



**RIAS FANTASI TOKOH ENTHOK MENTHI DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGENGEMBARA**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh :
Putri Sani
NIM. 13519134042

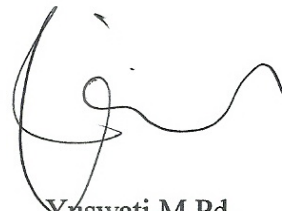
**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam
Pergelaran Drama Musikal Kala Karola Mengembara” ini telah disetujui
oleh dosen pembimbing untuk dijilid.

Yogyakarta, 22 April 2016

Dosen Pembimbing




Yuswati M.Pd.

NIP. 19540224 198203 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul "Tata Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 03 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Yuswati, M.Pd.	Ketua Penguji		20 April 2016
Elok Novita, S.Pd.	Sekretaris Penguji		22 April 2016
Afif Ghurub, S.Pd.	Penguji		22 April 2016

Yogyakarta, 22 April 2016

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

9

SURAT PERNYATAAN

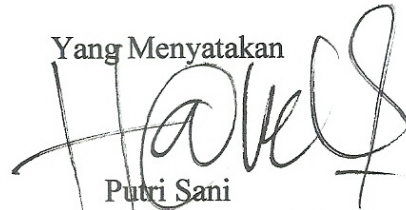
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Sani
NIM : 13519134042
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam
Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla
Mengembara

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

Yogyakarta, 22 April 2016

Yang Menyatakan



Putri Sani
NIM. 13519134042

RIAS FANTASI TOKOH ENTHOK MENTHI DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA

Oleh:
Putri Sani
NIM. 13519134042

ABSTRAK

Proyek Akhir dalam Pergelaran Kala Karolla Mengembara bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, rias fantasi dan aksesoris tokoh Enthok Menthi, 2) mengaplikasikan penataan kostum, tata rias dan aksesoris pada tokoh Menthi, 3) menampilkan tokoh Enthok Menthi dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Metode yang diterapkan untuk mencapai tujuan pergelaran meliputi: 1) mengkaji sinopsis cerita dan alur cerita drama musikal Kala Karolla Mengembara, mengkaji karakteristik tokoh Enthok Menthi, mencari sumber ide, mengembangkan sumber ide, menentukan prinsip dan unsur desain yang diterapkan di rancangan kostum, rias fantasi, dan aksesoris, 2) menentukan jenis bahan alat dan jenis warna yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris, mencari penjahit, mengukur model, membuat kostum, dan aksesoris, tes *make up* lima kali, pemilihan warna kosmetik yang digunakan untuk merias tokoh Enthok Menthi, 3) membentuk panitia, bekerjasama dengan sponsor, latihan koreografi, gladi kotor, gladi bersih, menampilkan hasil penataan kostum, rias fantasi dan aksesoris tokoh Enthok Menthi.

Hasil proyek akhir tokoh Enthok Menthi dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu: 1) terciptanya tokoh Enthok Menthi dengan sumber ide enthok yang menerapkan unsur dan prinsip dengan rancangan garis lurus, garis lengkung, warna merah, warna putih, warna hitam, serta bahan yang digunakan yaitu spon atau kain *pelles*, manset, celana, sepatu flat, dan cetakan blangkon untuk mewujudkan tokoh Enthok Menthi dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara, 2) terwujudnya hasil terdiri atas penataan kostum, aksesoris, dan rias fantasi dengan teknik prostetik *make up*, penerapan warna putih dan hitam pada kostum dengan sumber ide enthok dan pengembangan sumber ide menggunakan transformasi tokoh Enthok Menthi, 3) menampilkan tokoh Enthok Menthi dengan penataan panggung, *sound* dan *lighting* dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara pada tanggal 14 Januari 2016 jam 13.00 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata kunci: tokoh menthi, rias fantasi, kala karolla mengembara

*ENTHOK MENTHI FIGURE'S FANTASY MAKE UP IN KALLA KAROLLA
MENGEMBARA MUSICAL DRAMA PERFORMANCE*

By:
Putri Sani
NIM. 13519134042

ABSTRACT

The last project Kala Karolla Mengembara performance is having purpose for: 1) producing costumes design, fantasy make up and accessories for Enthok Menthi figure, 2) applying costumes design, make up and accessories for Enthok Menthi figure, 3) showing Enthok Menthi figure in Kala Karolla Mengembara musical drama performance.

Applied metode for to reach permance's purpose are: 1) analyzing story sinopsis and plot, analyzing the karakter of Enthok Menthi figure, looking for idea source, developing idea. Define principal and design element which is applied in custom design fantasy make up and accessories, 2) defining the kind of materials, tools and color are needed for custom making and accessories, looking for tailor, model measuring, make up test for 5 times, choosing cosmetic color for Enthok Menthi figure make up, 3) forming commite Mo'u with sponsor, dance exercise, first preparation, last preparation, showing custom design product fantasy make up and Enthok Menthi accessories.

The product of the last project Enthok Menthi figure in Kala Karolla Mengembara drama musical performance are : 1) created Enthok Menthi figure using enthok idea source which is applying principal and element design with straigh line design, parabol line, red, white, black colour and materials are spon ati, pelles, t-shirt, short, flat shoes, blangkon printing to appearance Enthok Menthi figure in Kala Karolla Mengembara musical drama performance, 2) realized product consist of custom design accessories and fantasy make up with prostetik make up technicl, applying white and black colour at custom with enthok idea source and developing ide source use Enthok Menthi figure transformation, 3) showing Enthok Menthi figure with stage, sound, and lighting in Kala Karolla Mengembara musikal drama performance on January 14th 2016 at 13.00 in Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta building

Keyword: enthok menthi figure, fantasy make up, kala karolla mengembara

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya serta telah memberikan kemuliaan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara*”. Adapun hambatan serta tantangan menyusun laporan ini namun berkat semangat, doa, kerjasama, bantuan dan dorongan bimbingan serta nasehat bagi penulis secara langsung maupun tidak langsung akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Dengan segala kerendahan hati dan tulus ikhlas pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Rohmad Wahab, M.Pd., MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. M. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan sambutan dan pembukaan acara pergelaran tugas akhir Tata Rias dan Kecantikan.
3. Yuswati, M. Pd. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir pergelaran 2016.
4. Semua Dosen Tata Rias dan Kecantikan yang selama ini telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Bapak, Ibu, kakak dan adik yang telah memberikan semangat dan doa.
6. Indrya, Lakshita, Riyatin yang telah membantu menyelesaikan laporan ini.
7. Teman-teman angkatan 2013 Tata Rias dan Kecantikan, terima kasih atas motivasi dan semangat yang diberikan.
8. Adik tingkat angkatan 2014 yang telah membantu dalam menyelesaikan pergelaran Proyek Akhir.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Hidayah sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini

KARYA PROYEK AKHIR INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK:

Kedua Orang Tua Ibu Sugiyati S.Pd.Si dan Bapak Semidi yang penulis sayangi, cintai dan kasihi yang selalu memberi dukungan moril, serta do'a kepada penulis agar menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat

Dosen Pembimbing tercinta Ibu Yuswati, M.Pd, terimakasih karena selalu sabar membimbing, memberikan referensi penulis, menyemangati hingga penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini

Dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Ibu Asi Tritanti M.Pd, Elok Novita S.Pd dan Afif Ghurub Bestari S.Pd. terimakasih atas ilmu dan pelajaran berharga yang telah diberikan kepada penulis

Saudara-saudaraku Mbak Fitri, Mas Arif, Mbak Nana, dan Adek Tuta tersayang, terimakasih karena selalu membantu dan memberi semangat dari awal sampai akhir pergelaran proyek akhir ini

Teman-teman ku seperjuangan Tata Rias Dan Kecantikan, Mapala Carabiner FT UNY, dan tidak lupa teman terbaikku Yayasan cute, mbak Nin, Nyu-nyun yang senantiasa memberi semangat dan dukungan kepada penulis

MOTTO

“Sebaik baiknya orang adalah orang yang bermanfaat bagi orang lain”

(HR. Thabrani dan Daruquthni)

“Bergoyang atau berbaliklah jika kau ingin, selama itu adalah jalanmu sendiri”

(George Koizumi)

“Sesungguhnya Allah membenci orang yang selalu berwajah muram dihadapan kawan-kawannya”

(HR. Ad-Dailami)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan pengembangan	5
F. Manfaat pengembangan	6
G. Keaslian Gagasan	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara	8
1. Pengertian Sinopsis	9
a. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara	10
2. Pengertian Alur	11
a. Alur cerita Kala Karolla Mengembara	11
B. Sumber Ide	14
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Pengembangan Sumber Ide.....	15
C. Desain.....	15
1. Pengertian Desain	15
2. Prinsip Desain	16
3. Unsur Desain	18
D. Kostum dan Aksesoris pendukung	27
1. Pengertian Kostum	28
2. Pengertian Aksesoris	30

E. Tata Rias Wajah	30
1. Pengertian Tata Rias	31
2. Rias Wajah Panggung	31
3. Rias Fantasi	34
F. Body Painting/ Face Painting	36
G. Bentuk Pergelaran	37
1. Pengertian pergelaran.....	38
2. Pengertian Tata Panggung	39
3. Pengertian Tata Cahaya	40
4. Pengertian Musik	41

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Tokoh.....	42
B. Sumber Ide	42
C. Pengembangan Sumber Ide.....	43
D. Penerapan Prinsip Dan Unsur Desain	44
1. Rancangan Kostum	47
2. Rancangan Rias Wajah	50
3. Rancangan aksesoris	51
4. Rancangan alas kaki.....	52
5. Rancangan sarung tangan	53
E. Rancangan Alat Dan Kosmetik Khusus	54
1. Rancangan Penggunaan Alat	55
2. Rancangan kosmetika Khusus	55
F. Rancangan Pergelaran	55
1. Pembentukan Panitia.....	56
2. Konsep Pergelaran	58
3. Konsep Penataan Panggung dan Properti	59
4. Konsep Penataan <i>Lighting</i>	60
5. Konsep penataan properti panggung	60
6. Konsep Penataan Musik.....	60
7. Penjadwalan latihan koreografi	61
8. Penjadwalan tes make up	62
9. Penjadwalan pemotretan	63
10. Penjadwalan gladi kotor	64
11. Penjadwalan gladi bersih	64
12. Penjadwalan pertunjukan.....	64

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain	65
1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum dan aksesoris	66
a. Desain pertama	67
b. Desain kedua	68
c. Desain ketiga	69
2. Proses Pembuatan kostum dan aksesoris	80
a. Alat dan bahan pembuatan kostum dan aksesoris	81
b. Proses pembuatan kostum dan aksesoris	82
3. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Wajah	83
a. Desain pertama	84
b. Desain kedua	84
4. Proses Pelaksanaan Rancangan kosmetik khusus	85
a. Latek	86
b. <i>Face painting</i>	87
5. Proses Pelaksanaan tes make up	88
a. Tes pertama	88
b. Tes kedua	89
c. Tes ketiga	89
6. Proses Pelaksanaan Pergelaran	89
a. Proses penataan panggung dekorasi	90
b. Proses penataan <i>lighting</i>	90
c. Proses penataan <i>sound</i>	90
d. Proses kepanitiaan	91
B. Hasil pengembangan Kostum	91
1. Hasil Pengembangan Kostum	93
a. Baju	94
b. Celana	94
c. Topeng	94
d. Kaki	95
e. Sayap	95
2. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah	95
3. Hasil dan Pembahasan Pergelaran	96
a. Hasil penataan panggung dekorasi	96
b. Hasil penataan <i>lighting</i>	96
c. Hasil penataan <i>sound</i>	97
d. Hasil kepanitiaan	97
C. Pembahasan	97
1. Pembahasan kostum dan aksesoris	98

2. Pembahasan rias wajah.....	98
3. Pembahasan pergelaran	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA	104
-----------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN	105
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Menthi	14
Gambar 2. Panggung <i>Arena</i>	38
Gambar 3. Panggung <i>Proscenium</i>	39
Gambar 4. Panggung <i>Thrust</i>	40
Gambar 5. Referensi Sumber Ide Menthi	43
Gambar 6. Desain Kostum Tokoh Menthi	48
Gambar 7. Konsep Desain Celana Tokoh Entok	49
Gambar 8. Konsep Desain Lengan Tokoh Menthi	50
Gambar 9. Konsep Desain Rias Wajah Tokoh Menthi	51
Gambar 10. Kepala Menthi	47
Gambar 11. Konsep Penataan Panggung	49
Gambar 12. Desain Pertama	67
Gambar 13. Rancangan Kostum Kedua	68
Gambar 14. Sketsa Kostum Menthi	69
Gambar 15. Cetakan Mall	70
Gambar 16. Cetakan Mall	71
Gambar 17. Menggunting Kain	72
Gambar 18. Membuat Sayap	73
Gambar 19. Gambar Kostum	74
Gambar 20. Legging Putih	75
Gambar 21. Memotong Kain <i>Pelles</i>	76
Gambar 22. Celana	77
Gambar 23. Kaki Menthi	79
Gambar 24. Paruh Menthi	80
Gambar 25. Menempelkan Latek	81
Gambar 26. Mewarnai Paruh	81
Gambar 27. Hiasan Kepala	82
Gambar 28. Menyatukan Paruh	82
Gambar 29. Desain Pertama	84
Gambar 30. Rancangan Desain Kedua	84
Gambar 31. Rancangan Desain Ketiga	85
Gambar 32. Latek	85
Gambar 33. <i>Viva Face Painting</i>	86
Gambar 34. Tes Make Up 1	87
Gambar 35. Tes Make Up 2	87
Gambar 36. Hasil Kostum Menthi	87
Gambar 37. Hasil Sayap Dan Baju	87
Gambar 38. Hasil Celana Menthi	89
Gambar 39. Sarung Tangan	89
Gambar 40. Hasil Menthi	90
Gambar 41. Tempat Pergelaran	91
Gambar 42. Hasil Panggung	92

Gambar 43. Menthi Di Panggug.....	93
Gambar 44. Pertunjukan Sesi Menthi.....	98
Gambar 45. Hasil Menthi Di Panggung	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek-efek <i>lighting</i> pada rias wajah.....	35
Tabel 2. Penjadwalan latihan koreografi	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki seni pertunjukkan yang telah lama berkembang sesuai keberadaannya. Seni pertunjukan pada perkembangannya di jaman moderen mengalami perubahan. Seni pertunjukan di Indonesia saat ini mengalami kemunduran penonton yang sangat signifikan, dikarenakan kurangnya terobosan baru tersebut untuk layak ditonton oleh masyarakat Indonesia (beritaseni.wordpress.com).

Kehidupan seni pertunjukan diantaranya teater, tari, dan musik modern di Indonesia saat ini sungguh memprihatinkan, berbanding terbalik dengan keadaan teater di Yogyakarta. Menurut SoloPos, Kota Yogyakarta sebagai salah satu bagian Indonesia yang menjadi pusat budaya Jawa dengan kekayaan tradisi, seni, dan budayanya yang sangat kaya dibuktikan dengan banyaknya seni pertunjukan tradisional maupun moderen di Yogyakarta.

Keberadaan sanggar atau tempat pementasan pertunjukan di Yogyakarta juga berperan penting dalam seni pertunjukkan salah satunya yang berada di Taman Budaya Yogyakarta, karena digunakan berbagai pementasan teater, baik oleh para seniman maupun para siswa hingga mahasiswa yang mengadakan pertunjukkan sebagai tugas akhir mereka. Namun, untuk pertunjukkan yang ditujukan untuk anak-anak masih minim, seperti cerita daerah, fabel dan lain-lain. Padahal cerita anak-anak yang mengandung pesan moral dapat digunakan sebagai

media penanaman pendidikan karakter sejak dini. Khususnya pendidikan seni supaya anak Indonesia berakar pada budayanya sendiri pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak usia dini karena menurut penelitian dapat mencerdaskan otak. Oleh karena itu sejak kecil sebaiknya anak diperkenalkan dengan seni. Kemampuan mengapresiasi seni diyakini berpengaruh dengan kemampuan anak untuk beradaptasi. Dan kemampuan ini dapat digali dengan mengajak anak menikmati beragam jenis seni seperti: konser musik, pameran lukisan, pertunjukan teater, drama musikal dan lain sebagainya. Selain bersifat menghibur drama musikal merupakan pertunjukan seni yang sangat mudah dinikmati serta diminati oleh anak-anak.

