



**TATA RIAS FANTASI AIR KOLAM 2 DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA**

PROYEK AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh :

PUTRI AYU NASTITI
13519134012

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

LEMBAR PENGESAHAN


Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Air Kolam 2 dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua Penguji		26 April 2016
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekretaris Penguji		26 April 2016
Asi Tritanti, M.Pd	Penguji		26 April 2016

Yogyakarta, 26 April 2016
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

SURAT PERNYATAAN

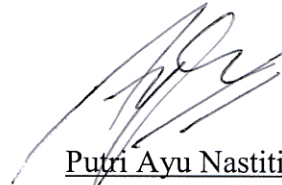
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Ayu Nastiti
NIM : 13519134012
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Air Kolam 2 Dalam Pergelaran
Drama Musikal Kala Karolla Mengembara

menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya 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, 23 Februari 2016

Yang menyatakan,



Putri Ayu Nastiti
13519134012

MOTTO

1. Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
(Aristoteles)
2. Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (Herodotus)
3. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (Lessing)
4. Orang-orang hebat dibidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi.
(Ernest Newman)
5. Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak. (Aldus Huxley)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat mempersembahkan ini kepada:

1. Ibu Rahayu, Ibu Retno Wardani, Ayah Bowo Riyanto tercinta, terimakasih atas segala doa, semangat, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik dan lancar.
2. Daent Pradipta yang telah membantu doa, semangat, dan motivasi selama menjalankan kuliah ini. Terimakasih sudah menjadi partner berbagi yang tulus, sabar, dan menyenangkan.
3. Chatia Christanovia dan Maslikhah Setyana selaku sahabat yang selalu memberikan motivasi serta saran-saran yang diberikan dalam masa kuliah ini.
4. Teman-teman Srikandi Tata Rias dan Kecantikan 2013, terimakasih atas pertemanan yang telah terjalin selama kuliah ini.

TATA RIAS FANTASI AIR KOLAM 2 DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA

Oleh:

Putri Ayu Nastiti
13519134012

ABSTRAK

Pembuatan proyek akhir ini bertujuan: 1) dapat merancang kostum, mahkota kepala, tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara; 2) dapat menata kostum, mahkota kepala, mengaplikasikan tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara; 3) dapat menampilkan rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan ini melalui beberapa tahap yaitu: 1) mengkaji, memahami, dan mengidentifikasi tokoh dalam cerita Kala Karolla Mengembara, mengumpulkan buku referensi terkait dengan tokoh air kolam, menentukan sumber ide dengan memahami karakteristik tokoh air kolam, pengembangan sumber ide, penerapan unsur dan prinsip desain yang dituangkan dalam rancangan kostum, mahkota kepala, dan tata rias fantasi; 2) menentukan bahan, menentukan penjahit, melakukan pengukuran pada pemain, melakukan *fitting* kostum dan mahkota kepala, menentukan kosmetik yang *waterproof* untuk tata rias fantasi, dan *test make up*; 3) membentuk kepanitiaan, menentukan tema dan judul, pemilihan tokoh, merancang pertunjukan, menjalin kerjasama, latihan koreografi, pemotretan, penilaian dan gladi kotor, gladi bersih, serta menampilkan rias fantasi Air Kolam 2 secara keseluruhan dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu: 1) terciptanya rancangan kostum dan tata rias fantasi menggunakan sumber ide air kolam yang berada di hutan dengan penerapan unsur garis lengkung, ukuran, bentuk, warna hijau, biru, biru muda, putih dan prinsip desain harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, aksen, *unity* dengan bahan yang digunakan yaitu kain asahi, kain tile, spon ati, dan permata untuk mewujudkan tokoh Air Kolam 2, terciptanya rancangan riasan dengan menggunakan tata rias fantasi, mahkota kepala dan tatanan rambut; 2) menghasilkan tatanan kostum yang terdiri dari manset, *long dress*, *peplum*, *cape*, dan mahkota kepala, menghasilkan riasan menggunakan tata rias fantasi; 3) terselenggaranya drama musikal Kala Karolla Mengembara dengan menampilkan tokoh Air Kolam 2 secara keseluruhan pada hari Kamis 14 Januari 2016 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 800 penonton serta pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata Kunci: *rias fantasi, air kolam 2, kala karolla mengembara.*

**FANTASY MAKE UP OF AIR KOLAM 2 IN A MUSICAL DRAMA
PERFORMANCE OF KALA KAROLLA MENGEMBARA**

By:

**Putri Ayu Nastiti
13519134012**

ABSTRACT

The purposes of production the final project are: 1) able to design costumes, head crown, and fantasy make up; 2) able to arrange costumes, head crown and apply the fantasy make up toward Air Kolam 2 in the performance of Kala Karolla Mengembara; 3) able to show fantasy make up of Air Kolam 2 in the musical drama performances of Kala Karolla Mengembara.

The method that used to reach the purpose of the final project through few steps: 1) examine, understand, and identify the characters in the story of Kala Karolla Mengembara, collect reference books related figures pond water, determine the source oh the idea to understand the characteristics of the pond water, the development of a source of ideas, application element and principles of design as outlined, in the draft costume, head crown, and fantasy make up; 2) Assign the materials, tools, many kind of color that needed to arrange the costume, head cown, fantasy make up of Air Kolam 2; determine the material, determine tailor, perform measurements on the player, fitting costume and head crown, determine cosmetics waterproof for fantasy make up, and test make up; 3) form commitees, determine the theme and title, the election of leaders, designing performance, cooperation, training choreography, shooting, assessment and rehearsal, rehearsal, as well as display Air Kolam 2 overall in the musical drama performances of Kala Karolla Mengembara.

The results obtained from this project are: 1) creation of draft costume, fantasy make up use of resources pond water idea that are in the forest with the implementation of element curved lines, size, shape, colour green, blue, light blue, and white and design principles of harmony, balance, rhythm, accent, unity with the material used is asahi fabric, tulle fabric, sponge and gems to create Air Kolam 2, the creation of make up design using fantasy make up, head crown, and hair do; 2) generate costume consist of manset, long dress, peplum, cape, and head crown, generate make up using fantasy make up; 3) implementation musical drama performances of Kala Karolla Mengembara and showed Air Kolam 2 overall on 2016 January 14 at building Auditorium State University of Yogyakarta and attended by 800 spectators as well as implementation proceeded smoothly and successfully.

Keyword: *fantasy make up, air kolam 2, kala karolla mengembara.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan Allah SWT, telah selesainya Laporan Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Laporan ini merupakan hasil akhir dari Pergelaran Proyek Akhir yang dilaksanakan pada 14 Januari 2016. Laporan ini membahas tentang kostum, mahkota kepala, dan tata rias fantasi untuk tokoh Air Kolam 2 dalam pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.

