya yang berjalan dengan melenggak-lenggokkan badannya secara luwes.

2) Ukuran

Unsur ukuran yang digunakan pada kostum yaitu pada ukuran sisik-sisik ular yang berbeda namun hampir sama satu sama lain, yang dimaksudkan agar menyerupai sisik-sisik pada wujud aslinya, seperti saat kepala ular dalam posisi tegak maka akan membentuk ukuran sisik yang berbeda ukurannya, unsur ukuran pada mata ular yang berukuran besar memungkinkan mata melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat, dan unsur ukuran pada ikat dada yang memiliki ukuran dari besar sampai ke ukuran kecil sesuai dengan badan ular

dengan yang besar dan mengecil seperti cambuk pada bagian ekornya.

### 3) Bentuk

Unsur bentuk yang diterapkan pada rancangan kostum yaitu berupa lempengan-lempengan yang berbentuk segitiga yang melengkung agar menyerupai bentuk sisik pada wujud aslinya.

### 4) Tekstur

Unsur tekstur yang diterapkan pada rancangan kostum yaitu pada kepala ular bertekstur kasar agar menyerupai sisik ular pada wujud aslinya, sedangkan pada kostum/baju bertekstur licin sehingga sisik-sisik terlihat mengkilat atau indah.

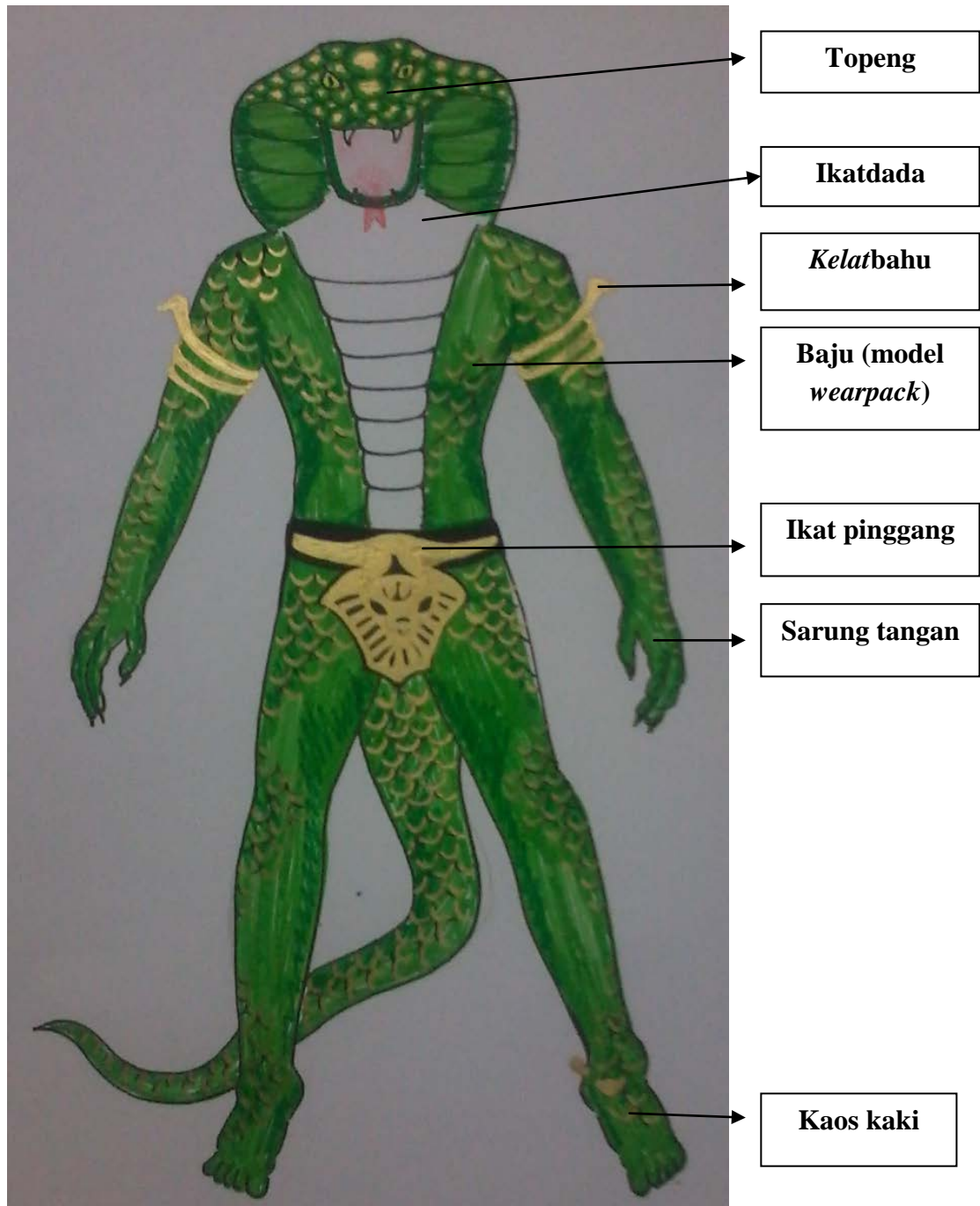
### 5) Warna

Unsur warna yang diterapkan pada kostum yaitu unsur warna hijau sesuai dengan wujud ular pohon pada aslinya dengan menambahkan unsur warna hitam, dan *gold*. Kesan yang ditimbulkan dari warna hijau yaitu cemburu, iri, dengki sesuai dengan karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang iri dengan keharmonisan keluarga kakatua. Unsur warna hitam yaitu kuat, tegas, dan warna *gold* yaitu kekayaan, kemakmuran untuk menggambarkan sisik-sisik ular pohon karena dalam cerita Kala Karolla Mengembara ular pohon membohongi Karolla dengan memperlihatkan sisik-sisiknya yang indah.

- b. Penerapan prinsip desain pada penerapan kostum ular pohon
- 1) Prinsip pusat perhatian digunakan karena ingin menekankan pada keindahan sisik ular pohon yang berwarna hijau, kepala ular pohon dengan mulut terbuka dan mata berwarna kuning dengan ukuran yang besar dan dua pertiga dari badan yang merupakan ekornya.
  - 2) Perbandingan/proporsi digunakan untuk menyesuaikan kostum/baju dan topeng dengan ukuran badan dan kepala *talent* agar saat kostum/baju dan topeng digunakan bisa sesuai dengan badan tokoh sehingga nyaman saat digunakan dan tidak mengganggu ruang gerak *talent* pada saat melaksanakan pertunjukan di panggung.
  - 3) Irama digunakan pada pembuatan ikat dada dengan peralihan ukuran yaitu dari ukuran besar ke ukuran kecil yang tujuannya untuk menggambarkan dada ular yang besar pada bagian atas dan mengecil pada bagian bawah.
  - 4) Prinsip kesatuan digunakan pada penggunaan aksesoris yang menunjang karakteristik tokoh dan *hand property* supaya menjadi kesatuan sebagai ular pohon penyihir.
- c. Pemilihan bahan dan tekstil
- 1) Kain satin warna hijau digunakan untuk kostum/baju, kain satin merupakan jenis kain yang licin dan mengkilap sehingga terlihat mewah.

- 2) Dakron adalah bahan isian pembuat boneka yang memiliki sifat ringan, digunakan sebagai isian ekor.
- 3) Sponati adalah bahan spon yang digunakan untuk membuat topeng kepala ular, ikat dada, dan ikat pinggang.
- 4) Cat tembok adalah cat yang digunakan untuk mewarnai topeng kepala ular.
- 5) Cat *acrylic* adalah cat yang digunakan untuk mewarnai kostum/baju.
- 6) Selang filter, kawat, dan kain *vinyl* untuk membuat *kelat* bahu.
- 7) Sarung tangan dan kaos kaki.

## d. Rancangan kostum



Gambar 19. Rancangan Kostum  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

Rancangan kostum ular pohon menggunakan kostum model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan dengan lengan panjang, yang diberi tambahan ekor. Unsur warna yang digunakan yaitu warna hijau yang sesuai dengan warna ular pohon pada wujud aslinya dengan tambahan warna *gold* yang memberi kesan kemewahan agar menggambarkan sisik-sisik ular terlihat indah. Topeng kepala ular dengan mulut terbuka dan mata ular yang berwarna kuning dan berukuran besar sesuai wujud ular pohon aslinya yang berfungsi untuk melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat. Ikat dada berwarna putih kekuningan untuk menggambarkan dada ular. *Kelat* bahu dan ikat pinggang sebagai aksesoris untuk menunjang karakter tokoh, dan *hand property* dengan tongkat yang salah satu sisinya diberi bentuk ular untuk menggambarkan ular pohon penyihir dalam cerita Kala Karolla Mengembara.