Pendidikan karakter sangat penting bagi anak, maka atas dasar itu mahasiswa tata rias dan kecantikan membuat suatu pertunjukan yang mengangkat tema drama musikal Kala Karolla Mengembara, yang menceritakan mengenai pengembaraan Karolla, si burung kakaktua galah dalam mencari kecantikan abadi, dengan berbagai hambatan yang dihadapi Karolla untuk mencari bintang sebagai syarat untuk dijadikan penerang dirumah ular. Sehingga pesan moral yang didapat adalah mendengarkan perkataan orang tua, selalu bersyukur atas nikmat keindahan tuhan yang diberikan untuk kita, jangan mudah percaya dengan hasutan orang, selalu waspada terhadap bahaya disekitar kita. Bagaimana cara agar anak dapat mengetahui pesan moral yang terdapat dalam cerita Kala Karolla Mengembara.

Pada penataan terdapat elemen-elemen serta hambatan dalam pertunjukan meliputi tata panggung, tata cahaya, tata musik, dan jarak panggung. Tata

panggung merupakan sarana mencapai tujuan dari pertunjukan. Dalam pemilihan bentuk panggung harus disesuaikan dengan konsep acara. Tata cahaya berfungsi mendukung pemain saat di panggung karena cahaya akan mempengaruhi kesan datar dan pucat yang terlihat saat wajah terkena sorot *lighting*. Tata musik dalam pertunjukan drama musikal merupakan elemen yang penting. Karena musik dapat menghidupkan suasana pertunjukan melalui instrumen musik yang beranekaragam. Jarak panggung antara pemain dengan penonton akan berpengaruh terhadap hasil riasan. Warna dan jenis kosmetik yang diterapkan pada pemain sangat menjadi pertimbangan, agar hasil riasan sesuai dengan yang diinginkan.

Salah satu tokoh yang terdapat dalam drama musikal Kala Karolla Mengembara adalah tokoh Enthok yang mempunyai nama Menthi, yang mempunyai watak lugu, baik hati dan sederhana. Untuk pembading sang tokoh utama dalam kecantikan dan kebaikan hati. Diketahui bahwa unggas air itu lebih buruk rupa dibandingkan tokoh kakaktua galah yang pandai berhias cantik luar biasa, dan akan diwujudkan dengan make up fantasi, aksesoris, dan kostum. Untuk pemilihan make up fantasi, aksesoris, dan kostum harus mempertimbangkan watak yang dimiliki Menthi. Karena kesalahan dalam pemilihan warna, dan bentuk dapat merubah watak Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Dalam menciptakan fantasi Menthi yang lugu dan sederhana diperlukan pengamatan karakteristik untuk menunjang penampilan tokoh Menthi yang akan diciptakan, misalnya kostum dan aksesoris dalam membuat bulu Menthi yang

menyerupai aslinya mengalami kesulitan, jika dalam pembuatan bulu tidak seperti aslinya maka akan merubah karakter Menthi yang diharapkan. Untuk mendapatkan karakter Menthi maka kesulitannya pada bagian paruh yang menggunakan teknik prostetik make up dan bagian belakang tubuh (bokong/pantat) yang akan ditonjolkan.

Selain kostum dan asesoris terdapat faktor penunjang lain dalam pertunjukan adalah pemilihan warna riasan yang tepat akan memunculkan pantulan kontur wajah yang optimal. Jarak panggung antara pemain dengan penonton akan berpengaruh terhadap hasil riasan. Warna dan jenis kosmetik yang diterapkan pada model sangat menjadi pertimbangan, agar hasil riasan sesuai dengan yang diinginkan. Sulitnya merancang dan mengaplikasikan make up Menthi agar memunculkan sosok Menthi yang sesungguhnya dalam manusia.

B. Identifikasi Masalah

1. Seni pertunjukan di Indonesia peminatnya semakin menurun.
2. Kondisi teater di Indonesia yang sangat memprihatinkan.
3. Kurangnya seni pertunjukan yang di pertunjukkan khusus untuk anak.
4. Sulitnya menyampaikan pesan moral terhadap anak melalui cerita yang mengandung pesan moral.
5. Penyesuaian pemilihan *lighting* dengan tata rias yang digunakan untuk merias tokoh wajah Menthi agar dapat terlihat oleh penonton dari segi jarak panggung.

6. Kesalahan dalam pemilihan warna, dan bentuk dapat merubah watak Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.
7. Sulitnya dalam menuangkan ide dan rias wajah fantasi tokoh Menthi agar sesuai dengan imajinasi yang diharapkan.
8. Untuk mewujudkan pertunjukan tersebut membutuhkan imajinasi yang kuat sehingga tidak mudah untuk mewujudkan dalam satu kemasan cerita yang enak untuk dipersembahkan kepada penonton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tokoh dari cerita Kala Karolla Mengembara, maka batasan masalah dari Proyek Akhir dengan judul Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara meliputi menata kostum, merancang dan mengaplikasikan rias wajah fantasi tokoh Menthi, dan menampilkan hasil dalam Proyek Akhir Pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang penulis tulis, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias fantasi serta penataan rambut tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?

2. Bagaimana mengaplikasikan menata kostum, aksesoris, dan tata rias fantasi pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?
3. Bagaimana menampilkan pertunjukan yang menampilkan tata rias wajah fantasi, *face painting*, dan kostum dan aksesoris tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?

E. Tujuan pengembangan

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

1. Dapat menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, dan rias fantasi pada tokoh Menthi.
2. Terciptanya kostum, aksesoris, dan rias fantasi pada tokoh Menthi.
3. Dapat menampilkan tokoh Menthi secara menyeluruh dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

F. Manfaat pengembangan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang tata rias fantasi.
 - b. Mengetahui mendorong dan melatih kemampuan apa yang dimiliki dalam bidang seni pertunjukan.
 - c. Memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam bidang pertunjukan.
 - d. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pertunjukan.
 - e. Memiliki pengalaman ikut serta dalam sebuah pertunjukan besar.

- f. Memiliki tambahan pengetahuan tentang tata panggung, *lighting*, dekorasi dan perlengkapan yang berhubungan dengan panggung.
 - g. Mampu melakukan kerja sama dengan pihak lain (sponsor) dalam event besar.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
- a. Memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang Program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b. Terjalin kerja sama antara mahasiswa, dosen, maupun semua pihak yang ikut serta dalam pertunjukan.
 - c. Mensosialisasikan (memperkenalkan) hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan proyek akhir yang dikembangkan dari cerita keluarga burung kakaktua yang tinggal di sebuah hutan tropis yang dibuat oleh Afif Ghurub Bestari S.Pd, dikemas secara moderen baik dan menghibur anak-anak dengan tema Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang belum pernah dipentaskan dimanapun. Penulis mendapatkan tokoh Enthok yang mempunyai nama Menthi, dengan pengembangan kostum dan rias fantasi Menthi disesuaikan dengan fantasi yang dibawakan serta mengimbangi gerak tari, tata panggung, *lighting*, musik, dan kostum.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis secara garis besar merupakan ringkasan cerita dari sebuah pementasan atau drama. Digunakan dalam sebuah naskah untuk sebuah pementasan drama, film dan teater panggung. Dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Dalam sinopsi dibatasi dengan jumlah halaman misalnya 1 sampai 3 halaman dari panjang karangan aslinya. Dan dalam penulisan sinopsis tidak membutuhkan gaya bahasa dan penjelasan-penjelasan yang luas, akan tetapi isi atau gagasan umum lebih diutamakan.

a. Sinopsis Kala Karolla Mengembara

Disebuah hutan tropis, tinggalah keluarga Kakaktua di atas pohon Cemara yang tumbuh dengan kokoh dan besar. Sang anak, Karolla Kakaktua Galah yang cantik lucu dan manja. Keharmonisan keluarga Kakaktua ini ternyata mengundang kedengkian Okek sang Tokek. Lalu dengan bujuk rayu busuk, Okek berkata bahwa dia bisa membawa Karolla kepada Lapo yang mampu mengubah Karolla menjadi jauh lebih cantik dibanding Mira sang Merak dan Sasi sang Cendrawasih.

Tanpa pamit pada orang tuanya, Karolla mau saja diajak menemui Lapo. Padahal sesungguhnya Lapo ini tidak sakti, dia licik serta jahat. Lapo pun memberikan syarat kepada Karolla yaitu memetik bintang. Karolla harus menemui Dodok sang Katak Pohon teman Lapo untuk bertanya seperti apakah rupa bintang. Tak berapa lama berselang saat Karolla pergi, datanglah awan kelabu gelap, Karolla kehujanan dan kedinginan. Saat Karolla berteduh tiba-tiba munculah Dodok. Dodok dan Okek sudah besekongkol untuk mencelakai Karolla.

Setelah itu Karolla pun terbang. Karena kelelahan, tanpa disadari Karolla tertidur. Dan bangun setelah malam tiba, namun Karolla takut, sebab selain ada cahaya dari Unang sang Kunang–kunang, ada sosok berbulu panjang yang ternyata adalah Titan sang Orang utan. Namun dengan kelembutan tutur kata, Titan menenangkan Karolla, dan mengajak Karolla untuk singgah dirumahnya Karolla pun diminta menginap dirumah Titan karena lupa jalan pulang, dan dijanjikan besok akan dicarikan jalan pulang.

Sementara itu dirumah Karolla, Kakaktua sumba dan Kakaktua raja pergi bersama-sama mencari Karolla. Saat mencari Karolla, Kasumba bertemu Titi sang kutilang dan Titi bercerita bahwa kemarin sempat mendengar hasutan Okek dan melihat kepergian Karolla dengan Okek. Kasumba pun pergi

menemui Okek. Kebetulan Okek sedang bersama lapo dan Dodok sambil tertawa-tawa kegirangan karena rencana mereka berhasil. Namun pada saat ditanya Karaja mereka tidak mau mengaku. Titi pun merasa geram dan jengkel, lalu merencanakan sesuatu bersama Nuri.

Tanpa disadari, ternyata Nioha sang nyonya harimau, Karolla dan Titan pun telah sampai dan Karolla langsung memeluk ibunya. Saat tiga penjahat itu berdekatan, Titi dan Nuri menjatuhkan jaring, sehingga mereka bertiga tak bisa bergerak. Akhirnya mereka diseret paksa, dibawa pergi Titan dan Nuri.

2. Pengertian alur cerita

Alur cerita adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjadi sebuah cerita untuk menggerakkan jalan cerita yang dihadirkan oleh para tokoh pelaku dalam sebuah cerita. Jenis jenis alur cerita yaitu :

a. Alur maju

Alur maju yaitu alur atau jalan cerita yang disusun berdasarkan urutan waktu dan urutan peristiwa. Atau bisa disebut dengan jalan cerita yang menyajikan urutan yang dimulai dari tahap pengenalan menuju tahap penyelesaian secara sistematis dan tidak mengacak. Alur maju pada dasarnya menjadi pilihan yang banyak diminati oleh sang lakon drama. Alur maju juga bisa disebut alur progresif.

b. Alur mundur

Alur mundur yaitu alur atau jalan cerita yang mengembalikan cerita ke masa atau waktu sebelumnya. Merupakan proses atau jalan cerita dengan diawali dengan konflik, selanjutnya dengan penyelesaian konflik, kemudian diakhiri dengan menceritakan kembali dengan latar belakang konflik tersebut.

c. Alur campuran

Alur campuran (*flashback*) yaitu perpaduan antara alur maju dan alur mundur. Cerita bergerak dari bagian tengah, menuju ke awal, dilanjutkan ke akhir cerita. Dan merupakan kombinasi dari alur maju dan mundur. Pengarang menuliskan cerita secara berurutan, selanjutnya menyisipkan kembali cerita di masa lalu. Alur ini terbilang cukup rumit untuk dipahami dan membutuhkan ketrampilan khusus untuk menuliskan cerita serta dapat memahami.

1. Alur Cerita Tokoh Enthok (menthi)

Salah satu tokoh yang akan dibahas dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu tokoh Menthi yang merupakan keluarga *aves* (Unggas). Tokoh Menthi dalam cerita Kala Karolla Mengembara muncul di segmen ke 2 setelah tokoh Kutilang. Tokoh menthi muncul sambil menari diiringi musik gendhing jawa berjudul enthok-enthok.

B. Enthok

Itik Serati, Itik Surati, Itik Manila, Enthok, atau Mentok (*Cairina Moschata*) adalah sejenis burung atau unggas yang termasuk keluarga bebek yang dipelihara untuk diambil daging dan telurnya. Istilah enthok berasal dari bahasa Jawa; di tempat lain ia mungkin disebut dengan salah satu atau beberapa nama berikut: *entok*, *enthok* atau *entog*, *basur* (Bms.), *Itik Manila*, atau *Bebek Manila* (Ind.). Dalam bahasa Inggris disebut *Muscovy Duck* atau *Barbary Duck*. Di Indonesia unggas ini adalah sepenuhnya hewan peliharaan, yang ditenakkan terutama untuk dagingnya.

Asal-usul enthok peliharaan adalah dari Meksiko, Amerika Tengah dan Amerika Selatan, di mana populasi burung ini hidup alami dan liar di rawa-rawa berhutan dan wilayah berpayau di sekitar danau dan sungai; termasuk di hilir lembah Sungai Rio Grande di Texas. Populasi yang hidup liar (*feral*) juga dijumpai di Florida bagian selatan. Burung yang berukuran sedang sampai agak besar. Enthok jantan liar dapat mencapai 86 cm, dari ujung paruh hingga ke ujung ekor. Dan beratnya bisa sampai 3 kg. Enthok betina lebih kecil, sampai sekitar 64 cm dan 1,3 kg.

Enthok peliharaan biasanya lebih gemuk, di mana jantan bisa mencapai 7 kg dan betina mencapai 5 kg. Berwarna dominan hitam dan putih, enthok memiliki kulit atau tonjolan kulit berwarna merah dan hitam di sekitar mata dan wajah. Pada saat makan enthok selalu berbagi dengan kawanan mereka, sehingga bisa disebut dengan setia kawan yang tinggi.

Paruh gemuk pendek khas bebek, putih kemerahan, kaki gemuk pendek berselaput renang, abu-abu kehitaman. Ekor memipih datar agak lebar.

Meskipun pandai terbang, enthok peliharaan hampir tak pernah terbang jauh. Unggas ini sering terlihat berjalan bersama kelompoknya, perlahan-lahan dan tak pernah tergesa-gesa, dengan ekor bergoyang ke kanan dan ke kiri untuk mengimbangi tubuh (Jw., *megal-megol*) sehingga berkesan lucu. Enthok liar di alamnya tidur di atas cabang-cabang pohon. Akan tetapi enthok peliharaan biasanya tidur di atas tanah. Di pedesaan di Jawa, enthok jarang dikandangkan. Dibiarkan bebas berkeliaran mencari makanannya sendiri, terutama di sekitar saluran air, sungai dan sawah.

Enthok memakan aneka siput, cacing, serangga air, yuyu kecil dan pucuk-pucuk tumbuhan. Enthok sering disebut hewan pemakan segala terkecuali pemakan daging. Enthok memiliki selaput yang dapat memisahkan makanan dengan pasir sehingga kalau makan dengan pasir enthok tidak akan tersedak. Oleh pemiliknya, enthok kerap diberi makan dedak bercampur air dan sisa-sisa makanan. Unggas ini tidak berisik, tidak seperti itik petelur.

Enthok betina mengeluarkan desisan dan desahan sambil berjalan. Enthok jantan kadang-kadang mengeluarkan desis keras sambil menggerakkan kepala maju mundur (Jw., *nyosor*), untuk memperingatkan atau mengusir pengganggu. Enthok bertelur hingga kurang-lebih 10 butir, yang dierami oleh betinanya selama sekitar 5 minggu. Pada saat telur menetas, anak enthok biasanya mempunyai bulu yang bewarna kuning

cerah, lalu setelah dewasa bulu enthok tersebut berubah warna menjadi warna dominan yaitu hitam, putih, coklat, dan sambilelur.



Gambar 1. Enthog
Sumber: <http://enthog.com>, 2016

C. Sumber ide

Sumber ide dalam pembuatan desain sangat penting, setiap manusia dibekali akal untuk menggali potensi menciptakan ide-ide baru. Ide dapat diperoleh melalui kegiatan sehari-hari salah satunya mulai dari bermimpi, berimajinasi, berangan-angan, berandai-andai, menggayakan, berfikir dan banyak aktifitas lainnya yang melibatkan berfikiran masuk akal maupun tidak masuk akal. Untuk dapat menentukan sumber ide yang dilakukan melalui menciptakan imajinasi. Di dalam imajinasi dapat membawa seseorang kedalam fantasi melalui khayalan, yang sebenarnya merupakan sumber ide dari pemikiran sang pencipta sumber ide tersebut.

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widarwati (2000:48) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru.

Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 22) sumber ide merupakan bagian awal dari konsep penciptaan yang menjadi landasan visual terciptanya suatu karya.

Dari kedua pendapat tersebut, pengertian mengenai sumber ide dapat diambil kesimpulan, bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide dan bagian awal dari konsep penciptaan sebuah karya.