Penyusunan laporan ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik mulai dari pelaksanaan Proyek Akhir hingga penyusunan laporan. Terimakasih saya ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Prodi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Seluruh Dosen Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku sutradara dalam pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara.
8. Ibu Rahayu, Ibu Retno Wardani, Ayah Bowo Riyanto yang selalu mendukung, memberi semangat, dan doa tiada henti.
9. Daent Pradipta yang selalu memberi semangat, motivasi dan doa serta menjadi partner berbagi yang sabar, tulus, dan menyenangkan.
10. Chatia Christanovia dan Maslikah Setyana selaku sahabat yang selalu memberi motivasi dan saran selama kuliah ini.
11. Teman-teman Srikandi Tata Rias dan Kecantikan 2013 yang telah menjalin pertemanan selama kuliah ini.
12. Serta seluruh *crew* yang telah mendukung Proyek Akhir ini sehingga dapat terselesaikannya laporan ini dengan baik.

Dalam laporan proyek akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik dari pembaca agar karya tulis ini lebih baik lagi pada masa yang akan datang.

Semoga penulisan laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Yogyakarta, 23 Februari 2016

Putri Ayu Nastiti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.	xv
DAFTAR LAMPIRAN.	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.	6
D. Rumusan Masalah.	6
E. Tujuan.	7
F. Manfaat.	7
G. Keaslian Gagasan.....	8

BAB II PROFIL INDUSTRI

A. Sinopsis Cerita.....	9
1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara.....	9
2. Alur Cerita Air Kolam 2.	10
B. Tokoh Air Kolam.	10
C. Sumber Ide.....	11
1. Pengertian Sumber Ide.	11
2. Pengembangan Sumber Ide.....	12
D. Desain.	13
1. Pengertian Desain.	14
2. Unsur-Unsur Desain.	14
a. Garis.	15
b. Arah.....	17
c. Bentuk.	18
d. Ukuran.....	19
e. Tekstur.	19
f. <i>Value</i> (Nada Gelap dan Terang).....	19
g. Warna.	19
3. Prinsip Desain.....	24
a. Harmoni.	24
b. Proporsi.	25
c. <i>Balance</i> /Keseimbangan.....	25
d. Irama.	25

e. Akses.	26
f. <i>Unity/Kesatuan</i>	26
E. Kostum.	27
a. Pengertian Kostum.	27
b. Fungsi Kostum.	27
c. Tipe-Tipe Kostum.	29
F. Tata Rias Wajah.	30
a. Pengertian Tata Rias Wajah.	30
b. Pengertian Tata Rias Panggung.	31
c. Pengertian Tata Rias Fantasi.	32
d. Pengaruh Warna Riasan Terhadap <i>Lighting</i>	32
G. <i>Face Painting/Body Painting</i>.	33
a. Pengertian <i>Face Painting/Body Painting</i>	33
b. Tujuan <i>Face Painting/Body Painting</i>	33
H. Pergelaran.	34
a. Pengertian Pergelaran.	34
b. Panggung.	34
1) Pengertian Panggung.	34
2) Jenis-Jenis Panggung.	35
3) Properti Panggung.	38
c. Tata Cahaya.	40
1) Pengertian Cahaya.	40
2) Macam-Macam Lampu Panggung.	41
d. Musik.	43

BAB III KEGIATAN KEAHLIAN

A. Karakteristik Air Kolam 2.	45
a. Penampilan Tokoh Dalam Cerita Kala Karolla Mengembara.	45
b. Karakteristik Air Kolam 2.	45
B. Sumber Ide.	45
C. Pengembangan Sumber Ide.	47
D. Penerapan Prinsip dan Unsur Desain.	50
a. Rancangan Kostum.	50
1) Baju/manset.	50
2) <i>Longdress</i>	50
3) <i>Peplum</i>	51
4) <i>Cape</i>	52
b. Rancangan Mahkota Kepala.	53
c. Rancangan Rias Wajah.	53
1) Rancangan Rias Wajah Keseluruhan.	53
2) Rancangan Rias Alis.	55
3) Rancangan Rias Mata.	56
4) Rancangan Rias Bibir.	56
5) Rancangan <i>Face Painting</i>	57

E. Rancangan Alat dan Kosmetika Khusus.	57
a. Rancangan Penggunaan Alat.....	57
b. Rancangan Kosmetika Khusus.....	58
F. Rancangan Pergelaran.	58
a. Konsep Pergelaran.	58
b. Pembentukan Kepanitiaan.....	59
c. Konsep Penataan Panggung.....	60
d. Konsep Penataan <i>Lighting</i>	60
e. Konsep Penataan Properti Panggung.	61
f. Konsep Penataan Musik.....	61
g. Konsep Penjadwalan Penjurian.....	62
1) Latihan Koreografi.....	62
2) <i>Test Make Up</i>	62
3) Jadwal Pemotretan.	63
4) Penjurian dan Gladi Kotor.	63
5) Gladi Bersih.	64
6) Penjadwalan Pertunjukan.....	64

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain.....	66
a. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum.....	66
1) Rancangan Kostum Pertama	66
2) Rancangan Kostum Kedua.....	67
3) Rancangan Kostum Ketiga.....	68
4) Rancangan Kostum Keempat.....	69
b. Proses Rancangan Rias Fantasi.....	70
1) Rancangan Rias Fantasi Pertama.	70
2) Rancangan Rias Fantasi Kedua.....	71
3) Rancangan Rias Fantasi Ketiga.....	72
4) Rancangan Rias Fantasi Keempat.....	73
c. Proses Pelaksanaan Rancangan Kosmetika Khusus.	74
d. Proses Test Make Up.	75
1) Proses Test Make Up Pertama	75
2) Proses Test Make Up Kedua.....	76
3) Proses Test Make Up Ketiga.....	77
4) Proses Test Make Up Keempat.....	78
e. Proses Penataan Panggung, <i>Lighting</i> , dan <i>Sound System</i>	79
B. Proses Pembuatan Kostum.	80
a. Proses Pembuatan Kostum.....	80
1) Manset.....	81
2) <i>Long Dress</i>	82
3) <i>Peplum</i>	83
4) <i>Cape</i>	84
5) Mahkota Kepala.	85
b. Proses Pembuatan Rias Fantasi.....	86