1) Rancangan bagian kostum/baju

Rancangan kostum yang dibuat berbentuk model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan dengan lengan panjang, yang diberi tambahan ekor, kemudian digambar menyerupai sisik-sisik ular dengan warna *gold* yang dipertegas bagian tepinya dengan warna hitam. Unsur desain yang digunakan pada rancangan kostum/baju ular pohon yaitu:

- a) Unsur garis lengkung yang diterapkan pada penggambaran sisik-sisik ular, yang memberikan kesan luwes sesuai dengan

karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang gemulai geliatnya dan karakter ular pohon pada wujud aslinya yang berjalan dengan melenggak-lenggokkan badannya secara luwes.

- b) Unsur ukuran yang diterapkan pada sisik-sisik ular dengan ukuran yang berbeda namun hampir sama satu sama lain, yang dimaksudkan agar menyerupai sisik-sisik pada wujud aslinya.
- c) Unsur warna hijau sesuai dengan wujud ular pohon pada aslinya dengan menambahkan unsur warna hitam, dan *gold*. Kesan yang ditimbulkan dari warna hijau yaitu cemburu, iri, dengki sesuai dengan karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang iri dengan keharmonisan keluarga kakatua. Unsur warna hitam yaitu kuat, tegas, dan warna *gold* yaitu kekayaan, kemakmuran untuk menggambarkan sisik-sisik ular pohon karena dalam cerita Kala Karolla Mengembara ular pohon membohongi Karolla dengan memperlihatkan sisik-sisiknya yang indah.

Prinsip desain yang digunakan pada rancangan kostum/baju ular pohon yaitu:

- a) Prinsip harmoni/keselarasan yang diterapkan pada garis lengkung dan warna yang selaras atau sesuai dalam pemakaiannya di pembuatan kostum/baju.

- b) Prinsip perbandingan/proporsi digunakan agar kostum/baju bisa sesuai dengan badan *talent*.



Gambar 20. Rancangan Baju  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

2) Rancangan bagian topeng

Rancangan topeng yang dibuat menyerupai kepala ular dengan mulut terbuka dengan mata berwarna kuning yang berukuran besar sesuai dengan karakteristik ular pohon pada wujud aslinya mata yang berukuran besar berfungsi untuk melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat.

Unsur desain yang digunakan pada rancangan topeng kepala ular pohon yaitu:

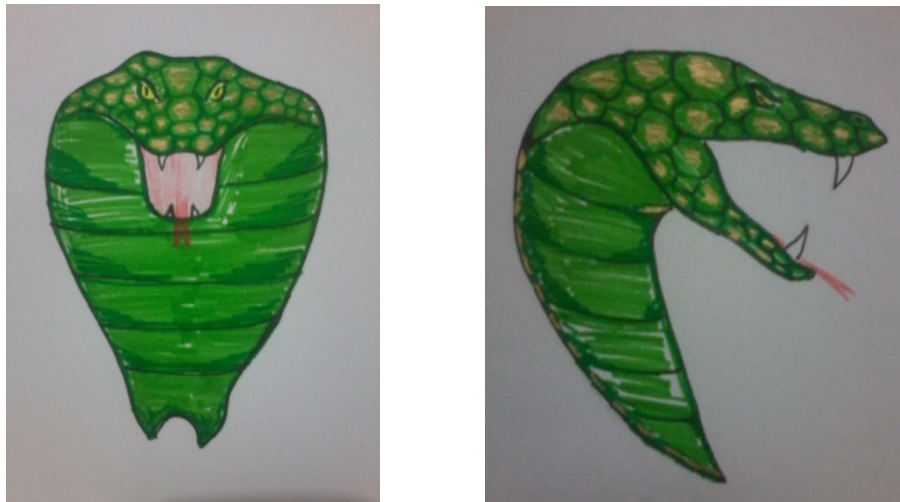
- a) Unsur bentuk berupa lempengan-lempengan yang berbentuk segitiga yang melengkung agar menyerupai bentuk sisik pada wujud aslinya yang dirangkai menyerupai kepala ular yang mulutnya terbuka, bentuk mata bulat, bentuk taring yang

meruncing yang pada wujud aslinya berfungsi untuk menularkan bisa dan memegang mangsanya agar tidak mudah terlepas. Bentuk lidah yang terbelah yang pada wujud aslinya berfungsi untuk merasakan jejak secara lebih luas.

- b) Unsur ukuran yang digunakan pada sisik-sisik ular yang berbeda namun hampir sama satu sama lain, yang dimaksudkan agar menyerupai sisik-sisik pada wujud aslinya, dan ukuran mata yang besar sesuai pada wujud aslinya yang memungkinkan mata melihat dan memperkirakan lokasi mangsa dengan lebih tepat
- c) Unsur tekstur dibuat bertekstur kasar agar menyerupai sisik ular pada wujud aslinya, karena terdiri dari susunan lempengan-lempengan sisik.
- d) Unsur warna hijau sesuai dengan wujud ular pohon pada aslinya dengan menambahkan unsur warna hitam, dan *gold*. Kesan yang ditimbulkan dari warna hijau yaitu cemburu, iri, dengki sesuai dengan karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang iri dengan keharmonisan keluarga kakatua. Unsur warna hitam yaitu kuat, tegas, dan warna *gold* yaitu kekayaan, kemakmuran untuk menggambarkan sisik-sisik ular pohon karena dalam cerita Kala Karolla Mengembara ular pohon membohongi Karolla dengan memperlihatkan sisik-sisiknya yang indah.

Prinsip desain yang digunakan pada rancangan topeng kepala ular pohon yaitu:

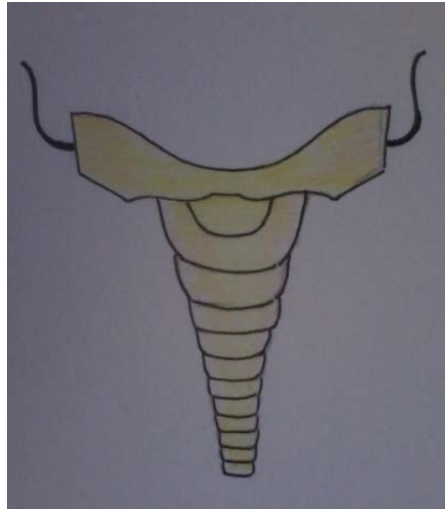
- a) Prinsip perbandingan/proporsi digunakan agar topeng kepala ular bisa sesuai dengan ukuran kepala *talent* sehingga saat digunakan bisa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent*.



Gambar 21. Rancangan Kepala Ular  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

### 3) Rancangan bagian ikat dada

Rancangan ikat dada yang dibuat agar menyerupai dada ular. Unsur desain yang digunakan pada rancangan ikat dada yaitu unsur bentuk seperti persegi panjang dengan sudut yang tumpul dengan unsur ukuran yang besar hingga kecil yang disusun dengan prinsip irama agar dapat mengalihkan pandangan mata ke kepala ular yang menjadi pusat perhatian.



Gambar 22. Rancangan Ikat Dada  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

#### 4) Rancangan bagian ikat pinggang

Rancangan ikat pinggang dibuat untuk aksesoris yang dapat menunjang karakter ular pohon untuk memperindah tampilan keseluruhan.

Unsur desain yang digunakan pada rancangan ikat pinggang yaitu unsur bentuk ikat pinggang dengan unsur warna hitam yang memberikan kesan kuat dan tegas sesuai dengan karakter ular pohon yang antagonis, dan unsur warna *gold* yang memberi kesan kemewahan, indah.

Prinsip desain yang digunakan pada rancangan ikat pinggang yaitu prinsip keseimbangan dengan membuat rancangan ikat pinggang simetris antara kanan dan kiri.



Gambar 23. Rancangan Ikat Pinggang  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

5) Rancangan bagian *kelat* bahu

Rancangan *kelat* bahu dibuat untuk aksesoris yang dapat menunjang karakter ular pohon untuk memperindah tampilan keseluruhan, yang berbentuk ular yang melingkar.

Unsur desain yang digunakan pada rancangan *kelat* bahu yaitu unsur bentuk yang dibuat menyerupai bentuk ular, dan unsur warna gold supaya bisa menjadi aksesoris yang indah untuk menunjang penampilan tokoh. Prinsip perbandingan/proporsi digunakan agar *kelat* bahu bisa disesuaikan dengan ukuran lengan *talent*.



Gambar 24. Rancangan *Kelat* Bahu  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

6) Rancangan bagian *hand property*

Rancangan *hand property* dibuat menunjang karakter tokoh dalam cerita Kala Karolla Mengembara sebagai ular pohon penyihir.