2. Pengembangan Sumber Ide

a. *Stilisasi*

Menurut Triyanto, Fitrihama, dan Zerusalem (2011:23) *stilisasi* merupakan penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan obyek dan atau benda yang digambar.

Menurut Triyanto (2012:46) *stilisasi* merupakan menciptakan keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar dengan cara menambahkan detail satu demi satu sehingga menghasilkan bentuk yang semakin rumit.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *stilisasi* adalah penggambaran bentuk untuk mencapai keindahan dengan

cara menggayakan obyek sehingga menghasilkan bentuk yang semakin rumit.

b. *Distorsi*

Menurut Triyanto, Fitrihana, Zerussalam (2011: 23) *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud pada obyek yang digambar.

Menurut Triyanto (2012:48) *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Dapat dipermudah dengan langsung memfokuskan sumber ide pada bentuk yang diinginkan.

Dari kedua pendapat tersebut *distorsi* adalah penggambaran bentuk dengan cara menyangatkan objek yang digambar dengan pencapaian karakter.

c. *Transformasi*

Menurut Triyanto, Fitrihana, Zerussalem (2011:24) *transformasi* adalah penggambaran yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan obyek lain ke obyek yang digambar.

Menurut Triyanto (2012:49) *transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter

dengan cara menguasai dahulu dua figur obyek yang akan digambar.

Dari kedua pendapat tersebut *transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan dua obyek figur.

d. *Disformasi*

Menurut Triyanto, Fitrihana, Zerusalem (2011:24) *disformasi* adalah merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili suatu obyek.

Menurut Triyanto (2012:50) *disformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter melalui penyederhanaan bentuk, yaitu melalui pengurangan bentuk satu demi satu bagian suatu obyek.

Dari kedua pendapat tersebut *disformasi* dapat disimpulkan penggambaran bentuk yang menekankan pada penyederhanaan bentuk dengan cara mengurangi bentuk satu demi satu.

D. Desain

Desain merupakan sesuatu rancangan yang dituangkan dalam bentuk sketsa dengan mempergunakan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur sesuai dengan konsep yang ada, didalam pembuatan sketsa/gambar sangat penting untuk menerapkan unsur desain.

1. Pengertian Desain

Menurut Suharsono (2005:11) desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

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

Menurut Riyanto (2003:1) desain adalah suatu rancangan yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Dapat disimpulkan dari pengertian desain diatas bahwa desain merupakan suatu rancangan gambar yang dapat diciptakan dengan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

2. Unsur-Unsur Desain

Menurut Widjiningsih (1983:2) unsur-unsur desain yang disusun atau dikomposisikan secara baik akan menciptakan suatu desain yang baik pula.

Menurut Widarwati (1993:7) unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan.

Menurut Sipahelut, dan Petrussumadi (1991:24) unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain itu.

Berdasarkan pernyataan diatas maka pengertian desain adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mewujudkan suatu rancangan.

a. Unsur garis

Menurut Widjinningsih (1983:3) garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi dan dapat menggambarkan sifat sesuatu.

Menurut Widarwati (1993:7) garis merupakan unsur tertua untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

Menurut Sipahelut, dan Petrussumadi (1991:24) garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang pohon, dsb.) atau benda buatan (kertas, yaitu lurus datar, lurus tegak, lurus diagonal, lurus terputus-putus, lengkung terputus-putus, bergelombang, bergerigi dan kusut tak menentu.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur yang digunakan untuk menggambarkan emosi dan perasaan seseorang.

b. Unsur bidang

Menurut Atisah S.& Patrussumadi (1991:27) sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang serta beberapa garis yang saling potong satu sama lain akan membentuk beberapa bidang. Seperti garis, bidang atau unsur

bidang juga mempunyai sifat dan watak yang berbeda-beda. Pemanfaatan unsur bidang secara bervariasi tetapi proporsional dapat menimbulkan suasana menarik dan hidup.

c. Unsur bentuk

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:28) istilah “bentuk” dalam bahasa Indonesia dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun yaitu bentuk benda yang polos seperti yang terlihat oleh mata seperti menyebutkan sifatnya yang bulat, persegi, segitiga, dan sebagainya. Bentuk plastis adalah bentuk benda sebagaimana terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai gelap-terang sehingga kehadiran benda itu tampak terasa lebih hidup. Bangun maupun bentuk plastis masing-masing benda mempunyai sifat dan watak yang berbeda satu sama lain. Tetapi sifat dan watak bentuk plastis suatu benda akan lebih ditentukan oleh nada gelap-terang dari warna dan tekstur benda. Nada gelap-terang yang gelap serta bertekstur kasar menyebabkan benda tampak menyusut dan berat.

d. Unsur warna

Menurut Sri Widarwati (1993:12).Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, seseorang pun dapat menyatakan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya melalui warna. Berdasarkan sifatnya, dapat disebut warna muda, warna tua,

warna terang, warna gelap, dan warna cemerlang. Sedangkan dari macam- macam warna yaitu merah, kuning, biru, dan lain sebagainya. Menurut Purnomo (2004:28) mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yakni warna *primer*, *sekunder*, *intermedier*, *tertier*, dan *kuarter*.

- 1) Warna *primer*, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain. Warna *primer* terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- 2) Warna *sekunder*, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna *primer*. Warna *sekunder* terdiri dari *orange*, hijau, dan ungu. Warna *orange* merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
- 3) Warna *Intermediet*, warna ini dapat 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 *tersier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna *sekunder* dicampur. Dan menyebabkan salah satu warna tersebut hilang dan berkumpul menjadi satu. Warna *tersier* ada tiga, yaitu *tertier* biru, *tertier* merah, dan *tertier* kuning.

5) Warna *kwarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*. Warna *kwarter* ada tiga, yaitu *kwarter* hijau, *kwarter* orange, dan *kwarter* ungu.

Menurut Nugroho (2007:36) macam-macam karakter atau symbol warna:

1) Hijau

Warna hijau menyimbolkan kealamian, segar, sehat dan hidup. Menambah energi dan menimbulkan rasa optimis. Tenang serta harmonis, membantu menyeimbangkan emosi dan menghilangkan stress. Hijau cocok untuk ruangan-ruangan relaksasi dan meditasi.

2) Ungu

Warna ini sering disamakan dengan *violet*, tetapi ungu ini lebih tepat disamakan dengan *purple* karena warna tersebut cenderung kemerahan, sedangkan *violet* cenderung kebiruan. Warna ungu sering diasosiasikan dengan warna kerajaan (*regal*), ningrat dan mewah. Ungu juga berkesan *protektif*, menggugah inspirasi dan membantu proses penyembuhan.

3) Merah

Warna merah menandakan kehangat, semangat, penuh gairah hidup, berani, mandiri. hasrat, intensitas, dan

keinginan besar untuk selalu maju. Warna merah juga melambangkan cinta, nafsu, kekuatan, dan energi.

4) Kuning

Warna kuning termasuk warna hangat yang membawa keceriaan *ekspresif* dan menarik perhatian. Juga melambangkan kecerahan, kegembiraan dan cerdas, Mengajak orang untuk bergerak dan berinteraksi. Sering dipakai pada tempat bermain anak, dan sekolah untuk anak-anak balita. pada penggunaannya. Menggambarkan optimisme, harapan serta filosofi yang mendalam.

5) *Orange*

Warna *orange* adalah perpaduan dari warna merah yang penuh gairah dan kuning yang cerah yang menyimbolkan energi, keseimbangan, dan kehangatan. Juga menggambarkan percaya diri, tidak mudah putus asa dan pemberani. *Orange* adalah warna yang terhangat dalam lingkaran warna.

6) Putih

Warna putih menyimbolkan kesucian karenanya sering digunakan pada upacara pernikahan, ketepatan, ketidaksalahan, kebersihan dan banyak digunakan di rumah-rumah sakit sebagai tanda kesterilan. Putih dapat dikatakan warna yang netral, tidak mengandung unsur yang kuat. Dan sering disebut dengan warna netral.

7) Coklat

Warna coklat merupakan warna dari tanah dan bumi, melambangkan kepercayaan, kekuatan, kelembutan, keharmonisan, keindahan, sisi maskulin dari seorang pria, kedewasaan dan daya tahan. Dan merupakan warna dari batang pohon. Memberikan kesan sangat dramatis bila dilihat dari segi seni dan pandangan yang luas.

8) Hitam

Warna hitam sering kali digunakan untuk menunjukkan kekuatan dan ketegasan seseorang. Banyak kemasan menggunakan warna hitam untuk memberi kesan elegan dan anggun.

9) Emas

Warna emas yang diambil dari logam mulia ini menyimbolkan kemewahan, kekayaan bagi penggunanya, dan menunjukkan kekekalan dan kesetiaan.

10) Biru

Warna biru merupakan warna dasar yang melambangkan kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, serta keteraturan. Warna biru termasuk warna dingin dan membawa ketenangan bagi yang melihatnya.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa warna mempunyai perlambangan yang tidak dapat ditinggalkan dalam

hubungan penggunaannya. Dalam kehidupan warna-warna mempunyai perlambangan yang digunakan untuk menentukan sifat dan symbol dari watak manusia.

e. Unsur tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda. Tetapi pengertian tekstur tidak hanya terbatas pada permukaan suatu benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam peran dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

f. Ukuran

Ukuran merupakan unsur yang perlu dipehitungkan dalam desain. Karena besar kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menampungnya.

3. Prinsip-Prinsip Desain

a. Kesederhanaan

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:17) kesederhanaan yaitu pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan bentuk inti (prinsipal). Hal ini harus diperhatikan pertama kali saat membuat desain. Segi-segi seperti kemewahan bahan, kecanggihan struktur, kerumitan hiasan, dan lain-lain, sebaiknya disisihkan untuk menghindari kemewahan.

b. Keselarasan

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:19) keselarasan berarti kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda yang dipadukan, atau juga unsur yang satu dengan lainnya pada suatu susunan/komposisi. Perbandingan yang kurang sesuai dapat mengundang kesan kurang pada penampilan, dan menimbulkan rasa kurang nyaman penggunaannya.

c. Irama

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:20) irama dapat didefinisikan sebagai kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Irama dapat ditimbulkan oleh macam-macam unsur, tetapi dapat juga ditimbulkan oleh satu macam unsur dengan cara memvariasikan letak/jarak antara unsur yang sejenis itu.

d. Kesatupaduan

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:22) suatu benda hendaknya dapat mengesankan adanya kesatuan pada bentuknya. Hal itu tergantung pada desain atau rancangannya. Bentuk suatu benda akan tampak utuh jika bagian yang satu menunjang bagian yang lain secara selaras. Bentuknya akan terlihat “terbelah”

apabila masing-masing bagian muncul sendiri-sendiri, tidak kompak satu sama lain.

e. Keseimbangan

Menurut Atisah S & Patrussumadi (1991:23) keseimbangan ialah kesan yang dapat memberikan kesan pas(mapan) dalam menikmati hasil rangkaian atau komposisi unsur rupa. Usaha untuk mencapai keseimbangan merupakan sentuhan terakhir (*finishing touch*) dalam pembuatan suatu komposisi. Dapat dinyatakan bahwa dua benda yang tidak sama beratnya dapat dibuat seimbang dengan cara membubuhkan aksent pada bagian yang terasa lemah atau ringan.

E. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Kostum

Kostum bertujuan untuk mewujudkan personifikasi peran. Fungsi kostum dalam suatu panggung untuk menggambarkan seorang tokoh. Perbedaan karakter dalam kostum dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif dan garis yang diciptakan. Penonton dapat memahami dan menganalisa karakter yang berbeda dari setiap tokoh yang akan ditampilkan. Kostum juga berfungsi memberikan efek dramatik, kostum mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya kostum.

a. Pengertian Kostum

Menurut Santoso, Subagio, Mardianto, dkk (2008:310) kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian.

Menurut Bandem dan Murgianto (1996:62-63) kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan pelengkap yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Tujuannya mendapatkan ciri-cirikan adanya pribadi peran yang dimainkan, memperlihatkan hubungan antara peran didalam sebuah lakon dan mampu menghidupkan pertokohan.

b. Tipe-tipe kostum

Sedangkan menurut Fauzi (2007:75-76) pakaian pentas pada dasarnya dapat dibedakan atas pakaian dasar, pakaian kaki, pakaian tubuh, dan perlengkapan dan perlengkapan asesoris.

1) Busana dasar

Busana dasar yaitu bagian dari busana yang digunakan untuk membuat indah pakaian yang terlihat. Busana ini juga untuk membuat efek yang diperlukan dalam sebuah pertunjukan. Busana ini bisa berbentuk korset, Stagen, rok simpai atau busana untuk membuat perut gendut, pinggul yang

besar atau untuk membuat pemeran tampak gemuk. Contohnya yang paling sederhana adalah pakaian badut.

2) Busana kaki

Busana kaki yaitu busana yang digunakan untuk menghias kaki pemeran. Busana ini bisa terdiri dari kaos kaki, sepatu (olah raga, periodisasi, klasik, modern, kesatuan atau seragam dan lain-lain). Sepatu atau sandal yang mempunyai ciri khas tersendiri.

3) Busana tubuh

Busana tubuh yaitu busana yang dipakai tubuh dan kelihatan oleh penonton. Terdapat banyak jenis-jenis busana mulai dari lengan panjang dan tidak berlengan. Ada yang sesuai ukuran dan unisex, Busana ini bisa dipakaian tradisional dari suatu daerah, busana kenegaragaman busana modern atau busana fantasi yang diciptakan untuk tujuan pementasan dengan lakon tertentu.

4) Busana kepala

Busana kepala yaitu pakaian yang dikenakan dikepala pemeran termasuk juga penataan rambut. Dapat dimanfaatkan juga sebagai tanda atau pencitraan seorang pemain diatas pentas. Busana kepala bisa disebut dengan mahkkota. Apabila pemain mempunyai mahkota. Misalnya seorang raja ditandai

dengan pemakaian mahkota, orang Jawa dengan blangkonnya atau *cowboy* dengan topi lakon.

Gaya rambut juga kadang-kadang dimasukkan ke dalam pakaian kepala meskipun ini termasuk bagian dari tata rias. Busana dan tata rias sangat erat kaitannya dengan melukiskan peranan hingga kedua hal tersebut perlu diperhatikan bersama. Gaya rambut sering menggunakan bahan atau kosmetik penunjang seperti wig, rambut palsu dan stoking untuk melihatkan karakter tokoh yang mempunyai rambut botak.

5) Aksesoris dan perlengkapan lainnya

Aksesoris yaitu pakaian yang melengkapi bagian-bagian busana yang bukan pakaian dasar atau belum termasuk dalam busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala. Sebagai contoh sabuk atau ikat pinggang, sepatu, kaos kaki, manset, gelang, kalung, mahkota, topeng, kipas. Pakaian ini ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter tujuan-tujuan lain. Misalnya kaos tangan, perhiasan, dompet, ikat pinggang, kipas dan sebagainya.

2. Aksesoris

Menurut Triyanto (2012:2) aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya.

Menurut Adam J. (2011: 5) aksesoris mempunyai makna sebagai suatu pelengkap hiasan sesuatu benda. Pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup.

Jadi assesoris bisa disimpulkan benda pelengkap busana untuk mendukung gerak/ lakon pemain dala suatu drama.

F. Tata Rias Wajah

Menurut Eko Santosa (2008: 173) tata rias wajah diartikan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna dari sebelumnya guna menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan.

Sedangkan menurut Herni Kusanti, Pipin T., dan Winwin W. (2008: 452) tata rias wajah merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah.

Tata rias wajah dengan teknik *make up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat segar. Tata rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Maka dari itu memerlukan rias karakter yang dapat menggambarkan wajah tersebut sesuai tokoh yang sesuai.

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Astaty (1996:4) tata rias wajah adalah ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri dengan kosmetik untuk menymarkan bagian yang kurang sempurna. Tata rias dalam seni

pertunjukkan mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan suatu karakter tokoh.

Menurut Fauzi (2007:76) tata rias merupakan cara mengunaan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau gambaran peran yang dimaninkan.

2. Jenis-Jenis tata rias

a. Tata rias wajah panggung

Menurut Kehoe (1992) dalam penjelasan mengenai rias wajah dapat disimpulkan bahwa seni rias adalah suatu ketrampilan dalam bidang profesi yang menuntut seseorang untuk selalu belajar mengamati secara intensif dan pendekatan mengenai *style*.

Menurut Towok (2012:12) tata rias wajah panggung atau *Stage make up* adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung. Sesuai dalam pertunjukan *Stage make up* bisa dibedakan menjadi rias wajah karakter, horor, komedi, teater ras dan lainnya.