C. Hasil	88
a. Hasil Kostum	89
b. Hasil Rias Wajah Fantasi.....	93
D. Pembahasan	93
a. Pembahasan Kostum.....	94
b. Pembahasan Rias Wajah Fantasi	98
c. Pembahasan Pergelaran	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Macam-macam garis.	16
Gambar 2. Panggung arena.	36
Gambar 3. Panggung <i>proscenium</i>	37
Gambar 4. Panggung <i>trusht</i>	38
Gambar 5. Air kolam.	46
Gambar 6. Warna air kolam.	46
Gambar 7. Rancangan kostum.	49
Gambar 8. Rancangan manset.	50
Gambar 9. Rancangan <i>longdress</i>	51
Gambar 10. Rancangan <i>peplum</i>	52
Gambar 11. Rancangan <i>cape</i>	52
Gambar 12. Rancangan mahkota kepala.	53
Gambar 13. Rancangan rias wajah keseluruhan.	55
Gambar 14. Rancangan rias alis.	55
Gambar 15. Rancangan rias mata.	56
Gambar 16. Rancangan rias bibir.	57
Gambar 17. Rancangan <i>face painting</i>	57
Gambar 18. Sketsa panggung.	60
Gambar 19. Dekorasi panggung.	61
Gambar 20. Rancangan kostum pertama.	67
Gambar 21. Rancangan kostum kedua.	68
Gambar 22. Rancangan kostum ketiga.	69
Gambar 23. Rancangan kostum keempat.	70
Gambar 24. Rancangan rias fantasi pertama.	71
Gambar 25. Rancangan rias fantasi kedua.	72
Gambar 26. Rancangan rias fantasi ketiga.	73
Gambar 27. Rancangan rias fantasi keempat.	74
Gambar 28. <i>Test make up</i> pertama.	76
Gambar 29. <i>Test make up</i> kedua.	77
Gambar 30. <i>Test make up</i> ketiga.	78
Gambar 31. <i>Test make up</i> keempat.	79
Gambar 32. Hasil manset.	82
Gambar 33. Hasil <i>long dress</i>	83
Gambar 34. Hasil <i>peplum</i>	84
Gambar 35. Hasil <i>cape</i>	85
Gambar 36. Hasil mahkota kepala.	86
Gambar 37. Hasil rias fantasi Air Kolam 2.	88
Gambar 38. Hasil Kostum Air Kolam 2.	88
Gambar 39. Desain dan hasil manset.	89
Gambar 40. Desain dan hasil <i>long dress</i>	90
Gambar 41. Desain dan hasil <i>peplum</i>	91
Gambar 42. Desain dan hasil <i>cape</i>	92
Gambar 43. Desain dan hasil mahkota kepala.	92
Gambar 44. Hasil riasan Air Kolam 2.	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek-efek <i>lighting</i> pada <i>make up</i>	43
Tabel 2. Jadwal <i>test make up</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Air Kolam 2.....	112
Lampiran 2. <i>Talent</i> dan <i>beautician</i>	112
Lampiran 3. Air Kolam 2 saat di panggung.....	113
Lampiran 4. Air kolam 2 saat di panggung.....	113
Lampiran 5. Proses <i>make up</i>	114
Lampiran 6. <i>Foundation</i> kanebo.....	114
Lampiran 7. <i>Face Painting</i>	115
Lampiran 8. Sifat warna.....	116
Lampiran 9. Pembentukan kepanitiaan.....	117
Lampiran 10. Jadwal latihan koreografi.....	120
Lampiran 11. Jadwal gladi kotor dan penjurian.....	122
Lampiran 12. Jadwal gladi bersih.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pertunjukan merupakan bentuk seni yang cukup kompleks karena merupakan gabungan antara berbagai bidang seni. Pertunjukan kesenian seperti teater biasanya terdiri atas seni musik, dialog, kostum, panggung, pencahayaan, dan seni rias. Seni pertunjukan sangat menonjolkan manusia sebagai aktor atau aktrisnya. Keberadaan seni pertunjukan di Indonesia sudah ada sejak lama dan menjadi alur kebudayaan dalam kultur masyarakat. Namun seni-seni teater tradisional yang merupakan anak kandung seni pertunjukan bangsa ini malah tergerus dan hampir punah karena tidak adanya regenerasi (Abaz, 2015).

Pementasan pertunjukan teater di Yogyakarta yang merupakan salah satu kota budaya ini tetap eksis hingga saat ini walaupun masih banyak terdapat bangku penonton yang masih belum terisi penuh. Menurut Bapak Agus salah satu pengurus di Taman Budaya Yogyakarta, bahwa kondisi teater di Yogyakarta masih sering diadakan baik dari organisasi maupun dari sekolah-sekolah. Kebanyakan pengunjungnya adalah remaja dan dewasa karena teater di Yogyakarta disajikan untuk orang dewasa dan belum adanya teater yang ditujukan untuk anak-anak.

Melihat kemajuan ilmu teknologi dan teknologi modern ini telah memungkinkan terciptanya komunikasi yang bebas. Media ini dapat dijadikan alat untuk menanamkan atau sebaliknya merusak nilai-nilai moral, untuk mempengaruhi atau mengontrol pola pikir seseorang oleh mereka yang

memiliki kekuasaan terhadap media tersebut. Persoalan sebenarnya terletak pada mereka yang menguasai komunikasi global tersebut memiliki perbedaan perspektif yang ekstrim, membuat minat baca masyarakat terutama anak-anak berkurang untuk belajar lebih afektif pada buku pengetahuan maupun buku hiburan dan kurangnya menanamkan budi pekerti sehingga dapat menyebabkan nilai moral turun, sehingga anak-anak hanya menonjol pada bidang tertentu dan anak-anak akan memiliki nilai moral yang kurang baik. Banyak anak-anak yang mempunyai sifat tidak jujur, malas, kurang sosialisasi dengan lingkungan, dan masih banyak lagi sifat moral yang kurang baik (Suderi, 2015).

Kondisi ini mendorong terlaksananya drama musikal yang diharapkan bisa menarik kembali minat masyarakat dengan seni pertunjukan terutama anak-anak. Drama musikal ini dipilih karena dapat memberikan pementasan yang berbeda dari drama lainnya dan drama musikal ini sangat menarik. Dalam pengertiannya, drama musikal adalah pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyian, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Drama dapat mengisahkan cerita khayalan atau cerita yang nyata. Drama yang diceritakan ini juga mempunyai pesan moral yang dapat disampaikan untuk anak-anak sebagai modal pembelajaran yang edukatif, kreatif, dan imajinatif serta sebagai sarana hiburan yang positif. Pada perkembangan anak juga tidak terlepas dari peranan orang tua.

Secara garis besar drama sangat berperan penting untuk perkembangan psikologi anak. Anak juga dapat mengerti serta dapat menggambarkan latar, tokoh, dan keseluruhan situasi yang terjadi pada pementasan drama, sehingga dapat memicu daya kreativitas anak untuk berimajinasi. Melalui drama, anak akan lebih cepat mengerti pesan moral yang disampaikan dari ceritanya. Drama juga memudahkan orang tua dan guru untuk menanamkan pesan moral pada anak sejak usia dini. Drama musikal ini dikemas sangat menarik dan diminati oleh masyarakat terutama anak-anak.

Dalam memperbaiki moral anak sangat diperlukan pendidikan karakter, salah satunya dengan memberikan hiburan atau tontonan yang mendidik serta dapat memetik pesan moralnya. Keadaan yang seperti ini mendorong mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan untuk mengadakan pementasan drama musikal fabel yang akan diselenggarakan di Yogyakarta, karena di Yogyakarta belum pernah terdapat cerita fabel yang dikemas dan disajikan dalam bentuk drama musikal. Drama musikal yang dikemas dalam pertunjukan drama ini membutuhkan keahlian pemain untuk dapat memerankan tokoh dalam cerita, selain itu juga memerlukan penataan kostum, pengaplikasian tata rias, dan penataan rambut yang sesuai dengan tokoh yang akan diperankan. Drama musikal ini juga membutuhkan penataan panggung dan dekorasi panggung yang menarik, *lighting*, dan musik yang sesuai dengan cerita.