Unsur desain yang digunakan pada rancangan *hand property* yaitu usur bentuk seperti tongkat yang salah satu sisinya diberi bentuk yang menggambarkan kepala ular. Unsur warna hitam pada tongkat memberikan kesan kuat dan tegas dan unsur warna hijau agar sesuai dengan warna ular pohon. Prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip pusat perhatian yang mau menekankan pada bentuk kepala ular.



Gambar 25. Rancangan *Hand Property*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

7) Rancangan bagian sarung tangan dan kaos kaki

Unsur desain yang digunakan pada rancangan sarung tangan dan kaos kaki menggunakan unsur garis lengkung yang diterapkan pada penggambaran sisik-sisik ular, yang memberikan kesan luwes. Unsur warna *gold* pada sisik-sisik untuk menggambarkan karakteristik ular pohon yang memiliki sisik-sisik yang indah.

Prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip kesatuan yang diterapkan agar sarung tangan dan kaos kaki menjadi satu kesatuan dengan kostum/baju.



Gambar 26. Rancangan Sarung Tangan dan Kaos Kaki  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

## 2. Rancangan Rias Wajah Fantasi

Rancangan riasan yang akan diterapkan pada tokoh ular pohon dibuat tidak terlihat seperti wajah manusia melainkan seperti dalam mulut ular yang disederhanakan dengan menggambarkan lubang mulut, mulut bagian atas, dan samping.

### a. Penerapan unsur desain pada rias fantasi

#### 1) Garis

Unsur garis yang akan digunakan dalam rancangan rias fantasi yaitu garis lengkung yang memberi kesan luwes, sesuai dengan karakteristik ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang gemulai geliatnya dan unsur garis lengkung digambarkan pada sisi kanan dan kiri mulut ular agar menyerupai dalam mulut ular pada wujud aslinya.

## 2) Bentuk

Unsur bentuk yang akan digunakan dalam rancangan rias wajah fantasi yaitu bentuk bulat yang menggambarkan lubang mulut ular.

## 3) Warna

Unsur warna yang akan digunakan dalam rancangan rias fantasi yaitu warna merah yang memberikan kesan kemarahan, peperangan, dan warna hitam yang memberikan kesan kuat dan tegas yang sesuai dengan karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara yang antagonis.

## 4) Nilai Gelap Terang

Unsur gelap terang diterapkan dalam rancangan rias fantasi dengan penggambaran pada gradasi warna untuk memberikan efek dalam mulut yang berongga.

### b. Penerapan prinsip desain pada rias fantasi

Prinsip desain yang diterapkan pada rias wajah fantasi yaitu prinsip keseimbangan simetris yang digunakan pada penggambaran dalam mulut ular antara kanan dan kiri.

c. Rancangan rias fantasi Ular Pohon



Gambar 27. Rancangan Rias Wajah Fantasi  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

**E. Rancangan Pergelaran**

1. Pembentukan Panitia

Dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan diperlukan pembentukan kepanitiaan agar pertunjukan tersebut bisa berjalan dengan lancar, dan di dalam kepanitiaan terdapat target yang harus dicapai dari setiap anggota panitia agar pertunjukan bisa berjalan lancar seperti:

- a. Ketua panitia untuk mengatur dan mengawasi pekerjaan setiap seksi agar semua acara bisa berjalan dengan lancar.
- b. Sekretaris untuk mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan pertunjukan.

- c. Bendahara untuk mengelola keuangan dalam pertunjukan
- d. Seksi sponsor bertugas untuk mencari sponsor untuk pertunjukan.
- e. Seksi humas untuk mengadakan sosialisasi kepada masyarakat tentang pertunjukan yang akan dipentaskan.
- f. Seksi PDD untuk membuat segala macam publikasi seperti *pamflet*, *leaflet*, *booklet*, sertifikat, dan mengatur panggung, dekorasi, *lighting*, dokumentasi.
- g. Seksi acara untuk membuat jadwal susunan acara yang akan diadakan saat pertunjukan, dan mencari MC, dan bintang tamu.
- h. Seksi keamanan bertanggungjawab untuk mengawasi keamanan pada saat gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan berlangsung.
- i. Seksi perlengkapan untuk memenuhi semua perlengkapan yang dibutuhkan pada saat gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan.
- j. Seksi konsumsi untuk mengatur konsumsi pada saat gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan berlangsung.
- k. Seksi kebersihan untuk menjaga kebersihan diwaktu gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan berlangsung
- l. Seksi tiketing untuk membuat dan menjual tiket.

Semua anggota dalam kepanitiaan harus melaksanakan tugasnya sesuai dengan kedudukannya, dan harus saling konfirmasi antar setiap panitia. Kepanitiaan pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara diambil dari mahasiswa tata rias dan kecantikan karena

dimaksudkan agar dapat menjalankan organisasi yang akan dijalankan pada sebuah pergelaran. Berikut susunan panitia:

Tabel 2. Susunan panitia

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

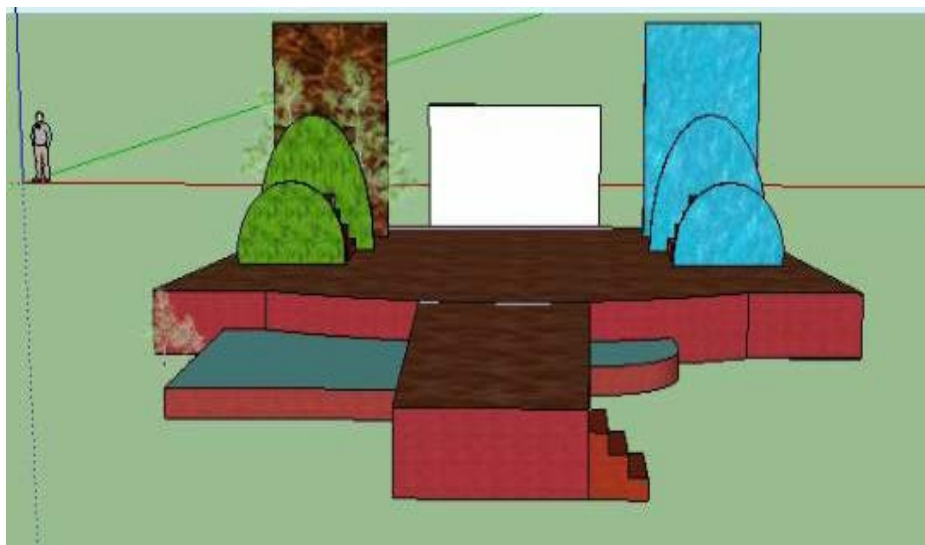
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

## 2. Konsep Pergelaran

Drama Musikal Kala Karolla Mengembara merupakan sebuah judul yang diambil dalam proyek Tugas Akhir mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 Universitas Negeri Yogyakarta yang berupa seni pertunjukan teater drama musikal yaitu berisi nyanyian, tarian, dan *acting*, yang mempertunjukan kisah-kisah fabel dengan mewujudkan dari fantasi atau khayalan mengenai hewan yang diwujudkan dalam benruk kostum dan *make up* pada manusia yang di pergelarkan untuk memberikan pendidikan karakter untuk anak-anak.

## 3. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung menggunakan *proscenium stage*, sehingga penonton dapat menyaksikan pagelaran dari satu arah yaitu di depan panggung bermaksud agar penonton dapat konsentrasi dalam melihatnya.



Gambar 28. Konsep Penataan Panggung  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

#### 4. Konsep Penataan *Lighting*

Pencahayaan merupakan faktor pendukung yang sangat penting untuk keberhasilan dalam pelaksanaan Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara agar pertunjukan tampak lebih hidup dan menarik. Lampu yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah warna biru, putih untuk menggambarkan suasana siang hari, dan warna ungu, merah untuk menggambarkan malam hari, dan lampu warna putih untuk menghidupkan karakter tokoh dengan menyorot adegan atau jalannya tokoh.

#### 5. Konsep Penataan Properti Panggung

Konsep penataan properti panggung dibuat menyerupai suasana di hutan dengan dekorasi tumbuhan untuk menggambarkan hutan dan sebuah batang pohon yang digunakan untuk Karolla tidur, dekorasi awan untuk menggambarkan dunia langit, dan dunia bawah untuk menggambarkan dunia air.

#### 6. Konsep Penataan Musik

Penataan musik dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara yaitu menggunakan musik *dubbing* atau rekaman, sehingga para pemain khususnya anak-anak bisa menjalani karakter tokohnya dengan mudah, hanya dengan gerakan tubuh sesuai dengan alunan musiknya.