Menurut Kustanti (2009:581) tata rias panggung adalah riasan yang diterapkan untuk pementasan atau suatu pertunjukan di atas panggung. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung dapat dilihat dari jarak jauh walaupun

terkena sinar lampu terang (*spot light*), sehingga kosmetik yang diaplikasikan cukup tebal, dan menghilangkan kepuccatan wajah. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan diatas panggung, misal peragawati, rias wajah penari, rias wajah penari. Kategori rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori yaitu:

1) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias wajah tiga dimensi yang bertujuan untuk meniru karakter dengan penambahan atau aksen-aksen tertentu sehingga dapat menampakkan wujud asli dari tokoh. Dengan cara menempel segala sesuatu yang dapat membuat tokoh terlihat seperti aslinya.

2) *Straight make-up*

Straigh make up yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Pedoman rias wajah panggung meliputi koreksi rias wajah, menggunakan prinsip tata rias wajah malah hari, memperhatikan anatara jarak penonton dengan panggung, memperhatikan *Lighting*, dan menyesuaikan dengan busana yang dikenakan.

Dari beberapa pendapat tersebut diatas, pengertian mengenai tata rias wajah panggung dapat diambil kesimpulan, bahwa tata rias wajah panggung adalah tata rias untuk

menampilkan watak suatu pemeran secara intensif dan pendekatan mengenai *style*.

b. Rias Wajah Fantasi

Menurut Santosa (2008:275) tata rias fantasi dikenal juga dengan rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang.

Menurut Turyani (2012:15) rias wajah fantasi merupakan yang menekan pada seni, bebas dalam berekspresi dan tidak harus cantik. Melainkan dapat berupa prosterik make up, straigh make up maupun rias yang menonjolkan karakter dan fantasi.

Menurut Soerjopranoto (137) rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah menggunakan kosmetik padaat maupun cair, melukis di badan, menata rambut dengan penataan gaya apapun, busana dan kelengkapannya menyesuaikan dengan satu kesatuan, dengan kata lain merupakan khayalan semata dan tidak riil keberadaannya. Misalnya wujud seorang ratu fabel fauna yang cantik, putri

bunga, putri dewi laut, putri duyung, air, api atau yang lainnya. Dalam perencanaan merias wajah fantasi ini hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

- 1) Tema
- 2) Make-up wajah
- 3) Lukisan di tubuh (*body painting*)
- 4) Tata rias rambut
- 5) Busana (kostum)

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah fantasi adalah tata rias yang menggambarkan tokoh-tokoh imajinasi yang dibuat berdasarkan khayalan seorang penata rias.

3. Pengaruh Warna Riasan terhadap *Lighting*

Warna-warna yang digunakan dalam rias fantasi sangat berpengaruh pada tokoh, disebabkan warna merupakan hal yang pokok dalam membantu tokoh untuk aktingnya, lighting dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya : warna baju tokoh, aksesoris tokoh, pencahayaan lampu, dan gelap terangnya panggung. Pada tokoh Enthok adalah warna kuning, ungu, putih dan biru. Pada pementasan lampu atau *Lighting* yang digunakan berubah-ubah maka harus diperhatikan dan disesuaikan dengan warna kostum dan riasan. Menurut Kehoen (1992:44) efek-efek *Lighting* pada rias wajah dijabarkan pada table berikut ini.

Table 1. Efek-efek *Lighting* pada rias wajah

warna <i>make up</i>	<i>Lighting</i>				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warna menghilang	Merah	Gelap	Gelap	Merah pucat
<i>Orange</i>	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Gelap	Memudar
Kuning	Putih	Putih	Gelap	Ungu muda	Merah muda
Hijau	Hijau gelap	Abu-abu tua	Hijau pucat	Terang	Biru pucat
Biru	Abu-abu tua	Hitam pekat	Hijau tua	Biru tua	Gelap
Ungu	Hitam pekat		Hitam pucat	Ungu muda	Pucat

Sumber : Vincent J-R Kehoen (1992:44)

Contoh untuk pembacaan table efek-efek *Lighting*, jika warna *Face painting* hijau dan keluar pada saat *Lighting* berwarna merah maka akan berwarna hijau gelap. Dan jika warna *Face painting* warna hijau dan keluar pada saat *Lighting* berwarna kuning maka warna akan menjadi abu-abu tua.

G. *Body Painting* dan *Face painting*

1. Pengertian *Body Painting* dan *Face painting*

Menurut Turyani (2011:13) Terdapat dua jenis *body painting* yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. *Body painting* yang permanen biasa dikenal dengan tatto, sedangkan yang tidak permanen diperlukan untuk kepentingan pentas kesenian.

Menurut Eko Santosa, Heru S. Harwi M., dkk. (2008: 281) *face painting* adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan *stick*. Di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk krim. *Face Painting* berfungsi untuk melukis badan, tatto atau memberi warna pada bagian tertentu pada bagian wajah pemain.

Sedangkan menurut Martha Tilaar (1987: 7) rias raga atau *body painting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias wajah fantasi yang akan ditampilkan. Hampir seperti tatto, rias raga yang merupakan rias dekoratif tertentu menunjukkan ciri yang menambah keindahan. Sebagai suatu keutuhan penampilan yang serasi, rias raga sangat erat hubungannya dengan rias wajah dan busana. Gambar rias raga akan menunjukkan sifat dan ciri-ciri khas tokoh yang diwujudkan dan lingkungan yang melatar belakangi peranan tokoh tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *face painting* adalah salah satu seni lukis pada wajah. *Face painting* berfungsi pula untuk melukis wajah, seperti membuat tatto atau memberi warna pada bagian tertentu yang dikehendaki. Dengan cara

melukiskan menggunakan kuas kosmetik atau spon foundation.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran, sandiwara teatrikal atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup.

2. Tujuan *Face painting* dan *body painting*

Face painting dan *body painting* bertujuan untuk :

- a. Ritual keagamaan dengan cara mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi dari dewa atau roh leluhur.
- b. Sebagai media lukis yang bertujuan untuk menonjolkan penggambaran tokoh yang ingin dicapai.

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Santosa, Heru Subagyo dkk(2008: 387) menyatakan bahwa tahap akhir adalah pementasan. Seluruh persiapan dan dan kerja keras sebelum pertunjukan akan terlihat pada berlangsungnya pementasan tersebut.

2. Panggung (*Stage*)

a. Pengertian

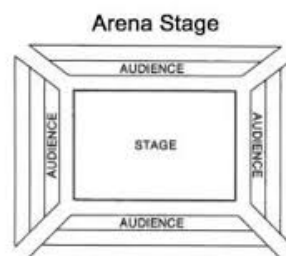
Menurut Santosa (2008:387) Tata panggung disebut juga dengan *scenery* (tata dekorasi). Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung.

Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja seni pertunjukkan mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan.

b. Jenis-Jenis

1) Panggung *Arena*

Panggung *arena* adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat dengan pemain. Karena bentuknya yang dikelilingi penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk meujudkan set dekor. 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 segala sisi. Panggung arena biasanya dibuka secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup.



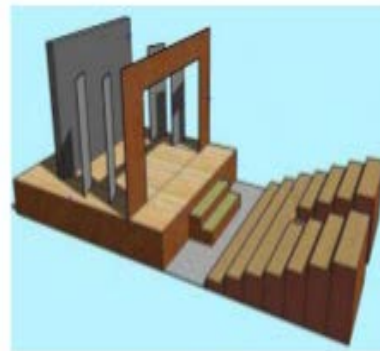
Gambar 2. Panggung *Arena*

Sumber: markaz-production.blogspot.com, 2016

2) *Proscenium*

Panggung proscenium dapat disebut juga panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor melalui sebuah bingkai atau lengkung proscenium (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gordena ini yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukkan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton sehingga dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

Proscenium

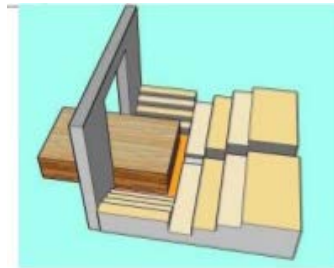


Gambar 3. *Panggung Proscenium*
Sumber : markaz-production.blogspot.com, 2016

3) *Panggung Thrust*

Panggung *thrust*, menyerupai panggung proscenium, tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah

penonton. Pada bagian depan yang menjorok inilah penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung



Gambar 4. Panggung *Thrust*

Sumber : markaz-production.blogspot.com, 2016

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

a. Pengertian tata cahaya

Menurut Santoso (2008:331) cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam suatu pertunjukan. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang seni pertunjukan. Tata cahaya sangat penting peranannya bagi seni pertunjukan, karena harus mampu menciptakan suasana luar biasa, serta mampu menarik perhatian penonton terhadap pertunjukannya.

Menurut Fauzi (2007:77) ada dua istilah yang berbeda antara menerangi dengan menyinari.

- 1) Menerangi adalah memberikan sinar terang ke tempat gelap atau kurang cahaya dengan tujuan menghilangkan area gelap saat pentas.

- 2) Menyinari berarti pencahayaan pentas untuk menciptakan suasana adegan yang spesifik dan dramatis. Mempunyai tujuan untuk mengarahkan penonton ke dalam situasi dalam adegan.

4. Musik pendukung

Menurut Fauzi (2007:79) tata bunyi atau tata suara dapat diartikan sebagai cara untuk mengatur musik, dan efek bunyi maupun berbagai bunyi-bunyian yang mendukung terciptanya suasana sehingga muncul nuansa emosional yang tepat. Musik juga berperan penting dalam suatu drama karena dapat menjadikan seseorang artis lebih dramatis dalam memainkan perannya ketika di panggung. Menurut Kusnadi (2009: 6) fungsi musik disamping untuk memperkuat ekspresi juga didesain sebagai ilustrasi, pemberi suasana, dan membangkitkan imaji tertentu pada penontonnya. Musik digunakan untuk mengekspresikan perasaan ataupun pemikiran.

Musik telah memberikan unsur etis bagi manusia, diantaranya Musik yang digunakan di pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu perpaduan antara musik *modern* dan tradisional (*dubbing*). Menggunakan rekaman suara yang jernih dan mudah didengar oleh penonton dari jarak jauh maupun dekat.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Tokoh

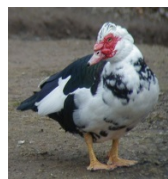
Karakteristik yang dimiliki oleh tokoh Enthok Menthi dalam Kala Karolla Mengembara merupakan tokoh protagonis yang hidup didalam hutan tropis. Enthok Menthi memiliki sifat yang lugu dan sederhana. Warna bulu yang dimiliki tokoh Enthok Menthi adalah dominan warna putih dan hitam, warna merah pada sekeliling bagian wajah, serta warna kuning pada bagian kaki Enthok Menthi.

Enthok Menthi memiliki gumpalan kulit (tonjolan daging tumbuh) berwarna merah pada semua sisi bagian wajah Enthok Menthi sebelah kiri dan kanan, dan itu adalah salah satu ciri khas hewan ini di visualkan hewan yang memiliki wajah buruk rupa tetapi mempunyai sifat/ karakter yang baik dan lugu, memiliki paruh pendek, sempit dan mendatar berwarna merah kekuningan. Pada bagian tubuh Enthok Menthi memiliki dada lebar, badan besar dan mendatar. Enthok Menthi memiliki pantat (bokong) besar yang berwarna putih. Pada bagian ekor memiliki bentuk lebar dan pendek dan berwarna hitam yang menjorok naik keatas.

B. Sumber ide

Untuk mewujudkan tokoh Enthok Menthi yang lugu dan sederhana, memerlukan pendalaman karakteristik pada tokoh Enthok Menthi yang memiliki sifat lugu dan sederhana untuk menentukan sumber ide yang akan

digunakan sebagai acuan dalam pembuatan kostum, rias wajah, dan aksesoris yang digunakan. Dari karakter lugubus dan sederhana yang dimiliki Enthok Menthi dapat diambil sumber ide dari Enthok Menthi (*carinea moschata*) yang memiliki warna dominan putih dan hitam yang sesuai dengan karakter tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.



Gambar 5. Referensi sumber ide Enthok Menthi
(Sumber: <http://enthog.com>, 2016)

C. Pengembangan sumber ide

Pengembangan sumber ide merupakan titik yang sangat penting dalam pembuatan desain keseluruhan kostum Enthok Menthi. Pengembangan sumber ide yang digunakan tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu transformasi, pada pengembangan sumber ide ini diterapkan pada keseluruhan bagian tubuh meliputi: paruh, pantat, kepala, topeng, kaki, dan bulu yang dimiliki tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

D. Penerapan prinsip dan unsur desain

Unsur dan prinsip merupakan dasar dalam membuat desain kostum dan rias wajah tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara. Penerapan ini meliputi :

1. Penerapan unsur desain

Unsur desain yang digunakan dalam pembuatan konsep rancangan kostum tokoh Enthok Menthi yaitu:

a. Garis

Garis melengkung terdapat pada bagian dahi untuk memberi kesan mata Enthok Menthi yang bulat dan luwes, pada bagian pemotongan bulu di kain *pelles* dan pada tekstur kaki tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

b. Warna

Warna yang digunakan pada tokoh Enthok Menthi meliputi :

- 1) Warna merah pada Enthok Menthi terdapat dibagian wajah pada daging tumbuh serta paruh yang menandakan semangat, penuh gairah hidup, berani, dan energi karena tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara mempunyai watak sederhana dan baik hati.
- 2) Warna kuning termasuk warna hangat yang membawa keceriaan ekspresif dan menarik perhatian. Juga melambangkan kecerahan, kegembiraan dan cerdas, Mengajak orang untuk bergerak dan berinteraksi. Sering dipakai pada tempat bermain anak, dan sekolah untuk anak-anak balita. pada penggunaannya.Menggambarkan optimisme, harapan serta filosofi yang mendalam. Warna kuning pada tokoh Enthok Menthi terdapat pada bagian kaki dan paruh

tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

- 3) Warna putih menyimbolkan kemurnian, kejujuran, ketulusan, kesucian karenanya sering digunakan pada upacara pernikahan, ketepatan, ketidak salahan, kebersihan dan banyak digunakan di rumah-rumah sakit sebagai tanda kesterilan. Warna putih pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara terdapat pada bulu-bulu Enthok Menthi yang mempunyai sifat lugu dan sederhana.
- 4) Warna hitam sering kali digunakan untuk menunjukkan kekuatan dan ketegasan seseorang. Banyak kemasannya menggunakan warna hitam untuk memberi kesan elegan dan anggun. Dan pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara pada bagian dada dan leher diberi kain warna hitam untuk menyeimbangi warna pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

c. Tekstur

Tekstur yang terdapat pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara terdapat pada bagian kaki dan betis. Dalam pembuatan tekstur ini menggunakan aplikasi berupa lem tembak. Cara pengaplikasiannya dengan cara

menempelkan lem tembak pada bagian celana dengan menjulur keatas dan kesamping setelah selesai celana lalu di cat bewarna kuning ke orange. Tunggulah hingga kering. Pengecatan membutuhkan setidaknya 3 kali penyemprotan agat hasil maksimal. Sehingga dapat menghasilkan tekstur kasar kaki pada tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

2. Penerapan prinsip desain

Prinsip desain yang digunakan dalam konsep rancangan kostum tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara yaitu:

a. Perbandingan

Prinsip desain perbandingan digunakan pada desain yang digunakan untuk menampilkan kesan lebih besar atau lebih kecil bagian kostum yang digunakan dan memberikan kesan keserasian dan keharmonisan dalam kostum tokoh Enthok Menthi, maka dalam pembuatan kostum tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan prinsip perbandingan yang diterapkan pada bagian tubuh meliputi baju, sayap, topeng, aksesoris kepala, dan alas kaki.

b. Irama

Penggunaan prinsip irama pada tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara digunakan pada bagian baju. Dengan cara memvariasikan letak atau jarak antara unsur yang sejenis itu, yaitu bulu yang terbuat dari kain *pelles* dengan bulu asli dari jenis Enthok Menthi yang berwarna putih dengan kain *pelles* berwarna hitam.

c. Kesatupaduan

Penggunaan prinsip kesatupaduan digunakan dalam bentuk baju, celana, serta asesoris penutup kepala. Bentuk tokoh Enthok Menthi akan tampak utuh jika bagian yang satu menunjang bagian yang lain secara selaras.