Sebuah pementasan drama musikal fabel ini berjudul Kala Karolla Mengembara. Cerita ini sangat mendidik dan dapat dipetik pesan moralnya.

Dengan mengisahkan keluarga Kakaktua yang harmonis dan memiliki anak bernama Karolla yang cantik, lucu, manja dan memiliki bakat berhias yang luar biasa. Okek dengki melihat keluarga Kakaktua yang harmonis sehingga Okek akan menghasut dan mencelakai Karolla. Karolla mengembara karena ia ingin sekali melihat bintang. Ia mengembara setiap malam untuk berusaha mencari bintang. Sementara ia tidak mematuhi orang tuanya untuk tidak keluar di malam hari namun ia tetap memaksakan untuk terbang. Jadi pesan moral yang dapat dipetik dari kutipan cerita tersebut yaitu jangan mudah percaya dengan orang yang baru saja dikenal dan harus mematuhi nasihat orang tua.

Dalam pementasan drama musikal fabel Kala Karolla Mengembara ini menyajikan berbagai tokoh hewan, tumbuhan, dan alam yang dikemas dengan mengaplikasikan *make up* fantasi dan *make up* karakter serta penataan kostum yang sesuai dengan tokoh yang dibawakan. Pementasan ini juga didukung *lighting*, penataan dan dekorasi panggung serta musik yang sesuai dengan cerita sehingga membuat pementasan Kala Karolla Mengembara ini menarik dan dapat diminati masyarakat serta mengedepankan pendidikan karakter untuk anak-anak.

Dalam pementasan Kala Karolla Mengembara ada dua tokoh Air Kolam yang menjadi tokoh pendukung dalam cerita tersebut. Salah satunya adalah tokoh Air Kolam 2. Air Kolam 2 ini berwarna hijau yang melambangkan ketenangan, warna biru yang melambangkan kedamaian, dan biru muda yang melambangkan kelembutan. Tokoh Air Kolam 2 dalam pementasan ini

digambarkan sebagai tempat tinggal tokoh Ikan Emas Blackmore, Ikan Emas Komet, dan Bunga Lotus. Tokoh Air Kolam 2 ini diwujudkan dengan penggambaran air kolam sesungguhnya yang kemudian dibuat menjadi tokoh Air Kolam 2.

Dalam mewujudkan tokoh Air Kolam 2 dengan karakteristik yang dibutuhkan bukan menjadi hal yang mudah. Dibutuhkan kostum dan riasan wajah yang dapat memunculkan karakteristik air kolam. Kesulitan yang ada dalam pembuatan kostum Air Kolam 2 ini adalah menjadikan air kolam yang semula abstrak diwujudkan menjadi bentuk manusia, dan mewujudkan gelombang air kolam ke dalam tata rias fantasi tokoh Air Kolam 2.

Adapun beberapa tantangan yang dihadapi yaitu bagaimana caranya membentuk kostum Air Kolam 2 yang semula wujud asli air kolam yang abstrak menjadi manusia air kolam, membuat mahkota Air Kolam 2 sesuai dengan gelombang air kolam yang sesungguhnya, mewujudkan tata rias fantasi pada tokoh Air Kolam 2 yang sesuai dengan konsep air kolam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat saya identifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat masyarakat terhadap seni pertunjukan.
2. Kurangnya minat baca masyarakat terutama anak-anak untuk membaca buku yang berisi pengetahuan dan hiburan serta kurangnya menanamkan budi pekerti sejak dini.

3. Belum pernah adanya seni pertunjukan drama musikal yang ditujukan untuk anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta
4. Drama musikal Kala Karolla Mengembara yang merupakan pertunjukan fabel dan dikemas dengan drama musikal ini belum pernah ditampilkan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Sulitnya menyesuaikan penataan panggung, *lighting*, dan musik yang sesuai dengan pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara.
6. Sulitnya mewujudkan kostum Air Kolam 2 ini adalah menjadikan air kolam yang semula abstrak diwujudkan menjadi bentuk manusia.
7. Sulitnya mewujudkan gelombang air kolam ke dalam tata rias fantasi tokoh Air Kolam 2.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, proyek akhir ini akan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian, penataan, dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan kostum, mahkota kepala, dan rias fantasi, yang memunculkan karakter Air Kolam 2. Dapat menciptakan karya yang telah mengembangkan air kolam dari bentuk aslinya ke dalam bentuk fantasi dan dapat menarik perhatian penonton pada pergelaran Kala Karolla Mengembara.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang telah penulis kemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut yang masing-masing mempunyai sudut pandang yang berbeda.

1. Bagaimana merancang kostum, mahkota kepala, tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?
2. Bagaimana menata kostum, mahkota kepala, dan mengaplikasikan tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ?

E. Tujuan

1. Dapat merancang, mewujudkan dan menghasilkan kostum, mahkota kepala, tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.
2. Dapat menata kostum, mahkota kepala, mengaplikasikan tata rias fantasi Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.
3. Dapat menampilkan tokoh Air Kolam 2 dalam pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara.

F. Manfaat

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa mampu mewujudkan keahlian merias yang dimiliki dalam hal merias fantasi
 - b. Mendorong mahasiswa untuk berfikir kreatif untuk mendapatkan hasil riasan yang maksimal
 - c. Melatih mental fisik, pikiran, kesabaran, dan kekompakan dari persiapan hingga puncak pertunjukan

2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Menghasilkan ahli kecantikan yang kreatif, terampil dan inovatif, mampu menerapkan ilmu yang diperoleh secara akademik, serta dapat bersaing dalam dunia tata rias.
- b. Menunjukkan kepada masyarakat akan keunggulan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui Pergelaran Proyek Akhir Kala Karolla Mengembara.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dalam merias dan menerapkan kostum pada pertunjukan
- b. Mengenal dan mengetahui lebih jauh cerita Kala Karolla Mengembara dan dikemas dalam drama musikal fabel di Pergelaran Proyek Akhir Kala Karolla Mengembara

G. Keaslian Gagasan

Pengembangan rias fantasi tokoh Air Kolam 2 ini merupakan bentuk karya dalam pertunjukan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Tata rias Air Kolam 2 disesuaikan dengan sifat yang dibawakan serta diimbangi gerakan drama, tata panggung, lighting, musik, dan kostum yang dikenakan. Tata rias fantasi dan kreatif make up ini belum pernah dibuat sebelumnya dan penulisan laporan Proyek Akhir ini berdasarkan ide asli.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Zahroetin, 2015). Sinopsis adalah ringkasan cerita dari sebuah novel. Untuk membuat sinopsis menentukan tema, latar, alur, dan penokohnya (Handayani, 2015). Sinopsis berarti ikhtisar karangan yang biasanya diceritakan bersama dengan karangan aslinya yang diringkas menjadi dasar sinopsis itu (Retno, 2016).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita adalah ringkasan cerita dengan menentukan tema, latar, alur, dan penokohnya.