#### 7. Jadwal Pertunjukan

Jadwal pertunjukan dilakukan pada tanggal 14 Februari 2016 pukul 14.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Berikut jadwal pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara:

Tabel 3. Jadwal pertunjukan

NO	WAKTU	KEGIATAN
1	07.00	Semua mahasiswa tata rias berkumpul di auditorium
2	07.00-08.30	Panitia Sem 5 persiapan pribadi Sem 3 menyiapkan untuk acara (breaving sem 3 dan panitia lain)
3	08.30-11.30	Mulai <i>make-up</i> , pemakaian kostum talent
4	11.30-12.30	Foto Talent, Beautician dan pembimbing
5	12.30-13.30	Pengkondisian
6	13.30-14.00	Band Exception membuka Acara dan dilanjutkan oleh MC membuka Acara
7	14.00-14.10	Pembukaan Acara dan Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY
8	14.10-14.30	Pembacaan CV Juri, Pemberian Penghargaan Juri. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agus Prasetya, M.Sn.</li> <li>• Enis Niken Herawati, M.Hum</li> <li>• Wahyana Giri, M.C</li> <li>• Pembacaan CV Sutradara, Pemberian penghargaan kepada Bapak Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku pengide cerita, pembuat naskah, koreografer, sutradara dan dubber dari teater musical Kala Karolla Mengembara</li> </ul>
9	14.30-15.45	Teater Kala Karolla Mengembara
10	15.45-16.30	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Talent + Dubber show</li> <li>2. Talent+beautician show dan foto on stage</li> <li>3. Dilanjutkan Pengumuman terbaik</li> </ol>
11	16.30-16.45	Closing

(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

## 8. Jadwal Latihan Koreografi

Tabel 4. Jadwal latihan koreografi

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. 1Gedung	SHOW TIME

(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

9. Jadwal Test *Make Up*

Untuk mencapai *make up* yang sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, maka dibutuhkan *test make up* untuk melatih, mendapatkan desain yang sesuai karakter yang diinginkan. *Test make up* dilakukan pada tanggal 6 Januari 2016, 7 Januari 2016, dan 10 Januari 2016.

#### 10. Jadwal Pemotretan

Jadwal pemotretan untuk *booklet* dan *slide* pada saat pertunjukan berlangsung dilakukan pada saat gladi kotor yaitu tanggal 10 Januari 2016, sedangkan pemotretan untuk dokumentasi dilakukan sebelum pertunjukan berlangsung.

#### 11. Jadwal Gladi Kotor

Jadwal gladi kotor dilakukan pada tanggal 10 Januari 2016 sekaligus dengan *make up* dan kostum yang akan dinilai dalam penjurian, selain itu untuk memastikan penampilan tokoh secara keseluruhan sebelum pertunjukan berlangsung agar apabila ada revisi bisa dikerjakan sebelum hari pertunjukan agar hasilnya memuaskan. Setelah selesai penjurian kemudian melakukan latihan koreografi.

#### 12. Jadwal Gladi Bersih

Jadwal gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2016 yaitu satu hari sebelum pertunjukan berlangsung dengan acara persiapan panggung, dekorasi, *lighting*, musik, serta latihan koreografi yang terakhir sebelum di pertunjukkan.

#### 13. Pertunjukan

Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2016 pada pukul 14.00 WIB – selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Pengembangan Desain**

##### 1. Proses pelaksanaan rancangan kostum dan aksesoris

Proses pelaksanaan rancangan kostum dan aksesoris yaitu yang pertama mencari sumber ide yang sesuai dengan tokoh ular pohon, dan ditemukan sumber ide yang dianggap sesuai yaitu ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) sejenis ular pohon dari suku *colubrida*. Langkah selanjutnya selain mengkaji karakter dan karakteristik dari sumber ide tersebut juga harus mengkaji karakter dan karakteristik dari ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara, dan mengkaji teknik pengembangan sumber ide yang akan digunakan yaitu teknik disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk dengan menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau penggambaran unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Proses pembuatan kostum melalui beberapa tahapan dan perubahan yaitu yang pertama pemilihan bahan atau jenis kain, warna kain, kedua pengukuran terhadap model yang memeran tokoh ular pohon, ketiga menjahit kostum, keempat melakukan *textile painting*, kelima melakukan *fitting*.

a. Proses rancangan kostum

Proses rancangan kostum membuat sketsa rancangan kostum berdasarkan unsur dan prinsip desain yang akan diterapkan dengan mengalami proses perbaikan sebanyak 2 kali perbaikan hingga akhirnya mendapatkan desain yang sesuai dengan tokoh ular pohon yaitu ular penyihir yang memiliki sisik yang indah dan gemulai geliat.

1) Rancangan Kostum Pertama

Pada rancangan kostum pertama menggunakan *wearpack* (*one piece overall*) yaitu baju terusan dengan lengan panjang dengan warna hijau dan memakai topeng berbentuk mulut ular yang terbuka, ikat pinggang, gelang tangan, gelang kaki, dan *kelat* bahu. Pada rancangan ini sudah disetujui konsepnya hanya harus merubah rancangan pada ikat pinggang, menambah panjang ekor, dan menghilangkan gelang tangan dan gelang kaki.



Gambar 29. Rancangan Kostum Pertama  
(Sumber: Artyung, 2016)

## 2) Rancangan Kostum Kedua

Pada rancangan kostum kedua menggunakan *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan dengan lengan panjang dengan warna hijau dengan tambahan unsur warna *gold* pada sisik-sisiknya, topeng dengan mulut ular yang terbuka, memakai ikat dada, ikat pinggang, *kelat* bahu dan ekor yang panjang.



Gambar 30. Rancangan Kostum Kedua  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

### b. Proses Pembuatan Kostum

Proses pembuatan kostum diserahkan kepada penjahit berdasarkan konsep rancangan yang sudah dibuat, untuk pembuatan topeng kepala ular, *kelat bahu*, dan ikat pinggang diserahkan kepada artyung, dan untuk *textile painting* dilakukan sendiri. Setelah kostum jadi kemudian dilakukan *fitting* terhadap *talent* sekaligus gladi kotor pada tanggal 10

januari 2016, dan ada perbaikan pada *textil painting* pada sisik-sisik ular yang kurang indah sehingga dilakukan *textile painting* lagi dengan menambahkan warna *gold* pada sisik-sisik ular sehingga siap digunakan pada hari pergelaran dilaksanakan.

## 2. Proses pelaksanaan rancangan rias fantasi

Proses rancangan rias wajah fantasi membuat sketsa rancangan rias wajah berdasarkan unsur dan prinsip desain yang akan diterapkan untuk menggambarkan dalam mulut ular, karena ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara merupakan tokoh antagonis maka diambil unsur warna merah untuk keseluruhan *make up* dengan tambahan unsur warna hitam untuk memberi kesan lubang rongga mulut ular yang berbentuk lingkaran, dan garis lengkung warna hitam untuk kesan dalam mulut bagian samping.



Gambar 31. Rancangan Rias Fantasi  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

### 3. Proses *test make up*

#### a. *Test make up* pertama

Pada *test make up* pertama masih ada kekurangan pada pengaplikasian warna yang kurang tegas sehingga kurang menutupi wajah, dan pada gradasi warna, warna putih kurang membaur.



Gambar 32. *Test Make Up* Pertama  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

#### b. *Test make up* kedua

Pada *test make up* kedua warna yang digunakan masih kurang tegas dan pengaplikasian *face painting* warna hitam pada lingkaran di hidung kurang hitam.



Gambar 33. *Test Make Up* Kedua  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

c. *Test make up* ketiga

*Test make up* ketiga dilakukan pada saat gladi kotor sekaligus untuk penjurian warna sudah tegas, hanya karena *face painting* terlalu berminyak sehingga mudah luntur saat terkena goresan topeng.



Gambar 34. *Test Make Up* Ketiga  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

#### 4. Proses pertunjukan

##### a. Panggung

Proses penataan panggung dilakukan pada tanggal 12 Januari 2016 pada pukul 21.00 WIB. Pada proses penataan panggung menggunakan tambahan panggung untuk memanjang ke depan sepanjang 7 meter dengan lebar 3,66 meter, dan ada tambahan panggung di sisi kanan dan kiri dengan bentuk *proscenium stage*.

##### b. *Lighting*

Proses penataan *lighting* dilakukan H-1 pertunjukan diselenggarakan yang dilakukan pada siang hari sehingga bisa dipakai untuk gladi bersih.

##### c. *Sound*

Proses penataan *sound* dilakukan H-1 pertunjukan diselenggarakan yang dilakukan pada siang hari sehingga bisa dipakai untuk gladi bersih.