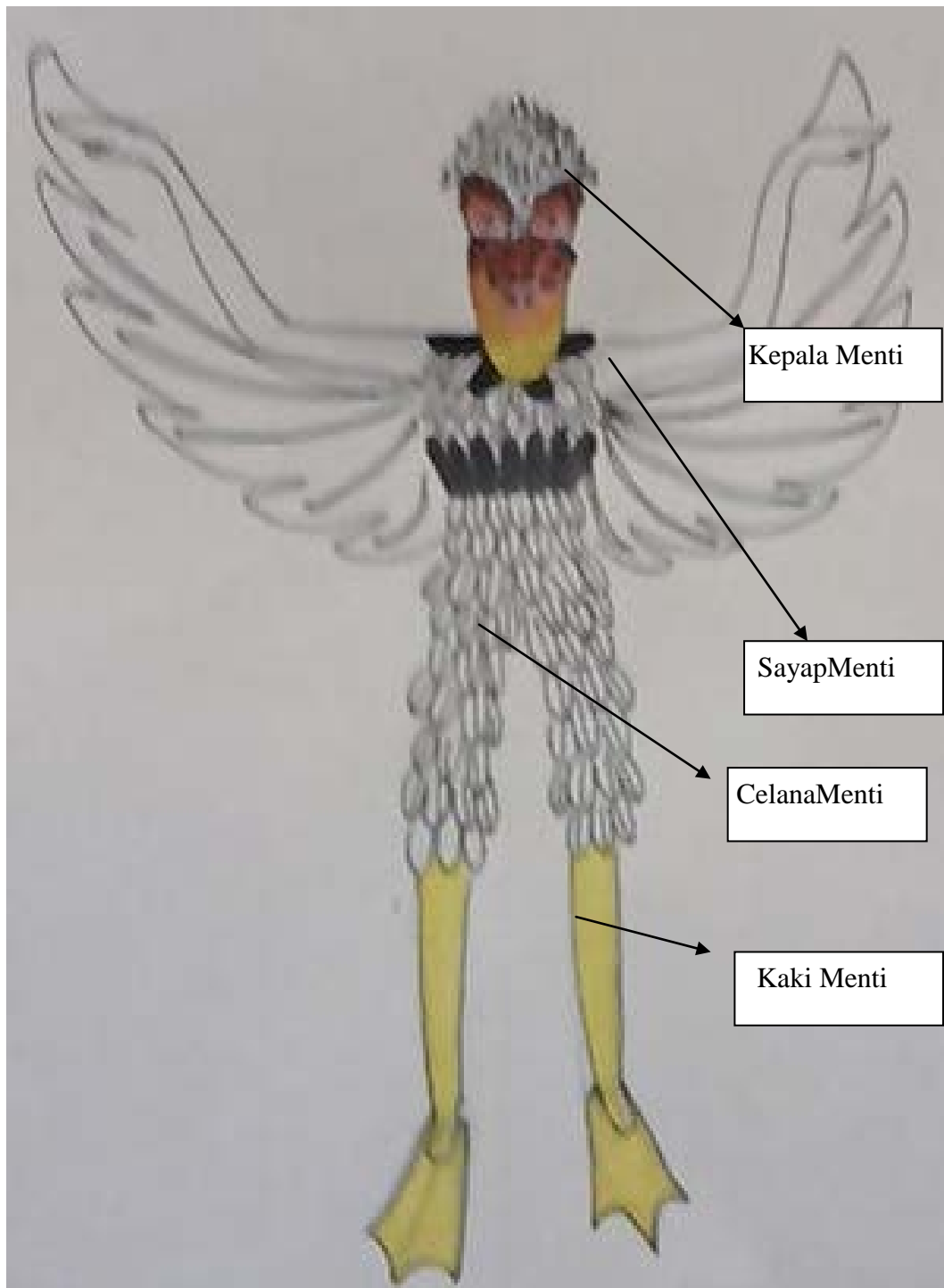
d. Pusat perhatian

Prinsip desain pusat perhatian digunakan pada bagian paruh yang dimana paruh tersebut terdapat benjolan-benjolan daging tumbuh yang menjadi ciri khas tokoh Enthok Menthi dan merupakan pusat perhatian penonton pada saat melihat tokoh Enthok Menthi saat berada di panggung.

3. Rancangan Kostum secara keseluruhan

Rancangan kostum tokoh Enthok Menthi, dirancang seperti Enthok Menthi dengan menggunakan pengembangan sumber ide *transformasi*. *Transformasi* Enthok Menthi yang akan diterapkan pada tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara adalah pada bagian paruh, pantat, kepala, bulu, dan kaki.

Rancangan kostum tokoh Enthok Menthi

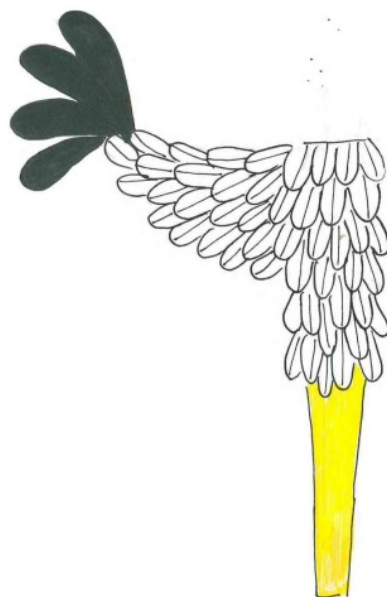


Gambar 6. Desain Kostum Tokoh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Bagian-bagian rancangan yang terdapat pada kostum tokoh Enthok Menthi:

a. Konsep desain celana

Celana yang digunakan untuk tokoh Enthok Menthi menggunakan *legging* putih yang kemudian diberi kain *pelles* putih tulang untuk melambangkan bulu sedangkan pada bagian lutut diberi cat *acrylic* berwarna kuning setelah semuanya di cat, lalu diberi lem tembak agar mendapatkan tekstur kasar dari kaki Enthok Menthi.

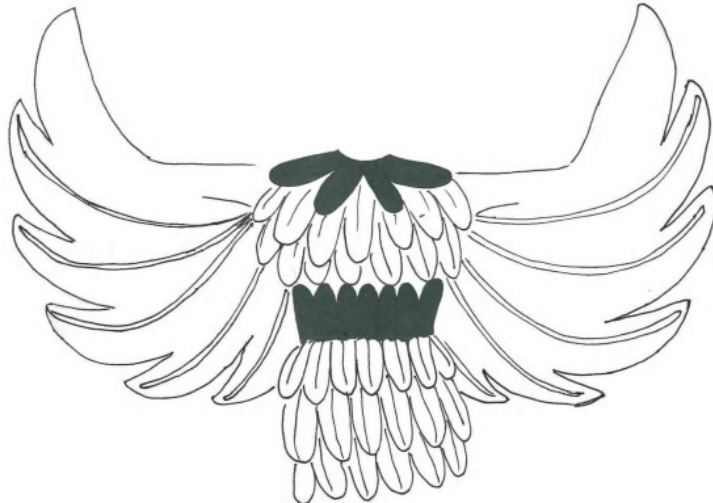


Gambar 7. Konsep desain celana tokoh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

b. Konsep desain sayap

Konsep desain sayap menggunakan kain *pelles* yang dijahit pada manset. Ini bertujuan agar pada saat model menari, sayap nya bisa leluasa bergerak dan lebih elastis. Sayap nya berwarna putih tulang menggunakan kain *pelles* yang dipotong menyerupai sebuah sayap

yang menempel pada bagian punggung badan. Dan menggunakan spon ati yang bertujuan untuk memberikan efek tulang bulu pada pembuatan bulu menggunakan kain *pelles*.



Gambar 8. Konsep desain lengan tokoh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

4. Rancangan Rias Wajah

Konsep rias wajah pada Enthok Menthi yaitu rias wajah prostetik yang dibuat dengan konsep rias fantasi binatang yang lucu, sederhana dan baik dengan tujuan sebagai pembanding antara hewan yang mempunyai watak baik hati dan wajah yang buruk rupa, dengan konsep riasan wajah yang menonjolkan pada arena sekitaran mata yang mempunyai tonjolan seperti efek daging tumbuh, menggunakan *face painting* merah di aplikasikan pada bagian dahi, pipi, sampai hidung lalu diberi tempelan manik-manik dan sterofoam berbentuk setengah lingkaran. Ciri tokoh dari riasan tokoh Enthok Menthi yaitu memiliki

bentuk mata yang bulat, hidung menggunakan paruh yang menyambung pada aksesoris kepala, ada bulu-bulu panjang dibagian dahi membentuk segitiga, dan memiliki paruh berwarna jingga kekuningan. Dan ada efek daging tumbuh (benjolan) diantara atas hidung sampai dahi.

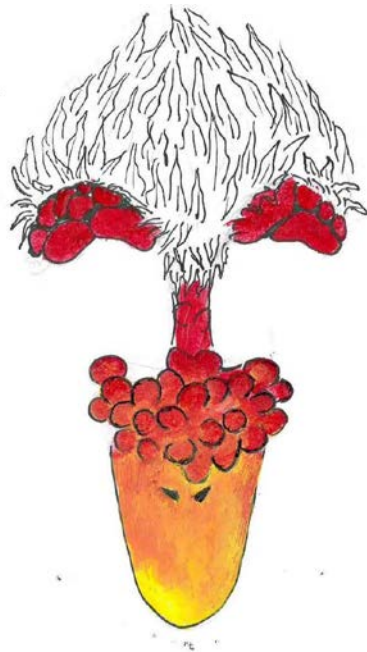


Gambar 9. Konsep desain rias wajah tokoh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

5. Rancangan kepala

Hiasan kepala pada tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Menggembara menggunakan bulu-bulu asli dari Enthok yang dominan berwarna putih dan hitam. Dengan cara ditempelkan pada cetakan blangkon (kuluk) kemudian diberi lem tembak

yang ditempelkan secara rapi pada kuluk hingga menyerupai kepala Enthok Menthi yang sesungguhnya.



Gambar 10. Kepala Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

6. Rancangan rancangan sarung tangan

Rancangan aksesoris berupa sarung tangan yang berfungsi mengklamufasekan tangan model sehingga menyerupai bagian dari sayap. Sarung tangan ini berwarna putih.



Gambar 11. Sarung tangan pada tokoh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

7. Rancangan alas kaki

Potong spon ati bewarna kuning yang sudah berbentuk menyerupai kaki Enthok Menthi kemudian tempel pada sepatu flat. Pada pembuatan sepasang ini menggunakan spon ati bewarna kuning dan dibentuk menjadi dua sama besar, lalu dipotong menyerupai kaki Enthok Menthi kemudain berikan tekstur kasar pada kaki yang dipotong menyerupai kaki Enthok Menthi. Setelah dipotong tempelkan pada bagian bawah dan atas ditempel menggunakan lem tembak.

Dan atasnya diberi lem tembak agar terlihat tekstur kasar pada kaki Enthok Menthi. Lalu berikan cat *acrilyc* bewarna kuning di kaki Enthok Menthi agar ada kesinambungan antara alas kaki dan kaki tokoh Enthok Menthi dalam pertgelaran drama musikal Kala Karolla Menggembara.



Gambar 12. Kaki Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

E. Rancangan alat dan kosmetika khusus

1. Rancangan Penggunaan Alat

Pada penggunaan rancangan alat dan kosmetika khusus tokoh Enthok Menthi dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan :

a. Spon foundation

Digunakan untuk menempelkan dan meratakan *face painting* merah pada bagian wajah.



Gambar 13. Spon foundation
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

b. Kuas kosmetik

Digunakan untuk mengaplikasikan *face painting* berwarna merah sebelum menggunakan spon foundation pada wajah.



Gambar 14. Kuas Kosmetik
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

2. Rancangan kosmetika Khusus

a. Lateks

Digunakan untuk membuat paruh tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara, Dengan pengolesan sebanyak 50 kali.

b. Lem bulu mata

Digunakan untuk menempelkan sterofoam merah pada wajah tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara, agar efek daging tumbuh muncul.

F. Rancangan pertunjukan

1. Pembentukan Panitia

Dalam suatu pertunjukan diperlukan pembentukan kepanitiaan yang bertujuan untuk memperlancar suatu pertunjukan. Kepanitiaan ini berfungsi untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan sistem *managerial* yang baik. Karena ada tanggung jawab yang besar dalam kepanitiaan, maka dibutuhkan suatu strategi kerja panitia, yang akan mengarahkan kerja dan proses dalam kepanitiaan.

Didalam kepanitiaan terdapat target-target yang harus dicapai tepat waktu untuk kelancaran pentas itu sendiri. Susunan kepanitiaan lengkap meliputi sebagai berikut

a. Penanggung jawab

Seorang penanggung jawab adalah seorang yang dianggap memiliki pengalaman yang cukup dalam bidang organisasi. Seorang penanggungjawab disebut juga seorang penasehat, sehingga penanggung jawab harus mempunyai pengetahuan yang cukup luas dalam bidang organisasi serta pergeleran yang akan dipentaskan, dapat memberikan saran yang dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan suatu pergeleran. Penanggungjawab berkoordinasi dengan semua seksi.

b. Ketua

Ketua panitia mempunyai tugas untuk memantau perkembangan kinerja kerja para anggota. Sebagai ketua yang baik wajib untuk memantau anggotanya dan dapat memberikan motivasi untuk memsuksekan pergeleran yang akan dipentaskan serta bertanggung jawab atas kelancaran pergeleran. Ketua berkoordinasi dengan semua seksi.

c. Sekertaris

Sekertaris bertugas untuk mencatat segala agenda rapat dan kegiatan yang dilaksanakan untuk terwujudnya pergeleran yang akan di pentaskan. Sekertaris juga bertugas untuk mengeluarkan atau membuat surat-surat demi kelancaran pergeleran. Sekretaris berkoordinasi dengan semua seksi.

d. Bendahara

Bendahara bertugas untuk mengurus dan mengawasi keluar serta masuknya uang. Bendahara berkoordinasi dengan semua seksi.

e. Seksi perlengkapan dan dokumentasi

PDD mempunyai tugas untuk mengatur segala keperluan yang dibutuhkan dalam pertunjukan di Auditorium UNY yang akan dipentaskan. Berwenang untuk menentukan panggung, lighting, kursi tamu dan properti yang akan digunakan. Seksi PDD berhubungan dengan seksi perlengkapan, humas, bendahara, kebersihan dan konsumsi.

f. Seksi humas

Humas bertugas untuk mengadakan sosialisasi kepada masyarakat luas tentang pertunjukan yang akan dipentaskan dan membuat booklet sebagai alat berkomunikasi dengan pihak luar serta membagikan undangan kepada para pejabat-pejabat yang bersangkutan.

g. Seksi konsumsi

Seksi konsumsi mempunyai tugas mengatur dan menata konsumsi pada saat pertunjukan berlangsung dan pada saat adanya kegiatan yang bersangkutan dengan latihan.

h. Sponsor

Sponsor bertugas untuk mencari dana untuk menunjang kesuksesan pertunjukan. Sponsor berkoordinasi dengan seksi perlengkapan, dokumentasi dan publikasi, dan seksi konsumsi.

i. Seksi keamanan

Seksi keamanan mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi kelancaran pertunjukan yang akan dipertunjukkan.

j. Seksi kebersihan

Seksi kebersihan bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan di waktu pertunjukan berlangsung ataupun pada saat gladi bersih. Semua seksi harus menjalankan tugasnya masing-masing dengan anggotanya selalu berkoordinasi dengan ketua panitia. Panitia juga bertugas untuk memilih dan menentukan bentuk pertunjukan yang akan dipentaskan.