1. Cerita Kala Karolla Mengembara

Pagi itu, Matahari bersinar cerah, bercengkrama dengan awan putih berarak. Disebuah hutan tropis, keluarga Kakaktua sedang berbincang dengan riangnya di atas pohon cemara. Sang ayah Karaja, sang ibu, Kasumba dan sang anak, Karolla cantik lucu dan manja. Karolla memiliki bakat berhias yang luar biasa. Keharmonisan keluarga Kakaktua ini mengundang kedengkian Okek berperilaku buruk. Okek berupaya menghancurkan kebahagiaan keluarga kakaktua. Dan Okek berniat untuk mencelakai Karolla. Saat Karolla ditinggal orangtuanya sendirian, Okek menghasut Karolla. Karolla mengembara karena ia ingin melihat bintang. Kemudian Karolla mengembara setiap malam untuk

berusaha mencari bintang dan memetikinya. Sementara ia tidak mematuhi orang tuanya untuk tidak keluar di malam hari namun ia tetap memaksakan untuk terbang dan mencari bintang (Afif Ghurub Bestari: 2015)

2. Alur cerita Air Kolam 2

Alur cerita adalah urutan peristiwa dalam sebuah cerita yang sambung menyambung berdasarkan hubungan sebab-akibat (Wardani, 2016). Alur cerita adalah tahapan atau rangkaian jalannya sebuah cerita yang disampaikan oleh pengarang cerita tersebut (Rahmiyati, 2016).

Pengertian alur cerita menurut Wariatunnisa dan Hendrilianti (2010: 10) sebagai berikut:

Alur cerita merupakan keseluruhan peristiwa yang membentuk satu kesatuan, setiap peristiwa memiliki keterkaitan dan jalinan yang tidak putus dan saling melengkapi yaitu pengantar atau tahap pengenalan, penampilan masalah, puncak ketegangan atau tahap klimaks, dan penyelesaian atau tahap akhir dari semua rangkaian cerita.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa alur cerita adalah rangkaian jalannya cerita yang memiliki keterkaitan antara pengantar, masalah, klimaks, dan penyelesaian yang saling melengkapi.

B. Air Kolam

Air Kolam 2 yang akan ditampilkan pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara adalah air kolam yang berada di hutan. Air kolam yang dimaksud berada di hutan ini yaitu air kolam yang alami. Air kolam alami ini terjadi ketika awan mendung dan petir yang mengundang hujan, kemudian hujan itu turun di permukaan tanah yang dimana tanah tersebut sudah

membentuk seperti kolam kemudian air hujan yang turun itu membendung kolam tersebut hingga terbentuknya air kolam alami. Air kolam yang berada di hutan biasanya berwarna hijau, hijau toska, biru, dan biru muda. Warna-warna tersebut terjadi karena adanya pantulan sinar matahari langsung dan warna hijau tersebut disebabkan karena pantulan warna dari lumut yang berada di kolam tersebut.

Arsyad (2010: 54) berpendapat bahwa “air merupakan benda alam yang paling berharga. Air tidak saja perlu untuk kehidupan semua makhluk hidup, akan tetapi juga merupakan media untuk pengangkutan, sumber energi, dan berbagai keperluan lainnya.”

Air melalui sifatnya yang dinamis, yang selalu mengisi ruang kosong yang berada di ketinggian yang lebih rendah dari tempat ia berada, dapat menjadi perlambang tentang keseimbangan (Dodi, 2015).

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru” (Widarwati, 2000: 58). Menurut Triyanto (2012: 46) “sumber ide menjadi teknik pengunci, pemandu, dan alur terhadap gagasan penciptaan supaya proses terciptanya karya terjaga nilai konsistensinya”. “Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan” (Triyanto, Fitrihana, Jerusalem, 2011: 22).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, sumber ide adalah suatu gagasan baru untuk menciptakan suatu rancangan yang diinginkan dan sesuai dengan karakter yang akan dibuat.

2. Pengembangan Sumber Ide

Triyanto (2012: 46) berpendapat bahwa “pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah objek menjadi gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan variasi alternatif desain” teknik pengembangan sumber ide dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar.

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan.

Berdasarkan jabaran tentang kajian teori sumber ide dan pengembangan sumber ide yang digunakan untuk menciptakan suatu desain antara lain teknik *stilisasi* yaitu menciptakan bentuk dengan menggayakan objek, *distorsi* yaitu penggambaran bentuk untuk pencapaian karakter tertentu, *transformasi* yaitu mengubah wujud aslinya ke objek figure gambar, *disformasi* yaitu menyederhanakan bentuk aslinya ke bentuk yang lebih sederhana. Dari penjelasan diatas pengembangan sumber ide yang digunakan pada sebuah kostum, mahkota kepala, dan *make up*, pengembangan sumber ide yang digunakan adalah *disformasi* karena dalam membuat kostum, mahkota kepala, maupun *make up* akan berubah bentuk menjadi bentuk yang lebih sederhana.

D. Desain

Desain biasa digunakan sebagai seni terapan dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Desain digunakan melalui proses hingga menghasilkan hasil akhir suatu karya atau objek baru. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

1. Pengertian Desain

Desain menurut pengertian Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195) adalah sebagai berikut:

Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Dilihat dari kata benda, “*desain*” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Menurut Widarwati (2000: 2), “desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur”. Widjningsih (1983: 1) berpendapat bahwa “desain adalah rancangan gambar yang dilakukan dengan tujuan tertentu berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan atau gambaran suatu objek yang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

2. Unsur-Unsur Desain

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

“Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value dan warna. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat

mewujudkan rancangannya”. Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008 : 201).

a. Garis

Garis menurut pengertian Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 201) adalah garis merupakan unsur yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain.

Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu:

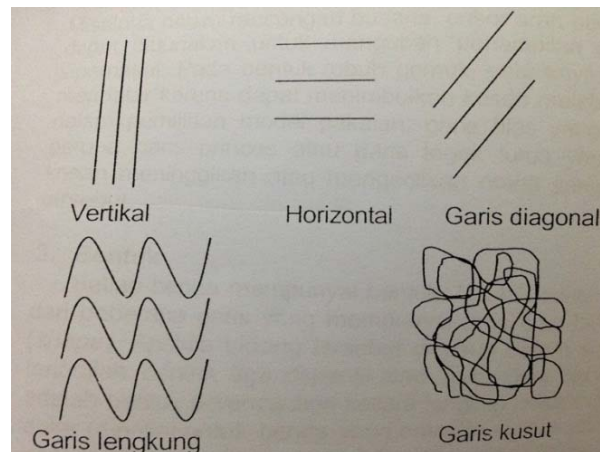
1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Contoh-contoh garis:



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

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat/watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis yaitu:

a) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan eras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.

b. Arah

Menurut Widarwati (1993: 8) “arah adalah setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri, dan miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh berbeda”.