##### d. Membahas penataan H-1 dan hari H

Pada H-1 pertunjukan berlangsung masih dilakukan penataan untuk dekorasi panggung, *lighting*, dan *sound* untuk memastikan semuanya dapat berjalan dengan lancar maka dilakukan gladi kotor dengan latihan koreografi yang sudah dilengkapi dengan tambahan efek *lighting* dan *sound* dengan memakai kostum masing-masing tokoh. Pada hari pertunjukan dilakukan *make up* pada masing-masing tokoh

yang kemudian siap dipergelarkan pada pukul 14.00 WIB tanggal 14 Februari 2016.

e. Kendala kepanitiaan

Kendala kepanitiaan yaitu kurangnya komunikasi satu sama lain antar sie, dan untuk PDD karena foto keseluruhan kostum tokoh dilakukan terlalu dekat dengan hari H pertunjukan sehingga waktu pembuatan *booklet* cuma sebentar.

## **B. Hasil Kostum, Rias Fantasi, dan Pertunjukan**

### 1. Hasil Kostum

Kostum ular pohon menggunakan kostum/baju model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan lengan panjang yang diberi tambahan ekor dengan menggunakan kain satin warna hijau dengan tambahan *textile painting* menggunakan *acrylic* warna *gold* agar sisik-sisik ular terlihat indah. Topeng kepala ular menggunakan sponat yang dicat menggunakan cat tembok dengan mulut terbuka dan mata ular yang berwarna kuning dan berukuran besar. Ikat dada dibuat menggunakan sponat berwarna putih kekuningan untuk menggambarkan dada ular. *Kelat* bahu dibuat menggunakan selang filter yang diberi kawat dan dilapisi kain *vinyl* warna *gold*, dan ikat pinggang dibuat menggunakan sponat sebagai aksesoris untuk menunjang karakter tokoh, dan *hand properti* dengan tongkat yang salah satu sisinya diberi bentuk ular untuk menggambarkan ular pohon penyihir.



Gambar 35. Hasil Kostum  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

Berikut hasil dari bagian-bagian kostum:

a. Hasil kostum/baju

Kostum/baju dibuat menggunakan kain satin warna hijau tua yang dijahit dengan model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan lengan panjang yang disesuaikan dengan ukuran badan *talent*, dan diberi tambahan ekor, pada ekor diisi dengan dakron agar bisa berbentuk ekor dan sifatnya yang ringan tidak memberatkan *talent*. Kain satin yang sudah dijahit kemudian dilakukan *textile painting* menggunakan *acrylic* dengan warna hitam dan *gold* yang membentuk garis lengkungan-lengkungan untuk menggambarkan sisik-sisik ular.

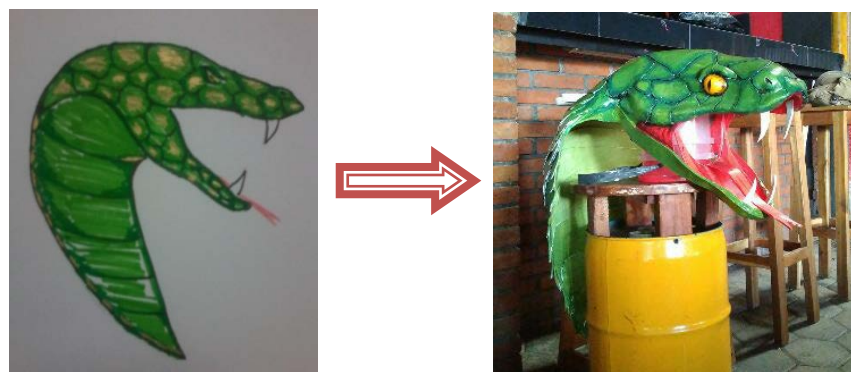


Gambar 36. Hasil Kostum/Baju  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

b. Hasil topeng

Topeng dibuat menggunakan spon ati dengan ketebalan 3 mm digunakan untuk membuat dasaran topeng dan 1 mm digunakan untuk membuat sisik-sisik ular yang dipotong berbentuk

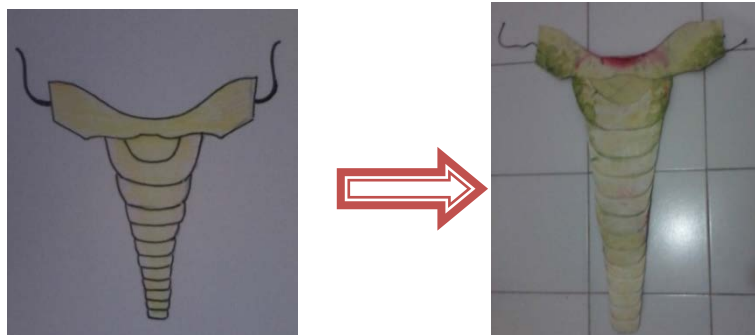
lengkungan segitiga yang kemudian disusun diatas pola dasar topeng agar bisa menyerupai tekstur sisik pada wujud aslinya. Topeng yang sudah berbentuk kemudian di cat menggunakan cat tembok karena dengan menggunakan cat tembok warna hijau pada spon ati tidak mudah pecah-pecah karena bisa meresap ke spon ati, dan diberi tambahan cat *acrylic* warna gold pada sisik-sisiknya.



Gambar 37. Hasil Topeng  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

c. Hasil ikat dada

Ikat dada dibuat menggunakan spon ati dengan bentuk lengkungan dari besar hingga ke kecil, dan diberi warna kuning, digunakan pada dada *talent* sehingga bisa menjadi satu kesatuan dengan kostum dan bisa menggambarkan dada ular pohon. Pada hasil akhir ikat dada sesuai pada proporsi hasil kostum/baju dengan hasil ikat dada.



Gambar 38. Hasil Ikat Dada  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

d. Hasil ikat pinggang

Ikat pinggang dibuat menggunakan spon ati yang diberi warna hitam kemudian dilapisi dengan kain *vinyl* warna *gold* yang dibentuk dengan menggambar kepala ular. Ikat pinggang dibuat untuk aksesoris penunjang tokoh ular pohon, dan hasil akhir dari ikat pinggang sesuai dengan proporsi keseluruhan kostum.

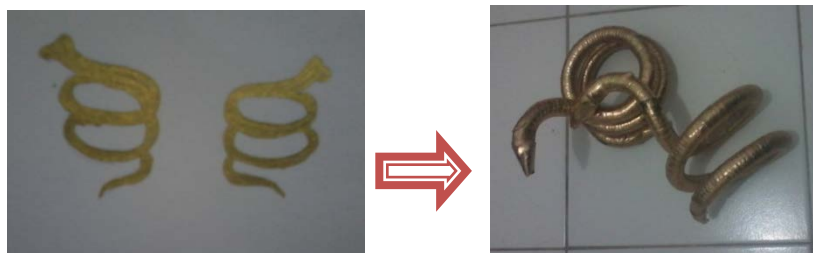


Gambar 39. Hasil Ikat Pinggang  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

e. Hasil *kelat* bahu

*Kelat* bahu dibuat menggunakan selang filter yang didalamnya diberi kawat kemudian di bentuk melingkar sebanyak dua lingkaran dan dilapisi dengan kain *vinyl* warna *gold* agar bisa

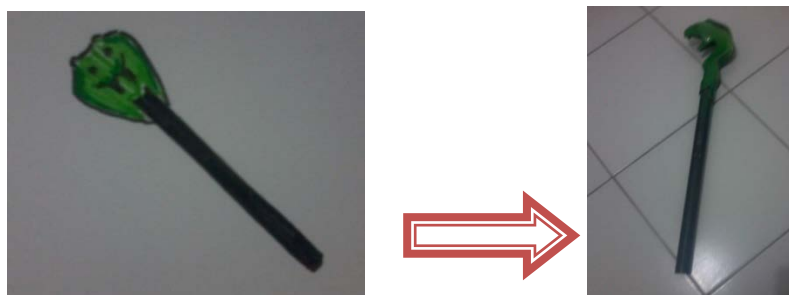
menjadi aksesoris *kelat* bahu yang indah untuk mendukung tokoh ular pohon. Pada hasil akhir *kelat* bahu sesuai dengan yang diinginkan karena pada saat *talent* berada di panggung *kelat* bahu berwarna gold bisa mendukung karakter tokoh.



Gambar 40. Hasil *Kelat* Bahu  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

f. Hasil *hand property*

*Hand property* dibuat menggunakan selang kemudian diberi warna hitam dan pada salah satu sisinya dibuat kepala ular menggunakan sponati dan diwarnai hijau. *Hand property* yang dibuat untuk mendukung karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara sebagai penyihir tercapai karena dalam penggunaannya diatas panggung tidak mengganggu tokoh ular pohon pada saat *segment* sepuluh keluar untuk dijaring.