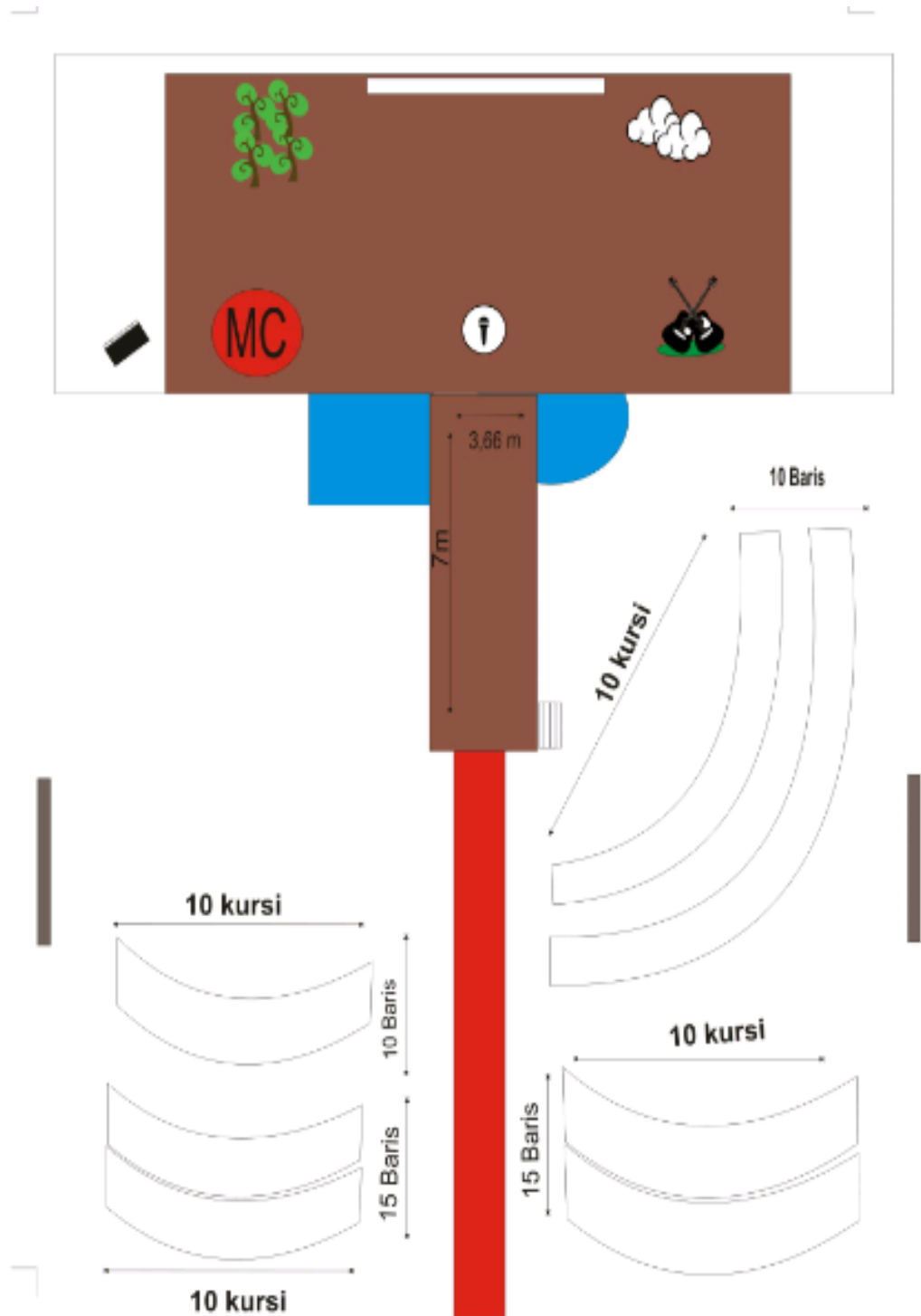
2. Konsep Pertunjukan

Tema pertunjukan yang telah disepakati mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih cerita dengan judul Drama Musikal Kala Karolla Mengembara sebagai tugas akhir. Pertunjukan ini dikemas dengan konsep *modern* dengan menampilkan rias fantasi.

Konsep dari rancangan pertunjukan adalah *modern* tanpa meninggalkan cerita yang aslinya yang diwujudkan pada tata rias wajah, kostum, tata panggung, properti panggung dan penataan musik. Tema drama musikal dengan mengangkat cerita Kala Karolla Mengembara.

3. Konsep Penataan Panggung dan Properti

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah panggung *proscenium* dengan penambahan panggung pada bagian depan sepanjang 7 meter dan dengan lebar 3 meter setelah panggung utama. Alasan pemilihan panggung *proscenium* agar penonton dapat menyaksikan dari satu arah, juga agar lebih konsentrasi dalam menyaksikan acara tersebut. Hal ini juga agar pemain tidak bertabrakan pada saat diatas panggung sehingga panggung dibuat lebar supaya pemain bergerak dengan leluasa. Penataan properti yang digunakan adalah gambaran pemandangan awan, lalu ada gambar tumbuh-tumbuhan juga.



Gambar 15. Konsep penataan panggung
(Dokumentasi: Afif Ghurub B., 2016)

4. Konsep Penataan *Lighting*

Konsep penataan *lighting* pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara sangat dibutuhkan untuk memberikan efek-efek adegan atau sekmen yang akan ditampilkan diatas panggung. *Lighting* juga sangat berpengaruh pada hasil riasan yang akan diaplikasikan pada tokoh Enthok Menthi sedang duduk dan warna kuning ketika tokoh Enthok Menthi sedang menari. *Lighting* pada tokoh Enthok Menthi menggunakan warna ungu ketika Efek pencahayaan yang dibutuhkan tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara yaitu lampu warna merah yang digunakan pada saat adegan gelap, lampu warna kuning digunakan pada saat suasana netral, dan lampu warna biru digunakan pada saat tenang.

5. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yaitu perpaduan antara *dubbing* dengan musik modern serta musik tradisional. Perpaduan tersebut diharapkan untuk memberikan kesan yang lebih modern tanpa meninggalkan kesan tradisional. Dalam *dubbing* memerlukan setidaknya 5 kali percobaan sebelum pentas dimulai, dikarenakan untuk menyamakan suara pemain satu dengan pemain lainnya. Dan perlu adanya perjernihan suara dalam menentukan kualitas suara. Di dalam drama musikal Kala Karolla Mengembara *dubbing* dibarengi dengan iringan musik khas hutan yaitu suara burung, suara gemericik air, suara fenomena alam dan suara-suara

hewan non aves yang lainnya yang membuat keadaan semakin dramatis seperti didalam hutan tropis.

6. Penjadwalan latihan koreografi

Tabel 2. Penjadwalan latihan koreografi

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
1	Minggu, 20 Desember 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, reading dan pendalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2	Selasa, 22 Desember 2016	Studio Kamboja jaya management	Reading, dubbing dan pendalaman tokoh, latihan bersama pukul 19.00 s.d 23.00 WIB
3	Jumat, 25 Desember 2016	Gedung PTBB FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 17.00 WIB
4	Minggu, 27 Desember 2016	Gedung Tiara jl. Kabupaten, Yogyakarta	Latihan bersama pukul 11.00 s.d 14.30 WIB
5	Sabtu, 02 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 16.00 WIB + <i>fitting</i> kostum
6	Minggu, 10 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama + gladhi kotor pukul 13.00 s.d 16.00 WIB
7.	Rabu, 13 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY, Jl. Colombo no. 1	Gladhi berih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 18.00 WIB

8.	Kamis, 14 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY, Jl. Colombo no. 1	Pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara
----	------------------------	---	--

(Sumber : Afif Ghurub B., 2016)

7. Penjadwalan tes make up

a. Tes make up pertama

Tes make up pertama tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan rias fantasi cantik dengan menggunakan eye shadow merah dan permata berwarna merah dan hitam. Pada tes make up pertama tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara ini belum sempurna karena lateks belum jadi sempurna.

b. Tes make up kedua

Tes make up kedua tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan face painting yang di aplikasikan merata berwarna merah pada wajah dan latek ditempel pada kawat. Tetapi latek belum menempel sempurna.

c. Tes make up ketiga

Tes make up ketiga tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara Menggunakan manik manik permata berwarna merah dan hitam lalu latek ditempel seperti topeng.

d. Tes make up keempat

Tes make up keempat tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara Menggunakan manik manik yang sudah dipilox agar tidak mengkilap dan lateks diberi warna merah jingga menggunakan cat acrylic dan setelah kering beri lubang pernafasan pada hidung lalu ditempel menggunakan tali yang diikat di rambut.

e. Tes make up ke lima

Tes make up ke lima tokoh Enthok Menthi pada pertunjukan drama Musikal Kala Karolla Mengembara Menggunakan sterofom setengah lingkaran berbentuk kecil kecil dicat menggunakan cat *acrylic* berwarna merah dan di tempel pada bagian dahi menggunakan lem bulu mata, dengan menggunakan manik-manik yang sudah dipilox merah agar tidak mengkilat ditempelkan selang seling dengan sterofom berwarna merah. jarak penempelannya tidak ada aturan, melainkan secara acak. Karena pada wujud sebenarnya tokoh Enthok Menthi mempunyai daging tumbuh yang tidak beraturan. Kemudian untuk bagian lateks di sambungkan dengan aksesoris kepala. Sehingga tidak perlu menambahkan tali ataupun kawat untuk memasangnya dan membuat pemain tidak mengganggu gerakan menari.

8. Penjadwalan Pemotretan

Pemotretan dilakukan 2 kali pemotretan yaitu pada saat 1 minggu sebelum pertunjukan bertempat di gedung KPLT FT UNY dan pada saat hari pertunjukan pertunjukan di Auditorium UNY, pemotretan dilakukan

dibelakang panggung pada saat test make up, selain itu pemotretan pemain, beautician dilakukan di ruangan bagian timur panggung, setelah itu pemotretan pemain, beautician dan pembimbing dilakukan di ruangan tersebut. Pemotretan juga dilakukan pada saat pertunjukan berlangsung yaitu diatas panggung. Dengan menggunakan fotografer profesional dengan direkam untuk dijadikan vidio pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

9. Penjadwalan Gladi Kotor

Gladi kotor pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2016 bertempat di gedung KPLT FT UNY. Kemudian Gladi kotor kedua dilaksanakan di Auditorium UNY untuk menyamakan suara *dubbing* dan *testing* panggung dan dilaksanakan bertepatan dengan gladi bersih. Pada gladi kotor seluruh pemain drama musikal Kala Karolla Mengembara dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan gladi kotor dengan tertib.

10. Penjadwalan Gladi Bersih

Pelaksanaan gladi bersih pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara dilakukan pada tanggal 13 Januari 2016 pada jam 12.00 sampai jam 21.00 WIB, dimulai dari menggunakan kostum sesuai dengan kostum pertunjukan dan acara gladi bersih berjalan lancar antara pemain dengan tata panggung. Gladi bersih dilakukan mulai dengan persiapan tempat pementasan, menata meja, menata kursi, mempersiapkan piala, menempelkan tulisan-tulisan keterangan seperti parkir, ruang ganti,

mengkroscek ulang panggung, menyiapkan area kerja, persiapan tempat kostum dan pelaksanaan pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

11. Penjadwalan Pertunjukan

Pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis tanggal 14 Januari 2016

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Waktu : 13.00 WIB - sampai selesai.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain

Proses pelaksanaan merancang kostum tokoh Enthok Enthok Menthi mempunyai sifat lugu dan baik hati dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara. Proses pelaksanaan rancangan dan pembuatan kostum melalui beberapa tahapan dan perubahan atau revisi pada pemilihan warna yang kurang sesuai dengan karakteristik tokoh. Selain itu melalui beberapa revisi dan mendapat rancangan kostum yang sesuai tahap pertama pengukuran model, memilih kain, ketiga fitting baju dengan model.

1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum dan aksesoris

Proses pelaksanaan desain kostum tokoh Enthok Menthi dalam drama musikal Kala Karolla Mengembara dimulai dari mengamati dan mengkaji berbagai sumber referensi tentang Drama Musikal Kala Karolla Mengembara. Kemudian mendalami karakter tokoh Enthok Menthi dalam cerita Kala Karolla Mengembara, mengkaji cerita, mencari ide dari referensi-referensi yang dapat menggambarkan tokoh Enthok Menthi, membuat desain kostum dengan melakukan pengembangan dari sumber ide yang sesuai dengan ciri fisik Enthok Menthi. Setelah memperoleh desain yang diinginkan dan sesuai dengan karakter tokoh Enthok Menthi, dilanjutkan dengan melakukan konsultasi desain berulang kali dan bertahap kepada salah satu dosen busana yaitu bapak Afif Ghurub Bestari S.Pd, dan setelah disetujui oleh bapak Afif kemudian dilanjutkan dengan

mempresentasikan hasil desain kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Yuswati, M.Pd. hingga hasil desain kostum disetujui dan siap dijadikan kostum tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Setelah hasil desain akhir disetujui oleh kedua dosen tersebut, gambar desain dibawa dan dikonsultasikan kepada penjahit tentang desain kostum yang akan dibuat, kemudian melakukan pengukuran badan pada *talent* tokoh Enthok Menthi, melakukan pemilihan bahan yang sesuai dengan konsep dan desain kostum, memulai proses pembuatan kostum sendiri, melakukan *fitting* (pengepasan ukuran) kostum, mencoba ulang hasil kostum saat gladi kotor, dan mencoba kembali hasil kostum saat gladi bersih dengan keadaan yang dibuat semirip mungkin pada hari pertunjukan dilaksanakan. Sebelum memulai pembuatan kostum, hal yang wajib dilakukan yaitu melakukan pemilihan bahan yaitu jenis kain kain dengan bantuan pelayan toko tekstil, membeli semua peralatan yang dibutuhkan, melihat dan memilih dengan jeli bahan-bahan yang akan dibeli agar hasilnya maksimal.

a. Desain pertama

Desain pertama pada proses pelaksanaan rancangan kostum pada tokoh Enthok Menthi menggunakan rok balon yang terlihat seksi dan anggun, berwarna putih hitam dengan hiasan kepala seperti mahkota, dan menggunakan sepatu ber hak tinggi, dengan tidak menggunakan paruh pada hewan Enthok Menthi sehingga tidak bisa dikatakan

sebagai kostum yang mempunyai sumber ide Enthok Menthi, karena pada pembuatan desain pertama tidak menggunakan asas rias fantasi dengan hewan yang sesuai kenyataannya seperti *princes* cantik yang menggunakan rok balon seperti pada gambar :



Gambar 12. Desain pertama
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Desain pertama tidak di setujui oleh dosen, karena tidak mewakili dari tokoh Enthok Menthi yang lugus dan sederhana. Alasan pemilihan menggunakan rok balon karena bokong Enthok Menthi terlihat seperti kostum fashion show. Pada rancangan desain pertama ingin merancang bagian belakang tubuh (pantat) Enthok Menthi terlihat besar dengan menggunakan rok balon, tetapi hasil yang terlihat tidak seperti pantat Enthok Menthi yang besar melainkan seperti *princess*. Pada bagian baju juga tidak sesuai yang diinginkan, terlihat seperti baju peragaan busana yang seksi. Pada kenyataannya

karakter tokoh Enthok Menthi pada drama musikal Kala Karolla Mengembara tidak sesuai dengan desain pertama.

b. Desain kedua

Pada desain kedua menggunakan rancangan kostum Enthok Menthi dengan pemilihan warna oranye, pada kaki Enthok Menthi.



Gambar 13. Rancangan kostum kedua
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Desain kedua telah rancangan kostum telah disetujui, tetapi pada bagian warna pada kostum tidak sesuai dengan aslinya yang berupa jingga kekuningan yang dimiliki, dengan sifat yang dimiliki tokoh Enthok Menthi. Sehingga ada perubahan pada desain ke tiga.

c. Desain ketiga

Desain ketiga pada tokoh Enthok Menthi menggunakan pemilihan warna pada kaki Enthok Menthi kuning. Dengan warna pada baju tokoh Enthok Menthi berwarna putih dan hitam. Bagian per bagian di

rancang sedemikian rupa sehingga menjadi tokoh yang diinginkan di fantasikan yaitu seorang enthok dalam wujud manusia yang difantasikan.



Gambar 14. Sketsa kostum Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Pada desain rancangan ketiga sketsa sudah di setuju karena pemilihan warna sudah sesuai dengan ciri fisik Enthok Menthi dan karakteristik Enthok Menthi. Pada desain ketiga menggunakan prinsip keseimbangan, kesatuan, irama, perhatian dan warna, garis yang menunjang penampilan Enthok Menthi diatas panggung.

Setelah kostum didesain sebanyak 5 kali dan telah disetujui oleh dosen pembimbing, Bapak Afif Ghurub tahap selanjutnya adalah melakukan pembuatan kostum dan mengukur ukuran tubuh model terlebih dahulu. Tahap selanjutnya membeli bahan-bahan untuk dijadikan kostum. Bagian-bagian dari kostum antara lain: sayap, celana, kaki, dan topeng.

2. Proses pembuatan kostum dan aksesoris

Alat dan bahan yang digunakan untuk proses pembuatan baju dan sayap meliputi pensil, kertas karton, gunting, kater, lem tembak, benang, jarum, cetakan mall, kain *pelles* dan, spon ati, manset.

a. Proses pembuatan baju dan sayap tokoh Enthok Menthi meliputi beberapa langkah yaitu :

- 1) Membuat cetakan bentuk bulu di kemas karton berukuran 3 mili, setelah dipola, karton di gunting mengikuti cetakan tadi, lalu tempelkan pada kain *pelles*. Cetakan ini berguna untuk landasan membuat bulu selanjutnya. Setelah di buat maka cetakan dipotong untuk dibuat landasan di kain *pelles*. Sehingga memudahkan perancang kostum untuk menjiplak dan memotong pada saat cetakan telah selesai.



Gambar 15. Cetakan mall
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- 2) Menjiplak mall berbentuk bulu di kain *pelles*



Gambar 16. Cetakan mall
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- 3) Setelah dijiplak, kain *pelles* dipotong sesuai bentuk yang telah dijiplak.