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk menurut pengertian Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 203) adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam satu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau benda datar sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sedang dirubah dari bentuk asli melalui proses stilisasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Ukuran menurut pengertian Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204) adalah sebagai berikut:

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik.

e. Tekstur

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204) “Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba”.

f. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Value menurut pengertian Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204) adalah sebagai berikut:

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 205) “Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang”.

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

1) Pengelompokan warna

Pengelompokan warna menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 207) adalah sebagai berikut:

Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, diantaranya teori Oswolk, Mussel, Prang, Buwster dan lain-lain. Dari teori bermacam-macam ini yang lazim dipergunakan dalam desain busana dan mudah dalam proses pencampurannya adalah teori warna Prang karena kesederhanaannya. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian yakni warna primer, sekunder, intermediet, tertier dan kuartier.

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

d) Warna tertier

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.

e) Warna kwarter

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

2) Pembagian warna menurut sifatnya

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 209) “Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

(1) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah

warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

(2) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam dalam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

3) Kombinasi warna

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 210) “Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui,

warna yang diinginkan. Oleh sebab itu warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas:

- a) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain-lain, seperti dibawah ini:
- b) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain-lain.
- c) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.
- d) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.
- e) Kombinasi warna *double* komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning *orange* dan biru ungu.

f) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, *orange*, hijau dan ungu.

Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus diatas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer , *split* komplementer, *double* komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

3. Prinsip-Prinsip Desain

“Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu” (Widarwati, 1993: 15)

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008 : 211-213) “untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain”. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Harmoni

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

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- 2) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

d. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang

satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama.

Irama dapat diciptakan melalui:

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur
- 2) Perubahan atau peralihan ukuran
- 3) Melalui pancaran atau radiasi

e. *Aksen/center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen:

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

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

E. Kostum

1. Pengertian Kostum

Menurut Bandem dan Murgiyanto (1996: 62) “kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan”.

“Kostum atau tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh” (Santoso, Subagyo, Mardianto, et. al, 2008: 310).

Menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al, (2013: 212), tata busana atau kostum adalah segala sesuatu yang disandang pemain, pakaian yang tampak pertama kali akan membantu menggariskan karakternya hingga dapat memperkuat kesan penonton terhadap karakter yang diperankan.

Berdasarkan pernyataan diatas kostum dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakaian dan segala perlengkapannya yang digunakan oleh pemain saat pementasan teater dan memiliki peran penting untuk menggambarkan seorang tokoh.

2. Fungsi Kostum

Fungsi kostum menurut Santoso, Subagyo, Mardianto, et. al, (2008: 310) “kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya”. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Tata busana atau teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberikan efek gerak pemain

Memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Kostum diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal. Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak yang berbeda dan membutuhkan bentuk dan gaya

berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasan gerak pemain.

e. Memberikan efek dramatik

Busana mendukung dramatik sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari pengembangan tokoh, contohnya busana tokoh yang mengalami kejayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertentu yang mampu memukau.

3. Tipe-Tipe Kostum

Tipe-tipe kostum menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 212), terdapat empat tipe kostum yang ada, yaitu sebagai berikut.

- a. Kostum historis, yaitu kostum yang menampilkan sebuah periode-periode spesifik dalam sejarah.
- b. Kostum modern, yaitu pakaian yang dipakai oleh masyarakat masa kini.
- c. Kostum nasional, yaitu pakaian dari Negara atau tempat spesifik.
- d. Kostum fantasi, yaitu pakaian yang digunakan berdasarkan daya kreasi dan imajinasi.

F. Tata Rias Wajah

Tata rias wajah adalah kegiatan menguahi penampilan dari bentuk asli dengan bantuan alat dan kosmetik. Istilah tata rias wajah lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa dirias. Tata rias wajah juga membutuhkan banyak pengetahuan tentang anatomi wajah, karakterisasi warna dan garis wajah, gradasi warna untuk memperhalus riasan, dan komposisi warna .

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al (2008: 273) “tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna”. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Menyempurnakan penampilan wajah
- 2) Menggambarkan karakter tokoh
- 3) Memberi efek gerak pada ekspresi pemain
- 4) Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh
- 5) Menambah aspek dramatik

“Tata rias adalah seni merubah wajah. Tata rias yang dimaksud dalam pementasan teater adalah tata rias pentas” (Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 212), jadi segala sesuatu yang harus ditujukan sehingga membentuk nuansa artistik yang mendukung karakter pemain dalam sebuah pementasan.

Menurut Waluyo (2002: 131) “tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon”.

2. Tata Rias Panggung

Pengertian tata rias panggung menurut Thowok (2012: 12) “tata rias wajah panggung atau *stage make-up* adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung”.

Menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 72), tata rias panggung berfungsi mempertegas karakter, penegasan karakter dilakukan dengan memakai garis atau warna tertentu yang akan menimbulkan kesan tersendiri terhadap tokoh yang dirias.

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487) “tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pertunjukan diatas panggung sesuai dengan pertunjukan tersebut”. Hal yang harus diperhatikan dalam tata rias pentas/panggung adalah sebagai berikut:

- a. *Lighting*. Tata cahaya harus diperhitungkan agar rias wajah tetap jelas terlihat, terutama jika menggunakan lampu redup.

b. Jarak penonton. Rias wajah yang digunakan lebih tebal dibanding riasan sehari-hari.

3. Tata Rias Wajah Fantasi

Pengertian tata rias fantasi menurut Santoso, Subagyo, Mardianto, et. al (2008: 275) sebagai berikut:

“Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata 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”.

Menurut Paningiran (2013: 118) “*style make up* atau *make up* fantasi pada dasarnya adalah riasan panggung yang dibuat berdasarkan daya khayal atau imajinasi seorang penata rias”.

Menurut Mayrawati (2012: 8) “tata rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi perias yang membentuk kesan wajah menjadi sebuah wujud yang diimajinasikan oleh perias”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah fantasi adalah rias panggung yang dibuat dengan khayalan yang akan ditampilkan dengan mempertimbangkan tema dan pengembangan oleh perias.

4. Pengaruh Warna Riasan Terhadap *Lighting*

Pengaruh warna riasan terhadap *lighting* menurut Thowok (2012: 28) sebagai berikut:

“Pengaruh make up dan tata lampu panggung adalah penggunaan make up panggung yang cenderung tebal karena pertimbangan jarak penonton dan panggung yang relatif jauh, dan pengaruh lampu yang kuat. Sehingga untuk menampilkan karakter agar tampak jelas bagi penonton, maka goresan dan pemakaian warna cenderung lebih tebal dibandingkan *make up* sehari-hari”.