Gambar 41. Hasil *Hand Property*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

g. Hasil sarung tangan dan kaos kaki

Sarung tangan dan kaos kaki menggunakan sarung tangan dan kaos kaki warna hijau, kemudian dilakukan *textile painting* dengan membuat sisik-sisik dengan warna *gold* agar sesuai dengan kostum/baju.



Gambar 42. Hasil Sarung Tangan dan Kaos Kaki  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

2. Hasil Rias Fantasi

Hasil rias fantasi yang menggambarkan dalam mulut ular menggunakan *face painting* warna merah untuk keseluruhan *make up* dengan tambahan unsur warna hitam untuk memberi kesan lubang rongga mulut ular yang berbentuk lingkaran, dan garis lengkung warna hitam untuk kesan dalam mulut bagian samping.



Gambar 43. Hasil Rias Fantasi  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

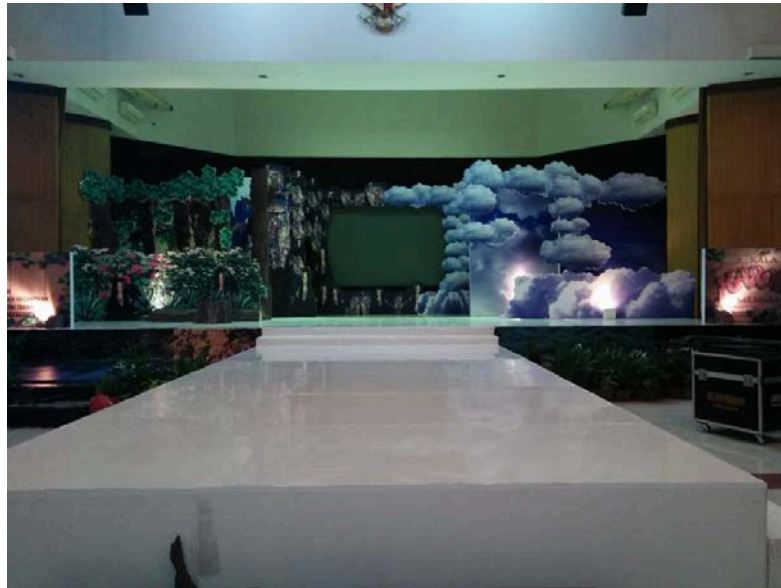
### 3. Hasil Pergelaran

Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dapat terselenggara dengan lancar pada tanggal 14 Januari 2016 karena kerja sama dan komunikasi yang baik antar seksi dan panitia yang lain. Proses acara dimulai sejak pagi hari oleh mahasiswa dan panitia untuk persiapan acara serta *make up* tokoh masing-masing untuk dilakukan sesi foto pada pukul 11.00 WIB dan dipergelarkan pada pukul 14.00 WIB.

#### a. Hasil akhir penataan panggung

Penataan panggung untuk Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan panggung *proscenium* sehingga penonton dapat menyaksikan pagelaran dari satu arah yaitu di depan panggung dan dengan melihat pertunjukan dari satu sisi maka penonton merasa nyaman dan lebih fokus untuk melihatnya. Panggung *proscenium* yang dibuat menjadi tiga tingkatan, tingkatan paling atas untuk menggambarkan dunia langit seperti tempat awan, matahari, bintang,

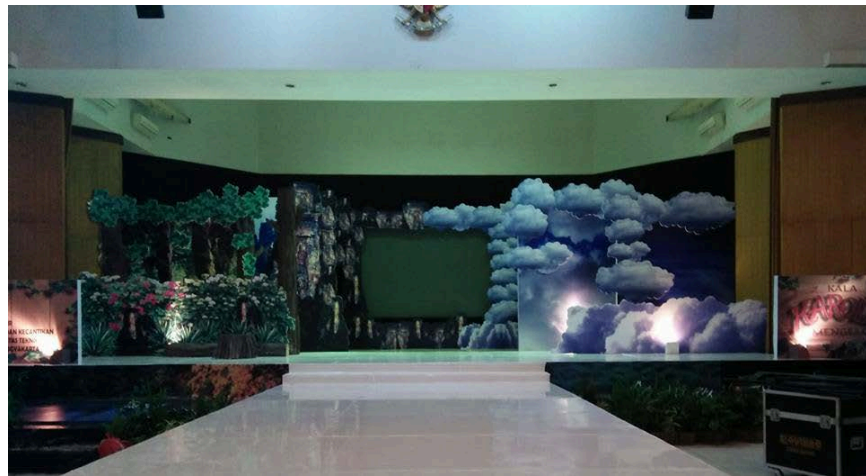
pelangi, tingkatan kedua untuk menggambarkan daratan seperti dihutan untuk tumbuh-tumbuhan dan tempat binatang-binatang, dan tingkatan ketiga atau paling bawah yaitu untuk menggambarkan dunia air untuk tempat ikan-ikan.



Gambar 44. Hasil Penataan Panggung  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

b. Hasil akhir penataan properti panggung

Properti panggung yang digunakan yaitu menggunakan dekorasi awan untuk menggambarkan langit dan tempat benda-benda diatas langit seperti matahari, bintang, pelangi. Dekorasi tumbuhan untuk menggambarkan daratan yaitu hutan untuk tempat tumbuh-tumbuhan dan hewan-hewan. Tokoh ular pohon muncul pada area dekosrasi tumbuh-tumbuhan yang kemudian *acting* di panggung kanan bagian bawah dengan dekorasi semak-semak untuk menggambarkan rumah ular.



Gambar 45. Hasil Penataan Properti Panggung  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

c. Hasil akhir penataan *lighting*

*Lighting* yang digunakan berwarna-warni menyesuaikan latar cerita untuk menimbulkan efek nyata pada tokoh. Penggunaan *lighting* mengikuti gerak pemain digunakan untuk memperjelas tampilan setiap pemain. Hampir warna *lighting* digunakan pada saat tokoh ular pohon muncul, ada beberapa *lighting* yang kurang sesuai dengan warna pada kostum ular pohon karena warna hijau pada ular pohon menjadi kurang terlihat dan kekurangan yang terjadi pada pembuatan topeng dengan kepala menjadi lebih jelas terlihat seperti pada penggunaan *lighting* warna merah. Warna *lighting* yang sesuai dengan tokoh ular pohon yaitu warna putih atau biru, karena hasil yang ditampilkan pada warna kostum bisa sesuai, warna hijau yang ditimbulkan menjadi cerah dan sisik-sisiknya terlihat mengkilat.



Gambar 46. Hasil Penataan *Lighting*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

d. Hasil akhir penataan musik pengiring

Penataan musik menggunakan musik *dubbing* atau rekaman, sehingga para pemain khususnya anak-anak bisa menjalani karakter tokohnya dengan mudah, hanya dengan gerakan tubuh sesuai dengan alunan musiknya. Tokoh ular pohon muncul pada segmen ke tiga dengan lagu dari Hello Band yang berjudul Seperti Ular, dengan alunan lagu tersebut ular pohon muncul dengan melenggak-lenggokkan badannya untuk duduk di panggung kanan bagian bawah yang menggambarkan rumah ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara.

### C. Pembahasan Kostum, Rias Fantasi, dan Pergelaran

#### 1. Pembahasan kostum

Pembuatan kostum seperti topeng dan aksesoris untuk ular pohon jadi pada tanggal 5 Januari 2016, topeng dibuat menggunakan spon ati dengan ketebalan 3 mm digunakan untuk membuat dasaran topeng dan 1 mm digunakan untuk membuat sisik-sisik ular yang dipotong berbentuk lengkungan segitiga yang kemudian disusun diatas pola dasar topeng agar bisa menyerupai tekstur sisik pada wujud aslinya. Topeng yang sudah berbentuk kemudian di cat menggunakan cat tembok karena dengan menggunakan cat tembok warna hijau pada spon ati tidak mudah pecah-pecah karena bisa meresap ke spon ati, dan diberi tambahan cat *acrylic* warna gold pada sisik-sisiknya, sedangkan kostum keseluruhan ular pohon jadi pada tanggal 13 Januari 2016 karena kendala pada kostum/baju sebelumnya direkomendasikan untuk menggunakan *body suit*, namun tidak bisa dilakukan *textile painting* karena sifat kain *body suit* menyerap sehingga pada tanggal 5 Januari 2016 diganti dengan menggunakan kain satin warna hijau kemudian diserahkan kepada penjahit dengan rancangan baju model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan lengan panjang dengan tambahan ekor untuk diisi dengan dakron dengan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran *talent* dan jadi pada tanggal 9 Januari 2016. *Textile painting* yang bisa dilakukan yaitu bentuk sisik-sisik warna hitam, karena kurangnya waktu untuk melakukan *textile painting* warna *gold*.