Gambar 17. Menggunting kain
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- 4) Setelah semua mall dipotong, lalu bulu tiruan dijahit satu persatu dengan benang dan mulai dijahit pada manset berwarna putih sesuai dengan ukuran tubuh model. Dengan cara menyatutukan bagian ujung dijahit jelujur pada manset dengan rapi. Lakukan dengan 4 kali jahitan agar jahitannya kuat, tidak mudah robek.
- 5) Lalu membuat sayap menggunakan spon ati ukuran 2 mili dengan kain *pelles*. Dengan cara memotong bagian kain *pelles* menyerupai sayap Enthok Menthi dengan ukuran sangat besar yang disesuaikan dengan proporsi tubuh model. Dan menjadi dua bagian sama besar untuk dijadikan di kanan dan kiri sayap.



Gambar 18. Membuat sayap
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

6) Lalu satukan manset dengan sayap yang telah dibuat di manset. Pada saat sayap telah selesai dibuat maka tahap selanjutnya menyatukan sayap dan manset agar terlihat satu kesatuan. Ini dimaksudkan agar Enthok Menthi dapat senantiasa bergerak fleksibel adalah alasan mengapa sayap dan manset dibuat disambung satu sama lain. Menggunakan jahitan jelujur dari pangkal manset hingga ujung manset menggunakan benang berwarna putih. Menggunakan benang berwarna putih. Dijahit sebanyak empat kali untuk mendapatkan hasil yang bagus dan kuat. Setelah sayap dan manset menyatu, maka diberikan bulu asli enthok pada bagian pangkal depan dan belakang, ini dimaksudkan karena untuk menyerupai bulu halus pada kostum enthok. Karena Enthok Menthi dalam perannya menari, maka sayap harus kuat dan tidak mudah lepas.



Gambar 19. Gambar kostum sayap
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

b. Pembuatan celana

Menyiapkan legging berwarna putih. Menggunakan ukuran yang sesuai dengan ukuran celana model. Pilihlah celana *legging* dengan bahan kaos sehingga dapat terasa nyaman bila digunakan oleh model saat tampil dan menyerap keringat saat ber adegan menjadi Enthok Menthi. Lalu pasangkan ekor Enthok Menthi yang terbuat dari spon ati dan jahit secara melingkat dipinggang kebelakang menggunakan benang putih, setelah itu mulai tempelkan bulu yang terbuat dari kain *pelles* menggunakan lem tembak. Lalu setelah selesai periksa kembali apakah sudah pas.



Gambar 20. Legging putih
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- 1) Lalu potong kain *pelles* dan jahit pada legging. Lalu potongan kain *pelles* di jahitkan pada bagian bawah dulu baru ke atas. Untuk bagian belakang tubuh (pantat) ini tidak dijahit. Melainkan di lem menggunakan lem bakar.

Dimaksudkan agar perancang kostum tidak kesusahan dalam menjahit spon ati yang melingkar.



Gambar 21. Memotong kain *pelles*
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- 2) Lalu pada bagian lutut ke sampai tumit di cat warna kuning menggunakan cat *acrilyc*. Setelah di cat pada bagian legging selanjutnya memberikan aksen tekstur kasar pada hewan enthok menggunakan bantuan lem tembak untuk membuat serat kasar pada kaki Enthok Menthi. Dan terlihat seperti mempunyai tekstur kasar. Setelah itu tekstur diberi warna sama dengan bagian legging. Tunggu hingga kering dan mendapatkan hasil yang maksimal lakukan hinggal 3 kali.



Gambar 22. Celana
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

c. Pembuatan kaki

Potong spon ati bewarna kuning yang sudah berbentuk menyerupai kaki Enthok Menthi kemudian tempel pada sepatu flat. Pada pembuatan sepasang ini menggunakan spon ati bewarna kuning dan dibentuk menjadi dua sama besar, lalu dipotong menyerupai kaki Enthok Menthi kemudain berikan tekstur kasar pada kaki yang dipotong menyerupai kaki Enthok Menthi. Setelah dipotong tempelkan pada bagian bawah dan atas ditempel menggunakan lem tembak. Dan atasnya diberi lem tembak agar terlihat tekstur kasar pada kaki Enthok Menthi. Lalu berikan cat *acrylic* bewarna kuning di kaki Enthok Menthi agar berkeseinambungan antara alas kaki dan kaki.



Gambar 23. Kaki Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

d. Pembuatan topeng

Cara membuat topeng paruh yaitu pertama siapkan manekin, lilin malam, lateks dan kain kasa. Lalu manekin di tutup menggunakan kain kassa pada bagian mulut dan pipi, kemudian aplikasikan latek secara merata dengan hati-hati. lalu membuat

cetakan paruh Enthok Menthi menggunakan lilin malam pada manekin.



Gambar 24. Paruh Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Lapisi lilin malam menggunakan latek dan tunggu hingga kering, ulangi sampai 50 kali olesan.



Gambar 25. Menempelkan latek
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Setelah sudah kering warnai paruh dengan menggunakan cat *acrilyc* bewarna merah dan kuning.



Gambar 26. Mewarnai paruh
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Kemudian melanjutkan pembuatan pada bagian kepala yang pertama siapkan cetakan blangkon (kuluk) yang

berukuran dengan kepala model. Lalu membuat efek daging tumbuh di samping kanan dan kiri cetakan blangkon (kuluk) menggunakan tisu dan kapas yang di bentuk bulat menyerupai efek daging tumbuh. Caranya kapas disuwir-suwir lalu dibentuk menjadi bulat, setelah itu di lapisi tisu dan ditempelkan pada cetakan blangkon (kuluk) kemudian oleskan latek sebanyak kurang lebih 20 kali hingga benar-benar menempel dan tidak jatuh, tunggu hingga kering sempurna lalu setelah sudah kering diberi warna cat *akrylic* merah diaplikasikan pada efek daging tumbuh secara merata.

Kemudian pada bagian samping berikan cat *akrylic* hitam sebagai pembatas daging tumbuh satu dengan daging tumbuh yang lain. Kemudian pada bagian yang tidak diberi efek daging tumbuh tempelkan bulu asli Enthok Menthi yang bewarna putih. Pada saat penempelan bulu harus hati-hati agar mendapatkan tatanan bulu yang rapi. Dan pada saat menggunakan lem tembak dianjurkan untuk menggunakan bantuan alat untuk menempelkan bulu, karena lem tembak sangat panas dan memungkinkan untuk terkena lem di tangan.



Gambar 27. Hiasan Kepala
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Bagian paruh dan bagian kepala sudah jadi dan disatukan dengan menggunakan spon ati dengan menyambungkan menggunakan spon ati dan lem tembak yang di tempelkan pada potongan spon ati yang sudah menempel pada kepala dan moncong Enthok Menthi. Tunggu hingga kering dan setelah kering beri cat *acrylic* bewarna merah.



Gambar 28. Menyatukan paruh
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

3. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Wajah

Proses pelaksanaan desain rias wajah dilaksanakan setelah melaksanakan desain kostum. Hal tersebut karena pembuatan kostum memerlukan waktu yang cukup lama dan rancangan rias wajah ini menggunakan prostetik make up. Setelah mendapatkan bayangan rias wajah tersebut, kemudian dituangkan kedalam sketsa gambar sebagai konsep tata rias tokoh Enthok Menthi, dan melakukan test make up secara bertahap. Setelah melakukan test make up beberapa kali, terdapat perubahan dalam desain awal. Sehingga penulis membuat desain rias wajah yang baru, berikut ini:

a. Desain pertama

Desain pertama menggunakan eye shadow dengan menggunakan permata berwarna abu-abu dan hitam yang mengkilat, berbentuk diagonal dan bulat bulat yang ditempelkan pada wajah dan pipi menggunakan lem bulu mata. Desain ini belum mendapatkan persetujuan karena permata yang digunakan terlalu berkesan mewah dan glamour, dan tidak disetujui karena sifat Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara mempunyai sifat berbanding tebalik dengan permata tersebut. Sehingga desain pertama tidak di setujui oleh dosen pembimbing.



Gambar 29. Desain pertama
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Desain pertama ini tidak di setujui oleh Bapak Afif Ghurub, karena karakter pada tokoh Enthok Menthi pada desain pertama pada bagian wajah menggunakan foundation sesuai warna kulit, menggunakan bedak tabur dan shading, sedangkan pada bagian mata menggunakan gliter dan permata yang berwarna merah menyala terlihat mewah, menawan dan cantik.

Pada bagian pipi menggunakan blush on merah dan bibir menggunakan lipstik berwarna merah. Sedangkan itu berbanding terbalik dengan karakternya saat ini yaitu lugu dan sederhana. Di perannya Enthok Menthi tidak boleh glamour, melainkan lugu dan sederhana. Tokoh Enthok Menthi sebagai pembanding kecantikan sang tokoh utama yaitu Karolla.

b. Desain kedua

Desain kedua terdapat perubahan pada bagian mata yaitu permata tidak digunakan karena terlalu berkesan elegan dan cantik selanjutnya diganti dengan menggunakan eye shadow berwarna merah, dan merah muda dengan ditambah sudut mata hitam dan eye liner membentuk mata cantik.

Alasan pemilihan warna tersebut karena warna-warna tersebut telah mewakili ciri khas mata enthok, tetapi pada desain kedua ini tidak di setujui karena dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ini tokoh Enthok Menthi memiliki peran yang mempunyai wajah buruk rupa. Sehingga tidak boleh mempunyai wajah yang cantik melainkan sesuai perannya yaitu mempunyai wajah yang jelek dan buruk rupa. Melainkan buruk rupa yang mempunyai sifat baik hati kepada sesama umat yang hidup di dunia ini.

WAJAH



Gambar 30. Rancangan desain kedua
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

c. Desain ketiga

Setelah desain pertama dan kedua tidak disetujui, lalu membuat desain ketiga rancangan rias wajah nya menggunakan *face painting* yang diaplikasikan ke seluruh muka dengan *face painting* merah menggunakan sterofoam bulat berwarna merah, untuk memberikan efek daging tumbuh tonjolan pada hewan Enthok Menthi, pada desain ketiga ini telah mendapat persetujuan

karena sudah mirip dengan bentuk aslinya. Dan siap membuat cetakan yang terbuat dari lilin malam yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk paruh Enthok Menthi.



Gambar 31. Rancangan desain ketiga
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Desain ketiga ini sudah di setujui karena telah menyerupai bentuk asli tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

4. Proses Pelaksanaan Rancangan kosmetik khusus

Dalam merias fantasi Enthok Menthi menggunakan kosmetik khusus berupa lateks yang dibentuk menyerupai paruh Enthok Menthi. Rancangannya berupa lilin malam yang dibentuk menyerupai paruh Enthok Menthi yang kemudian dioleskan lateks sebanyak 50 kali dan sebelum dioleskan diberi kain kasa agar dapat di lepas bila sudah kering. Kosmetik yang digunakan meliputi :

a. Latek

Biasa digunakan untuk membuat efek tiga dimensi pada tata rias wajah menggunakan teknik khusus. Yang menampilkan efek dramatis untuk menunjang penampilan seseorang.

Latek yang digunakan pada tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ini menggunakan sebanyak 50 kali pengolesan latek. Hasil yang ingin dicapai yaitu bentuk sebuah paruh Enthok Menthi yang kuat tidak kaku. Yang digunakan dalam merias wajah fantasi tokoh Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.



Gambar 32. Lateks
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

- b. *Face painting* digunakan untuk melukis wajah secara keseluruhan menggunakan kuas kosmetik lalu diaplikasikan menggunakan spon foundation. *Face painting* yang digunakan berwarna merah. pemilihan warna merah karena pada bagian wajah Enthok Menthi terdapat warna merah di area wajah sehingga dalam tokoh Enthok Menthi ini menggunakan warna merah pada bagian wajah.

Kosmetik yang digunakan yaitu *viva face painting* berwarna merah. alasan pemilihan merek tersebut adalah karena kosmetik tersebut tidak mengandung minyak yang berlebihan. Sehingga sangat nyaman diaplikasikan pada model dan tidak mudah luntur terkena keringat untuk jangka waktu yang lama.



Gambar 33. Viva face painting
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

5. Proses Pelaksanaan tes make up

a. Tes make up pertama

Make up yang digunakan pada tokoh Enthok Menthi menggunakan *face painting*. Proses tes make up tidak memerlukan pencampuran warna, hanya warna merah saja. yang kemudian ditempelkan sterofoam berwarna merah. Pada tes make up ini telah disetujui oleh dosen pembimbing. Dan pada bagian wajah penempelan sterofoam masih belum menempel karena sangat susah menempelkan face painting dengan lem bulu mata, maka untuk membuat solusi tersebut sebelum diaplikasikan viva, sterofoam

harus ditempelkan terlebih dahulu. Dan pada paruh tidak bisa menempel dan di tali.



Gambar 34. Tes make up pertama
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

b. Proses tes make up kedua

Secara keseluruhan telah mendekati hasil yang diinginkan. Efek daging tumbuh sudah terlihat. Pemilihan warna sudah tepat. Dan pada bagian paruhnya tidak ditempel pada wajah. Melainkan di tempel pada aksesoris kepala. Ini memudahkan model dalam adegan menari dan menggoyang-goyangkan kepala, sehingga tidak mudah lepas. Dan tidak sakit pada saat dipakai, karena paruhnya menempel pada aksesoris kepala.

Pada bagian sterofom sudah bisa menempel dan manik-maniknya juga sudah bisa menempel. Untuk manik-manik yang diperlukan tidak boleh terlihat mengkilap maka sebelum pengaplikasian manik-manik terlebih dahulu di warna pakai cat acrylic agar efek mengkilat tidak timbul dan dapat digunakan untuk

merias wajah Enthok Menthi dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.



Gambar 35. Tes make up 2
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

6. Proses Pelaksanaan Pertunjukan

a. Proses penataan panggung dekorasi

Proses penataan panggung dekorasi menggunakan styrofoam yang dilukis pemandangan alam, meliputi awan, pohon, bunga, air kolam, dan matahari, pada H-1 pertunjukan mahasiswa di koordinasi oleh sutradara untuk mencari daun-daun berguguran, supaya menambah kesan dramatis dan seperti dihutan, sehingga mahasiswa kelabakan mencari daun kering asli yang pada saat itu masih pagi hari. Akhirnya mendapat bantuan dari staff auditorium untuk mencari daun kering tersebut. Dan panggung dibuat panjang 5 m, lebar 7 m dengan dialaskan menggunakan triplek berwarna putih.

b. Proses penataan lighting

Proses penataan lighting menggunakan bantuan lampu berwarna-warni sesuai dengan kebutuhan para pemain di dalam drama musikal

Kala Karolla Mengembara dengan dikerjakan oleh kru sutradara, menggunakan lampu jarak jauh dan lampu spot .

c. Proses penataan *sound*

Proses penataan suara menggunakan musik dubbing dan rekaman suara gemericik air, suara angin, suara fenomena alam, dan musik pendukung dengan menggunakan lagu moderen seperti lagu milik tulus, angel, dewa dewi dan musik tradisional.

B. Hasil

1. Hasil Kostum dan Aksesoris

Hasil kostum dan aksesoris tokoh Enthok Enthok Menthi dibuat disesuaikan dengan desain kostum yang telah disetujui. Dari berbagai tahap berdasarkan penerapan unsur dan prinsip desain pada tokoh Enthok Menthi pada pagelaran tata rias drama musikal Kala Karolla Mengembara dapat mejadi desain/ sketsa sebagai berikut:



Gambar 36. Hasil kostum Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

Pembahasan kostum sudah mendekati desain yang dibuat dan sudah mencerminkan seperti Enthok Menthi. Pada bagian aksesoris kepala sudah nyaman dipakai karena sudah dilakukan pengukuran yang pas oleh model. Pada bagian kostum sudah pas karena ukuran manset sudah seukuran.

a. Baju

Bulu dan sayap yang dibuat menggunakan kain *pelles* bewarna putih yang kemudian dijahit pada manset bebahan kaos bewarna putih. Kelebihan dalam pembuatan sayap yang menempel pada manset memberikan efek lebih ketika sedang menari, jongkok, dan terasa nyaman saat dipakai dan sayap yang dibuat dapat dengan mudah dikempakan, namun kekurangan dalam pembuatan bulu kurang sesuai dengan hasil yang diharapkan sehingga tidak terlihat seperti tiruan bulu.



Gambar 37. Hasil sayap dan baju
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

b. Celana

Celana tokoh Enthok Menthi yang digunakan berupa *legging* putih yang bebahan kaos yang dijahit dengan kain *pelles* yang sudah di pola. Pada bagian bokong dibuat menggunakan spon ati yang

dipola menyerupai bokong, kemudian diisi menggunakan dakron, lalu bentuk bokong yang sudah jadi ditempel menggunakan pola kain *pelles*. Pada bagian lutut kebawah di cat bewarna kuning, lalu diberi tekstur seperti kaki Enthok Menthi. Celana yang dibuat ketika dipakai sangat nyaman dan tidak mengganggu gerak model. dalam pembuatan bokong dan celana ukurannya tidak sesuai/ terlalu kecil sehingga tidak terlalu terlihat saat model bergerak.