G. *Face Painting/body painting*

Seni menumpahkan warna diatas kulit atau sama halnya dengan *face painting/body painting*. *Face painting/body painting* salah satu teknik melukis, memakai kuas dan kosmetik khusus untuk *face painting/body painting* yang diaplikasikan diwajah maupun tubuh manusia.

1. Pengertian

Pengertian *face Painting/body painting* menurut Paningiran (2013: 118) sebagai berikut:

“*Body painting* pada *make up* fantasi ini tidak berfungsi untuk mempercantik, tetapi lebih condong sebagai seni yang bebas dan ekspresif. *Body painting* pada *make up* fantasi mutlak harus ada, untuk menggambarkan tokoh yang akan dibuat sesuai tema sehingga keseluruhan akan mempermudah pengenalan langsung tokoh oleh siapapun yang melihatnya.

Menurut Mayrawati (2012: 9) “*body painting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias wajah fantasi, bentuknya dekoratif yang menunjukkan tema tertentu yang menambahkan keindahan tubuh”.

2. Tujuan

Face painting bertujuan untuk memunculkan karakter tokoh yang akan ditampilkan. Sehingga penonton dapat membedakan karakter tokoh yang satu dengan karakter tokoh yang lainnya.

H. Pergelaran

Melihat atau menonton suatu pertunjukan karya seni seperti teater, drama, cabaret, sandiwara, dan lain sebagainya. Baik ditempat pertunjukan atau disekolah-sekolah dalam acara tertentu.

1. Pengertian pertunjukan

Pengertian pertunjukan menurut Wariatunnisa dan Hendrianti (2010: 116) adalah sebagai berikut:

Pertunjukan merupakan menggelar pertunjukan teater yang merupakan tahap akhir dari rangkaian sebuah pertunjukan, atau saatnya unjuk kebolehan hasil selama berlatih. Dalam pertunjukan, kamu akan berhadapan langsung dengan penonton sebagai penikmat dan sebagai penilai terhadap penampilan yang dipertunjukkan.

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

2. Panggung

a. Pengertian panggung

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al (2008: 387) “panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton”.

Menurut Martono (2010: 1) “panggung berarti tempat pertunjukan yang sengaja disiapkan beserta fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan”.

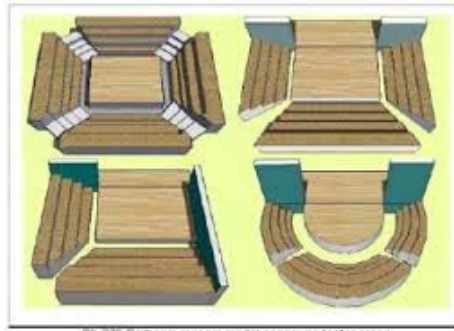
Menurut Sugiyanto, Prabarini , Harjanti, et. al (2013: 209) “panggung adalah semua latar belakang dan benda-benda yang ada di panggung yang bertujuan menunjang peran dalam memainkan lakon”.

b. Jenis-jenis panggung

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al (2008: 387), seperti telah disebutkan diatas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*,panggung *thrust*, dan panggung arena. Dengan memahami bentuk dari masing-masing panggung inilah, penata panggung dapat merancang karyaanya berdasar lakon yang akan disajikan dengan baik.

1) Arena

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



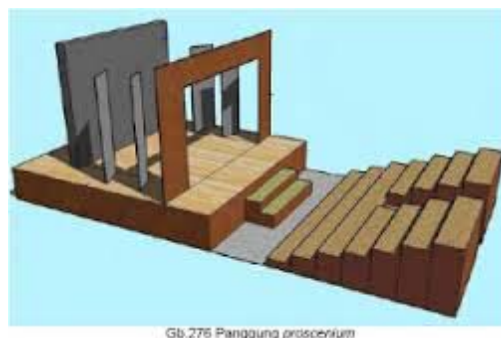
Gambar 2. Panggung Arena
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al, 2008: 389)

2) *Proscenium*

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

Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

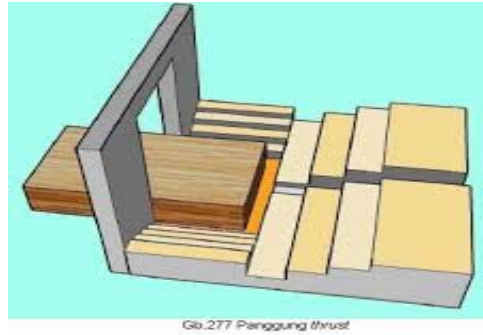
Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemanggungan. Semua yang ada diatas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pesona inilah yang membuat penggunaan panggung *proscenium* bertahan sampai sekarang.



Gambar 3. Panggung *Proscenium*
(Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al, 2008: 390)

3) *Trusht*

Panggung *trusht* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung.



Gambar 4. Panggung *Thrust*
 (Sumber: Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al, 2008: 391)

c. Properti panggung

Menurut Martono (2012: 70-78), setiap seni pertunjukan selalu memerlukan set panggung berupa properti panggung yang merupakan perlengkapan panggung tambahan dan menjadi bagian dari seni pertunjukannya.

1) Tata Panggung secara Konstruktif

- a) *Flats*, properti panggung yang berbingkai seperti lukisan, misalnya: pintu, jendela.
- b) *Drops*, properti panggung tidak berbingkai seperti *back drop* atau *cyclorama*.
- c) *Plastic pieces*, properti panggung tiga dimensi seperti pohon tiruan, batu. Dulu saat belum ada material *Styrofoam*, properti panggung dibuat dengan kerangka bamboo lalu dibungkus kertas semen yang selanjutnya dicat mirip warna benda yang ditiru. Saat ini *Styrofoam* dan spon karet menjadi material utama pembuatan properti panggung maupun properti tari, karena cara membuatnya mudah,

murah, dan dapat dibentuk menjadi bentuk apapun, tinggal kreativitas dan kemampuan teknis pembuat yang menentukan hasil akhir.

2) Tata Panggung dari Lokasi

a) *Interior set*, properti panggung keadaan di ruang tertutup (*indoor*) seperti ruang tidur, ruang tamu, kantor, kafe, dan lain-lain.

b) *Exterior set*, properti panggung keadaan di luar panggung (*outdoor*) seperti taman, pantai, gunung, sawah, dan sebagainya.

3) Tata Panggung dari Desain

a) Naturalistis, dekorasi meniru keadaan alamiah apa adanya (semua unsur)

b) Konvensional, dekorasi yang mengambil intisari atau ikon dari gambaran suatu lokasi yang menyimbolkan kedudukan dari tokohnya. Sering dipakai dalam teater tradisional, misalnya adegan pasewakan, maka dekorasinya ada kursi raja, hiasan payung dan tombak dengan gambar latar belakang interior istana.

c) Non realistis, adalah dekorasi yang diciptakan seniman panggung (skenografer) berdasarkan imajinasi, kreativitas, pengalaman dan pendalaman makna dari naskah pertunjukannya. Dekorasinya sendiri memiliki nilai seni

yang sejajar bahkan dapat lebih tinggi dari seni pertunjukannya.