Gambar 47. *Textile Painting*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

Pada gladi kotor tanggal 10 Januari 2016 kostum yang digunakan masih ada kekurangan sehingga setelah selesai gladi kotor dilakukan *textile painting* warna *gold* untuk sisik-sisiknya, sehingga siap untuk digunakan pada Pergelaran Kala Karolla Mengembara tanggal 14 Februari 2014.



Gambar 48. Hasil *Textile Painting*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)

Berikut pembahasan dari bagian-bagian kostum:

a. Pembahasan kostum/baju

Pada pembuatan kostum melalui beberapa tahapan, yaitu yang pertama menggunakan kain katun warna hijau muda tetapi tidak jadi karena warna yang digunakan kurang sesuai dan direkomendasikan untuk menggunakan *bodysuit* agar kostum/baju hasilnya bisa bagus dan sesuai dengan ukuran badan *talent*. Kedua sesuai rekomendasi untuk menggunakan *bodysuit*, tetapi ternyata bahan dari *bodysuit* mudah menyerap sehingga tidak bisa dilakukan *textile painting*. Ketiga kostum/baju dibuat menggunakan kain satin warna hijau tua yang kemudian menjadi kostum/baju yang digunakan pada saat pertunjukan. Kain satin dijahit ke penjahit dengan model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan lengan panjang yang disesuaikan dengan ukuran badan *talent*, dan diberi tambahan ekor, pada ekor diisi dengan dakron agar bisa berbentuk ekor dan sifatnya ringan. Setelah jadi kemudian dilakukan *textile painting* menggunakan *acrylic* dengan warna hitam dan *gold* yang membentuk garis lengkungan-lengkungan untuk menggambarkan sisik-sisik ular. *Textile painting* yang dibuat juga kurang sesuai dengan rencana semula, karena keterbatasan waktu dan harus dilakukan pengulangan *textile painting* agar warna yang diinginkan bisa terwujud.

b. Pembahasan topeng

Pembuatan topeng dibantu oleh Artyung. Topeng dibuat menggunakan spon ati dengan ketebalan 3 mm digunakan untuk membuat dasaran topeng dan 1 mm digunakan untuk membuat sisik-sisik ular yang dipotong berbentuk lengkungan segitiga yang kemudian disusun diatas pola dasar topeng agar bisa menyerupai tekstur sisik pada wujud aslinya. Topeng yang sudah berbentuk kemudian di cat menggunakan cat tembok karena dengan menggunakan cat tembok warna hijau pada spon ati tidak mudah pecah-pecah karena bisa meresap ke spon ati, dan diberi tambahan cat *acrylic* warna gold pada sisik-sisiknya.

Setelah topeng jadi yang sudah disesuaikan dengan ukuran kepala *talent* yang digunakan pada saat gladi kotor tanggal 14 Januari 2016 ternyata masih ada kekurangan pada saat dipakai lama kepala *talent* sakit karena terlalu sempit, sehingga masih harus dilakukan perubahan untuk menambah besar lingkaran topeng. Kekurangan yang lain yaitu warna hijau pada topeng yang tidak sama dengan warna baju karena pembuatan topeng dibuat sebelum membuat baju sehingga tidak bisa memperbaiki cat pada topeng.

c. Pembahasan ikat dada

Pembuatan ikat dada dibantu oleh Artyung. Ikat dada dibuat menggunakan spon ati dengan bentuk lengkungan dari besar hingga ke kecil, dan diberi warna kuning agar bisa menggambarkan dada ular

pohon. Pada hasil akhir ikat dada sesuai pada proporsi hasil kostum/baju dengan hasil ikat dada, namun kekurangannya ada pada panjang dari ikat pada yang terlalu panjang sehingga perlu dilipat saat digunakan karena mengganggu *talent* saat dalam posisi duduk.

d. Pembahasan ikat pinggang

Pembuatan ikat pinggang dibantu oleh Artyung. Ikat pinggang dibuat menggunakan spon ati yang diberi warna hitam kemudian dilapisi dengan kain *vinyl* warna *gold* yang dibentuk dengan menggambarkan kepala ular. Ikat pinggang dibuat untuk aksesoris penunjang tokoh ular pohon, dan hasil akhir dari ikat pinggang sesuai dengan proporsi keseluruhan kostum.

e. Pembahasan *kelat* bahu

Pembuatan *kelat* bahu dibantu oleh Artyung. *Kelat* bahu dibuat menggunakan selang filter yang didalamnya diberi kawat kemudian di bentuk melingkar sebanyak dua lingkaran dan dilapisi dengan kain *vinyl* warna *gold* agar bisa menjadi aksesoris *kelat* bahu yang indah untuk mendukung tokoh ular pohon. Pada hasil akhir *kelat* bahu sesuai dengan yang diinginkan karena pada saat *talent* berada di panggung *kelat* bahu berwarna gold bisa mendukung karakter tokoh, namun ada kekurangan pada *kelat* bahu yang kurang kuat melingkar di bahu *talent* sehingga perlu di lem dengan baju/kostum.

f. Pembahasan *hand property*

*Hand property* dibuat menggunakan selang kemudian diberi warna hitam dan pada salah satu sisinya dibuat kepala ular menggunakan sponati dan diwarnai hijau. *Hand property* yang dibuat untuk mendukung karakter ular pohon dalam cerita Kala Karolla Mengembara sebagai penyihir tercapai karena dalam penggunaannya diatas panggung tidak mengganggu tokoh ular pohon pada saat *segment* sembilan keluar untuk dijaring.

g. Pembahasan sarung tangan dan kaos kaki

Sarung tangan dan kaos kaki menggunakan sarung tangan dan kaos kaki warna hijau, kemudian dilakukan *textile painting* dengan membuat sisik-sisik dengan warna *gold* agar sesuai dengan kostum/baju. Sarung tangan dan kaos kaki pada saat gladi kotor tidak digunakan karena pada sebenarnya memakai *body painting*, tetapi karena menggunakan *body painting* warna mudah hilang dan mengganggu kenyamanan *talent* maka dibuat sarung tangan dan kaos kaki yang akhirnya digunakan saat Pergelaran Kala Karolla Mengembara.

2. Pembahasan Rias Fantasi

Rias fantasi yang digunakan untuk tokoh ular pohon berdasarkan hasil tes rias fantasi yang telah dilakukan maka menghasilkan rias fantasi dengan menggunakan *face painting* warna merah untuk keseluruhan wajah dengan bentuk bulat pada tengah untuk menggambarkan lubang mulut ular

dan garis lengkung pada atas dan samping untuk menggambarkan dalam mulut ular bagian atas dan bagian samping. Pada rias wajah fantasi hasil akhir pada saat tokoh di panggung bisa terlihat, namun ada kendala yaitu topeng yang digunakan sesuai dengan ukuran kepala *talent* sehingga saat pemakaian topeng merusak hasil riasan.

### 3. Pembahasan Pergelaran

Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dapat terselenggara dengan lancar pada tanggal 14 Januari 2016, terbukti dengan terisnya bangku kursi undangan dan kursi penonton dan pada saat pertunjukan berlangsung penonton antusias untuk menonton.

#### a. Pembahasan penataan panggung

Penataan panggung untuk Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang menggunakan panggung *proscenium* dengan tiga tingkatan sudah sesuai dan cukup menarik, namun ada kekurangan yaitu pada panggung untuk menggambarkan rumah ular pohon yang terlalu sempit, dan saat *closing* tidak semua *talent* dan *beautician* bisa berada di atas panggung karena ada beberapa *talent* yang menggunakan kostum yang ukurannya besar sehingga tidak bisa berada di atas panggung.