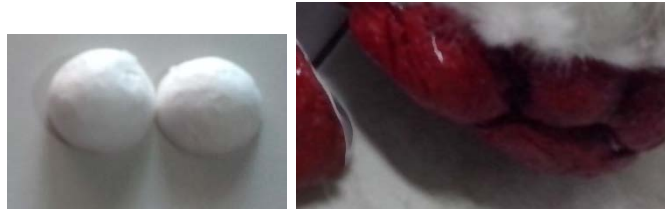
Gambar 38. Hasil celana Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

c. Topeng

Topeng yang dibuat menggunakan latek yang dibentuk menyerupai paruh Enthok Menthi dan daging tumbuh yang dimiliki oleh Enthok Menthi. Kemudian ditempel pada cetakan blangkon (kuluk) yang sudah diberi bulu dan efek daging tumbuh. Topeng yang dibuat sudah menyerupai bentuk yang diharapkan. Namun klebet yang digunakan ukurannya kurang sesuai dengan kepala talent, sehingga ketika dipasang pada kepala membutuhkan bulu untuk menutupi bagian rambut.

d. Sterofoam

Bagian dahi dan pipi menggunakan sterofoam berbentuk bulat kemudian dipotong menjadi dua bagian sama besar dan kemudian di bentuk agar bundaran tidak sempurna dan diberi cat *acrylic* merah. setelah itu di keringkan dan ditempelkan pada wajah model.



Gambar: 39. Sterofoam
(Dokumenntasi : Putri Sani, 2015)

e. Sarung tangan

Sarung tangan digunakan untuk mengganti *body painting* yang ada di tangan. Karena bila *body painting* diterapkan ditangan model akan merasah risih, dan membuat model nyaman dalam menari karena karakter Enthok Menthi menari. Dan banyak gerak, jadi kecil kemungkinan untuk menggunakan *body painting*.



Gambar 39. Sarung tangan
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

2. Hasil Rias Wajah

Hasil akhir rias wajah pada tokoh Enthok Menthi menggunakan *face painting* dan topeng dengan teknik *prostetik make up* yang menggunakan aplikasi *face painting* pada wajah sudah sesuai dengan harapan desain yang disetujui oleh dosen. Karena sterofaom merah berbentuk bulat dengan diberi aksan tidak rata pada sterofaom yang diaplikasikan pada wajah menggunakan lem bulu mata sudah mendekati bentuk asli daging tumbuh yang terdapat pada Enthok Menthi dan membuat efek daging tumbuhnya menjadi sangat nyata. *Face painting* menggunakan kometik viva dikarenakan kosmetik viva tidak banyak meyerap minyak di kulit dan agar hasil *face painting*nya tidak berminyak.



Gambar 40. Hasil Enthok Menthi
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)

3. Hasil pertunjukan

Pertunjukan Proyek Akhir Mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 pukul 14.00-selesai, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil Proyek Akhir ini merupakan bentuk kerja keras antar mahasiswa Tata Rias dengan *event organizer* Kambojajaya Management yang didalamnya banyak terdapat pengalaman bagaimana caranya membuat event besar yang juga bekerja sama dengan berbagai pihak baik itu dosen, masyarakat, serta pengisi acara. Hasil pertunjukan juga merupakan bentuk kerjasama mahasiswa dengan perusahaan-perusahaan yang memberi sponsor dalam berbagai bentuk baik yang berupa dana, barang, jasa seperti pengisi acara maupun media perusahaan yang membantu menyebarkan pertunjukan proyek akhir ini kepada masyarakat luas.

Bentuk kerjasama yang dilakukan oleh mahasiswa dengan tim Kamboja Jaya *Management* ini terdiri dari set dekorasi dan tata panggung, *lighting*, *soundsystem* serta para talent yang merupakan pemain pilihan dari penulis naskah sekaligus sutradara yaitu Afif Ghurub Bestari

Dalam pementasan ini juga terdapat elemen-elemen penting yang tidak dapat ditinggalkan dalam sebuah pementasan seperti panggung, properti panggung, cahaya, *lighting* dan musik pengiring. Hasil pembahasannya adalah sebagai berikut:

a. Panggung

Penataan panggung yang digunakan dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah panggung berbentuk *proscenium*, dengan penambahan panggung pada bagian depan sepanjang 7 meter dan dengan lebar 3 meter setelah panggung utama. Dan menggunakan bahan yang tidak licin untuk alasnya.

b. *Lighting*

Lighting berperan dalam suatu pertunjukan. Tokoh Enthok Menthi dalam Drama Musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan *lighting* berwarna hijau, kuning, dan putih. Pengaruh *lighting* pada pengaplikasian warna pada riasan dan kostum tokoh sangat perlu sehingga dalam peraplikasiannya tokoh Enthok Menthi sudah sangat terbantu dengan menggunakan *lighting* putih dan kuning.

c. Musik

Musik atau tata bunyi dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara dapat membantu imajinasi penonton untuk lebih bisa membayangkan dan merasakan suasana kejadian saat lakon terjadi. Musik yang mendukung tokoh Pohon Cemara dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah:

- 1) Lagu yang berjudul Lagu Dolanan anak Mentok- Mentok yang berasal dari Jawa Tengah.

C. Pembahasan

Pembahasan kostum dilakukan agar mengetahui setiap kekurangan dan kesalahan yang dilakukan dalam pembuatan kostum dan hasil jadinya, kostum yang telah diketahui kesalahan dan kekurangannya akan bisa dicari jalan keluarnya agar dapat menjadi contoh dan tidak dilakukan lagi dilain waktu.

1. Pembahasan hasil pengembangan kostum dan aksesoris

Pada pembahasan kostum sangat disayangkan dalam pembuatan bulu yang menyerupai bulu asli enthok, karena dalam pemotongan bulunya tidak ada variasinya, dan pada pemakaian warna hanya menggunakan warna putih dan hitam saja, tidak ada variasi warna gradasi lain seperti sambilelur.

2. Pembahasan pengembangan rias wajah Enthok Enthok Menthi

Pengembangan rias wajah telah mencapai bentuk yang menyerupai Enthok. dimana pada warna tidak terjadi masalah, karena sudah sesuai. Dan face painting menempel semua, tidak mengotori bagian kostum yang lain. Pada penempelan permata sudah pas dengan bagian-bagian wajah dan telah di lem menggunakan lem bulu mata yang kuat.

3. Pembahasan pertunjukan

Pertunjukan yang ditampilkan adalah drama musikal dengan judul Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul

13.00 WIB sampai selesai. Pergelaran dihadiri oleh dosen, juri pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara, orang tua mahasiswa tata rias dan kecantikan 2013, tamu undangan, pemain drama yang berasal dari Bapak Afif G.B. pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan setting panggung dengan lighting, sound sistem yang sesuai dengan konsep dengan dekorasi hutan dan awan pada setiap cerita.

Penataan panggung yang dilakukan pada saat pergelaran adalah panggung seperti pada di hutan tropis dengan menggunakan awan, pohon-pohon, dahan serta bagian air. Dengan menggunakan lampu sorot dan lampu-lampu panggung yang di hidupkan saat panggungnya sudah mulai pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara. Konsep penataan panggung pada pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara dibuat panggung proscenium agar penonton dapat fokus melihat pergelaran. Dan musik yang dihidupkan sangat memperjelas keindahan panggung pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Penataan *lighting* pada saat pergelaran ada bermacam-macam menggunakan lampu berwarna kuning, biru, merah, hijau, kuning, dan menggunakan lampu sorot berwarna putih. Dan mampu mendukung pementasan dalam penguatan karakter dari tiap karakter hingga bisa tersampaikan dengan baik. Pada saat tokoh Enthok Enthok Menthi muncul lampu yang digunakan berwarna putih sehingga dapat fokus pada akting talent.

Penataan Musik pengiring yang digunakan dalam drama musikal Kala Karolla Mengembara menggunakan jenis musik modern dan tradisional sehingga bervariasi dan penonton tidak jenuh mendengarkan, pada tokoh Enthok Menthi lagu yang digunakan yaitu instrumen gendhing jawa pada saat Enthok Menthi menari. Secara keseluruhan sound sistem sudah sangat baik dan suaranya jernih, dan penggunaan musik dubbing sangat sesuai dengan karakter yang digunakan oleh masing-masing tokoh. Penggunaan sound sistem juga sudah tidak ada gangguan sehingga dapat memsupport acara hingga bisa berjalan dengan lancar. Sehingga penonton merasa puas atas pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Acara yang keseluruhan berlangsung lancar dan tidak ada hambatan dari awal hingga akhir acara. Pada pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara terbilang sukses karena kursi terisi penuh dan tiket terjual habis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan tentang Proyek Akhir yang berjudul Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan kostum dan aksesoris, tata rias fantasi, *face painting* dan aksesoris pada tokoh Enthok Menthi dengan sumber ide hewan enthok dengan pengembangan transformasi serta menggunakan unsur garis lengkung, ukuran, keseimbangan, mengandung prinsip kesatuan, pengulangan, dan warna merah, warna putih serta warna hitam. Hasil Rancangan kostum disesuaikan dengan karakteristik tokoh Enthok Menthi. rancangan kostum Enthok Menthi berbahan kain *pelles* terdiri dari celana, baju, sayap, dan sepatu Enthok Menthi. Dalam pembuatan kostum dan aksesoris Enthok Menthi terdapat beberapa perubahan saat fitting baju.
2. Hasil kostum, tata rias fantasi, dan aksesoris pada tokoh Enthok Menthi tatanan kostum berbahan kain *pelles* dengan penerapan warna putih tulang. Hasil tatanan tata rias wajah fantasi dengan karakteristik dalam naskah sederhana dan lugub berupa tata rias fantasi dalam pengaplikasiannya dengan menggunakan *face painting* berwarna merah. Hasil rancangan tata rias fantasi dengan pemilihan warna untuk tatanan

wajah pada tokoh lebih menekan rias wajah prostetik, pemilihan warna merah, menerapkan *face painting*.

3. Hasil pergelaran tata rias yang menampilkan tokoh Enthok Menthi dalam penampilan tokoh Enthok Menthi berwarna putih untuk mempertergas warna keseluruhan. *lighting* menceritakan tampilan yang baru dan mudah diterima oleh kalangan masyarakat tanpa menghilangkan satupun dari bentuk pergelaran. Pelaksanaan pergelaran melalui beberapa tahap yaitu tahap yang bertama pembentukan panitia dan pembagian kerja, menjalin kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait, penjadwalan latihan dan pembagian piket, memilih penataan panggung dan properti, konsep penataan musik, penjadwalan tes rias wajah, pemotretan, gladi kotor, dan gladi bersih. Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yaitu menampilkan pergelaran pada hari Kamis 14 Januari 2015 bertempat di Auitorium Universitas Negeri Yogyakarta, pukul 13.00 WIB- selesai, dengan menampilkan tokoh Enthok Menthi yang sesuai dengan make up fantasi.

B. Saran

Setelah melakukan tata rias fantasi tokoh Enthok Menthi hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan mewujudkan keaslian Enthok dalam tokoh Enthok Menthi dalam pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara tidak terjadi kesalahan yaitu :

1. Saran kostum :

- a. Mahasiswa harus lebih cermat dan teliti dalam memahami sumber ide untuk membuat desain, agar lebih mudah dalam mewujudkannya.
- b. Agar mendapatkan Tata Rias Fantasi Tokoh Enthok Menthi sesuai dengan yang diinginkan, maka dalam mendesai kostum sebaiknya dilakukan secara berulang-ulang dan dikonsultasikan kepada pembimbing agar dalam proses pembuatan tidak mengalami banyak perubahan, karena dalam proses perubahan memakan waktu yang lama. Sedangkan untuk tata rias wajah desain harus dibuat sematang mungkin dan sesuai dengan tema yang akan ditampilkan dan memperhatikan efek *lighting* di atas panggung. Sehingga penerapan tata rias wajah fantasi pada saat melakukan tata rias wajah tidak banyak perubahan.
- c. Untuk penataan kostum yang harus dilakukan pertama harus memilih kain dan penjahit yang sesuai dengan keinginan. Lalu *fiting* kostum pada *talent* sebaiknya 7 hari sebelum gladi kotor, sehingga apabila ada yang kurang dan memerlukan perubahan dapat dilakukan selama hari yang tersisa.
- d. Pada tata rias wajah panggung harus memperhatikan jarak antara panggung dengan penonton dan pencahayaan agar hasil tata rias tetap terlihat meski dari jarak jauh dan mempunyai sifat *waterproff* dan penerapan pengoreksian bentuk wajah pada model, hal ini

dilakukan untuk mempermudah perias sebelum melakukan *make up*.

- e. Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara berjalan dengan sukses dan lancar. Semua itu karena koordinasi dan komunikasi yang baik antara mahasiswa dalam susunan kepanitiaan. Menjalin hubungan relasi yang baik dan menumbuhkan sikap rasa tanggung jawab dan kerja sama antara mahasiswa satu dengan mahasiswa yang lainnya, tidak bersikap egois dan menganggap diri sendiri yang terlalu sibuk.

2. Saran tata rias wajah

- a. Agar tampilan tokoh Enthok Menthi harus sesuai dengan tata rias fantasi, juga harus dikonsep secara matang agar tidak terjadi perubahan yang jauh saat pertunjukan diselenggarakan.
- b. Saat menggunakan lateks sebaiknya menempelkan paper tip agar saat digunakan tidak bau lateks.

3. Saran pertunjukan

- a. Suatu pertunjukan diperlukan kerja sama yang baik antara semua panitia serta pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan pertunjukan tersebut, koordinasi dan komunikasi yang baik antar mahasiswa dalam susunan kepanitiaan merupakan salah satu kesuksesan dalam terselenggaranya pertunjukan, dan saling memahami dan menghargai masing-masing pendapat dari orang lain untuk dapat mencapai suatu keputusan yang baik buat semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2015). *Drama Musikal Kala Karolla Mengembara*. Yogyakarta: Naskah tidak diterbitkan.
- Arif A Riyanto (2003). *Desain busana*. Bandung. Yapendo.
- Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Grafik Indah.
- Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Diunduh dari <https://beritaseni.wordpress.com/2007/07/11/masalah-seni-pertunjukkan-indonesia-kini/> pada tanggal 21 januari 2015, pada jam 12.00.
- Diunduh dari <http://www.tribunnews.com/travel/2015/08/21/mau-nonton-tarian-jogja-karya-maestro-romo-sas-datangi-ndalem-pujokusuman-tiap-selasa-legi>. bab I pada tanggal 21 januari 2015, pada jam 12.30.
- Diunduh dari http://m.solopos.com/2015/11/08/pentas-teater-pertunjukan-unik-dengan-data-statistik-659353?mobile_switch=mobile.
- Diunduh dari http://www.kompasiana.com/dananwahyu/membangun-apresiasi-seni-anak-melalui-musikal-laskar-pelangi_550a288a8133118e6ab1e4ad, pada tanggal 21 januari 2015, pada jam 13.00.
- Djen Moch.Soerjopranoto dan Tiiti Poerwosoeno. (tanpa tahun). *Tata Rias Wajah*. Jakarta: Karya Utama.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo., Harwi Mardianto., et.al. (2008). *Seni Theater Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Harry D Fauzi (2007:75-76) memahami seni budaya untuk SMK Kelas XI Semester 1 dan 2, penerbit CV ARMICO, Bandung.
- Herni Kusanti, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana (2008). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Heri Purnomo, (2004). *Nirmala Dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hery Suhersono. (2005) *Motif Geometris*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- I Made Bandem dan Sal Murgiyanto. (1996) *Teater Daerah Indonesia*. Bali: Denpasar.
- Kustanti Eka dan Adam Malik. (1996). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.

- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2005). *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran Yogyakarta.
- Setyo Budi, Musoiful. F.M., Dyah. P.S., et.al.(2007). *Seni budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Sri Mayrawati Eka Turyani, (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Bojongsari: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sutriari Astari. (1995). *Rias Wajah Sehari-Hari*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Triyanto, Noor Fitrihana, Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up professional untuk artis, film, televise dan panggung*. Japan International Cooperation Agency Multi Media Training Centre.
- Wikipedia, (2008).*Entok* diunduh dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Entok> Pada Rabu. 23 September 2015. pukul 19.00 wib.
- Wikipedia, (2000). Pengertian alur diunduh dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/pengertian.alur/> pada tanggal : 07 April 2016.
- Widjiningsih. (1982) *Desain Hiasan Rumah dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.



Lampiran 1. Foto tokoh Menthi
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Lampiran 2. Foto saat Menthidi panggung
(Dokumentasi: Putri Sani, 2016)