#### b. Pembahasan penataan properti panggung

Properti panggung yang digunakan sesuai dengan menggunakan dekorasi awan untuk menggambarkan langit dan tempat benda-benda diatas langit seperti matahari, bintang, pelangi. Dekorasi tumbuhan

untuk menggambarkan bumi dan tempat flora dan fauna. Kekurangan pada dekorasi rumah ular pohon dengan panggung polos sehingga kurang sesuai dengan cerita yaitu ular pohon yang meminta pada Karolla penerang untuk rumah ular pohon.

c. Pembahasan penataan *lighting*

Hampir warna *lighting* digunakan pada saat tokoh ular pohon muncul, ada beberapa *lighting* yang kurang sesuai dengan warna pada kostum ular pohon karena warna hijau pada ular pohon menjadi kurang terlihat dan kekurangan yang terjadi pada pembuatan topeng dengan kepala menjadi lebih jelas terlihat seperti pada penggunaan *lighting* warna merah. Warna *lighting* yang sesuai dengan tokoh ular pohon yaitu warna putih atau biru, karena hasil yang ditampilkan pada warna kostum bisa sesuai, warna hijau yang ditimbulkan menjadi cerah dan sisik-sisiknya terlihat mengkilat.

d. Pembahasan penataan musik pengiring

Penataan musik yang menggunakan musik *dubbing* atau rekaman dapat membantu para pemain khususnya anak-anak, sehingga bisa menyesuaikan *acting* atau gerakan dengan suara atau alunan musiknya. Musik pengiring untuk tokoh ular pohon yang berjudul Seperti Ular bisa sesuai dan mendukung karena bisa mengalihkan pandangan penonton dari Karolla dan Okek ke ular pohon yang muncul dengan melenggakl-lenggokkan badannya dan diiringi lagu Seperti Ular.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan Proyek Akhir yang berjudul Tata Rias Fantasi Ular Pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang telah diselenggarakan pada hari Selasa, 14 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum, topeng, aksesoris, *hand property*, dan tata rias fantasi dengan sumber ide ular gadung (*Oriental Whip-Snake*) sejenis ular pohon dari suku *Colubridae* dengan pengembangan sumber ide *disformasi* yaitu sebagai berikut:
  - a. Hasil rancangan kostum terdiri dari model baju terusan lengan panjang yang diberi tambahan menyerupai ekor dengan menggunakan unsur garis lengkung untuk menggambarkan sisik-sisik dengan unsur warna hijau untuk menggambarkan warna sisik ular pohon, warna *gold* untuk menggambarkan sisik yang indah.
  - b. Hasil rancangan topeng berbentuk kepala ular dengan menggunakan unsur bentuk berupa lempengan-lempengan segitiga yang disusun untuk menggambarkan sisik sehingga menghasilkan tekstur kasar, dengan menggunakan unsur warna hijau dengan sisik-sisik warna *gold*. Bentuk topeng berupa

kepala ular dengan mulut ular terbuka dengan lidah keluar dan mata berukuran besar warna kuning.

- c. Hasil rancangan aksesoris berupa *kelat bahu* menggunakan unsur warna *gold* untuk menunjang tokoh dengan bentuk ular yang melilit, dan ikat pinggang yang menggambarkan kepala ular menggunakan unsur warna *gold* dan warna hitam yang merikan kesan tegas sesuai karakter ular pohon yang antagonis.
  - d. Hasil rancangan *hand property* berupa tongkat yang salah satu sisinya benbentuk kepala ular dengan menggunakan unsur warna hitam untuk tongkat dan hijau untuk bentuk kepala ular.
  - e. Hasil rancangan tata rias fantasi menggambarkan dalam mulut ular, dengan menggunakan unsur warna merah untuk keseluruhan rancangan *make up* dan unsur warna hitam untuk memberi kesan lubang rongga mulut ular yang berbentuk lingkaran, dan garis lengkung warna hitam untuk kesan dalam mulut bagian samping.
2. Hasil penataan kostum topeng, aksesoris, *hand property*, dan pengaplikasian tata rias fantasi yaitu:
    - a. Hasil penataan kostum/baju model *wearpack (one piece overall)* yaitu baju terusan lengan panjang dengan bahan kain satin dan diberi tambahan ekor yang diisi dengan dakron dengan kain warna hijau dengan tambahan *textile painting* warna *gold* sehingga sisik-sisik ular terlihat indah

- b. Hasil penataan topeng kepala ular dengan mulut terbuka terbuat dari spon ati yang di cat dengan warna hijau dan diberi tambahan warna *gold* pada sisik-sisiknya.
        - c. Hasil penataan aksesoris berupa ikat dada menggunakan spon ati berwarna putih kekuningan dengan bentuk lempengan-lempengan dengan irama ukuran besar ke kecil yang menggambarkan dada ular. *Kelat* bahu berbentuk ular yang melilit di tangan *talent* dibuat dari selang filter dan kawat yang dilapisi kain *vinyl* dan ikat pinggang sebagai aksesoris sehingga dapat menunjang karakter tokoh
        - d. Hasil penataan *hand property* dari tongkat berwarna hitam yang salah satu sisinya diberi bentuk ular menggunakan spon ati yang diberi warna hijau sehingga dapat menggambarkan ular pohon penyihir.
        - e. Hasil pengaplikasian tata rias fantasi menggambarkan dalam mulut ular, menggunakan *face painting* dengan menerapkan unsur warna merah untuk keseluruhan rancangan *make up* dan unsur warna hitam untuk memberi kesan lubang rongga mulut ular yang berbentuk lingkaran, dan garis lengkung warna hitam untuk kesan dalam mulut bagian samping.
3. Menampilkan tokoh ular pohon secara keseluruhan mulai dari kostum berwarna hijau dan sisik-sisik warna *gold* dengan ekor panjang seperti ular dan topeng berbentuk kepala ular yang terbuka

dengan tata rias fantasi berupa dalam mulut ular, dan didukung dengan aksesoris dan *hand property* sehingga menjadi satu penampilan utuh sebagai tokoh ular pohon penyihir pada Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dengan penataan panggung *proscenium* berada di tingkatan kedua yang menggambarkan suasana hutan dengan dekorasi panggung berupa gambar semak-semak yang menggambarkan rumah ular pohon, dan diiringi dengan musik pengiring yaitu lagu yang berjudul Seperti Ular sehingga bisa menggambarkan tokoh ular pohon dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 14 Februari 2016 pada pukul 14.00 WIB.

## **B. Saran**

1. Waktu pembuatan kostum sebaiknya 2 minggu sebelum hari pertunjukan harus sudah jadi, sehingga bisa dilakukan *fitting* dan jika ada perbaikan bisa segera dilakukan.
2. Sebelum menentukan warna cat seharusnya disesuaikan satu sama lain sehingga warnanya bisa senada.
3. Pelaksanaan *test make up* seharusnya digunakan dengan baik sehingga bisa menghasilkan hasil *make up* yang bagus.
4. Koordinasi antara mahasiswa, sutradara, dan pemain harus ditingkatkan sehingga mempermudah proses penyelenggaraan pertunjukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alien Wariatunnisa dan Yulia Hendrilianti. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Danar Widiyanto. (2015). *TBY gelar festival teater 2015*. Diakses dari <http://krjogja.com/read/275278/tby-gelar-festival-teater-2015.kr> pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 14:55 WIB.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Senirupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Didik Nini Thowok. (2010). *Stage make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eko Nugroho. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Eko Santosa., Subagyo Harwi., Mardianto Nanang., et.al. (2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Endo Suanda. (2004). *Topeng*. Jakarta: Tidak Diterbitkan.
- Ernawati. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 2*. Klaten: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartanto., Putu Wirata. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Herman J. Waluyo. (2002). *Drama: teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Herni Kusantati., Pipin Tresna Prihatin., dan Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- I Made Bandem dan Sal Murgiyanto (1996). *Teater daerah Indinesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Indra Citranida Noerhadi. (2012). *Busana jawa kuna*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- M Ikbal Maulana Sarief. (2015). *Sebagai teater yang hidup*. Diakses dari <http://www.kompasiana.com/ikbalmaulana.co.id/sebagai-teater-yang-hidup552fe8946ea834805d9b459a> pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 14:24 WIB.
- Marwanti. (2000). *Disain Penyajian*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.

- Rahmida Setiawati., Elindra Yetti., Tuteng Suwandi., et.al. (2008). *Seni budaya 2*. Jakarta: Yudhistira.
- Sawitri. (1994). *Istilah-istilah dalam busana*. Yogyakarta : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Setyobudi., Musoiful Faqih Munsii., Dyah Purwani Setianingsih., et.al. (2006). *Seni budaya untuk SMP kelas VII*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sri Hermawati Dwi Arini., Ataswarin Oetopo., Rahmida Setiawati., et.al. (2008). *Seni budaya jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Bojongsari: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- 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.
- Tim Penulis Animalbooks. (2013). *Ensiklopedia dunia fauna 2*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Triyanto., Noor Fitrihana., dan Mohammad A. Jerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up profesional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan: MMTTC.
- Widjiningsih. (1983). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Wikipedia. (2015). *Ular gadung*. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_gadung](https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_gadung) pada tanggal 3 Februari 2016 pukul 8: 25 WIB.
- Wikipedia. (2016). *Topeng*. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Topeng> pada tanggal 16 Maret 2016 pukul 21: 55 WIB.
- Wikipedia. (2016). *Cerita pendek*. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Cerita\\_pendek#Lihat\\_pula](https://id.wikipedia.org/wiki/Cerita_pendek#Lihat_pula) pada tanggal 16 Maret 2016 pukul 21: 55 WIB.

# LAMPIRAN



Lampiran 1. Kostum Tampak Belakang  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)



Lampiran 2. *Talent dan Beautician*  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)



Lampiran 3. *Talent* di atas Panggung  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)



Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing  
(Sumber: Maslikhah Setyana, 2016)