3. Tata Cahaya

Dalam suatu pertunjukan tidak lupa dengan adanya tata cahaya yang mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat objek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu, dan suasana dari suatu pertunjukan dalam pementasan. Salah satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya atau *lighting*. *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini *lighting* menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

a. Pengertian Cahaya

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

Pengertian tata cahaya menurut Martono (2010 : 1-2) sebagai berikut:

“*Stage lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata Cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

Menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 214) “tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar di atas pentas dengan menggunakan peralatan tata cahaya”.

Fungsi tata cahaya menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 214) “secara umum adalah untuk membentuk situasi, menyinari gerak pelaku, perpindahan adegan, dan mempertajam ekspresi demi penciptaan karakter”.

b. Macam-macam lampu panggung (Martono, 2010 :23-41):

1) Lampu *Spotlight*

Spotlight adalah lampu yang menggunakan lensa (plano convex lens dan Fresnel lens) sehingga bias cahayanya terkumpul dan bisa diatur besar kecilnya dan bentuknya. Adapun nama lampu *spot lights* sebagai berikut:

- a) Fresnel *spotlight*, berlensa bergerigi yang berfungsi melembutkan bias cahaya, garis batas berkas cahayanya tidak begitu nampak karena bergradasi.
- b) Plano Convex *spotlight*, fisik dan mekanismenya persis seperti Fresnel *spotlight* tetapi menggunakan lensa halus (PC Lens), dengan demikian cahaya yang dihasilkan sedikit lebih tajam, maka lampu jenis ini dapat digunakan sebagai *general lights* dan *special light*.
- c) Ellipsoidal/Profile/Likolite *spotlight*, berlensa halus permukaannya, memiliki reflektor berbentuk *ellips* yang

berfungsi mengumpulkan cahaya agar bisa diterima oleh lensa, sehingga menghasilkan cahaya yang tajam. Fungsi ellipsoidal *spotlight* adalah untuk *special light*.

d) *Zoom spotlight*, merupakan perkembangan baru dari ellipsoidal *spotlight* perbedaannya terletak pada bentuk fisik yang terkesan kotak persegi panjang.

e) *Follow spotlight*, sebuah jenis lampu yang bisa digerakkan (manual) mengikuti perpindahan pemain.

2) Lampu Jenis *Flood*

Floodlights adalah lampu yang tidak menggunakan lensa sehingga lampu cahayanya menyebar luas, digunakan untuk *wash lights* dan *general lights*.

3) PAR-Lamp

PAR-Lamp, merupakan sebuah jenis lampu yang non lensa, namun bias cahayanya terkumpul tidak menyebar diakibatkan bentuk reflektornya yang melengkung hamper setengah lingkaran.

Fungsi lampu jenis ini seringkali digunakan untuk pertunjukan outdoor dan juga yang bersifat *non-permanent*, maksudnya setiap kali pakai dipasang lalu dibongkar lagi. Karena lampu ini cukup ringan dan tahan guncangan daripada jenis *spotlight*.

Menurut Kehoe (1992: 44), “tata lampu untuk panggung teater adalah kombinasi dari warna dingin dan warna hangat yang netral untuk penerang”.

Tabel 1. Pengaruh Warna *Lighting* Terhadap Riasan

Lampu					
Warna <i>make up</i>	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga merah pucat
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau warnanya hilang	Gelap	Menjadi ungu muda	Menjadi pink tau merah
Hijau	Sangat gelap	Menggelapkan hingga abu-abu	Memudar hingga pucat	Memudar	Menjadi biru pucat
Biru	Menggelapkan hingga abu-abu	Menggelapkan hingga abu-abu tua	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Ungu	Gelap hingga kehitaman	Gelap hampir hitam	Gelap hampir hitam	Menjadi ungu muda	Menjadi sangat pucat

(Sumber : Kohoe,1992:44)

4. Musik

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et. al (2008: 422), “*dubbing* adalah masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam adalah *announcer*, narrator, dan pemain. Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan.

Menurut Sugiyanto, Prabarini, Harjanti, et. al (2013: 215) “Musik dan bunyi berfungsi sebagai pendukung peristiwa dan menggambarkan suasana. Selain itu, musik juga dapat menunjukkan latar waktu. Perwujudan musik dapat dilakukan secara langsung menggunakan alat musik atau menggunakan musik rekaman”.

Menurut Waluyo (2002: 148) “Musik dapat menjadi bagian lakon, tetapi kebanyakan sebagai ilustrasi, baik sebagai pembuka lakon, pembuka adegan, memberi efek pada lakon, dan sebagai penutup lakon”.

Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama (Syarif, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa musik sangat penting untuk suatu pertunjukan drama. Pada saat peran memainkan seni pertunjukan dapat diiringi dengan musik yang sesuai perannya, dan dalam seni pertunjukan ini terdapat rekaman kering (*dubbing*).

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Air Kolam 2

Air Kolam 2 dalam cerita Kala Karola Mengembara memiliki karakteristik yang selalu memberikan kenyamanan, kedamaian, kelembutan, dan ketenangan untuk tempat tinggal seekor Ikan Emas *Blackmore*, Ikan Emas Komet, dan Bunga Lotus. Dalam cerita tersebut dapat mengambil sifat Air Kolam 2 yang tenang, damai, lembut, dan nyaman.

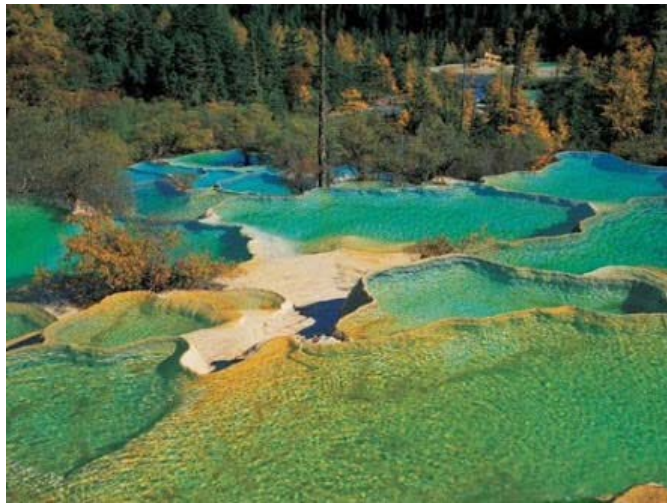
Air Kolam 2 di dalam cerita Kala Karolla Mengembara adalah sebagai tempat tinggal seekor Ikan Emas *Blackmore*, Ikan Emas Komet, dan Bunga Lotus. Air kolam 2 akan menggoyang-goyangkan kostumnya secara lembut agar memberi kesan gelombang air.

B. Sumber Ide

Sumber ide yang akan digunakan pada kostum Air Kolam 2 adalah air kolam buatan yang di tengahnya ada bangunan untuk aliran air mancurnya dan ada beberapa yang digunakan untuk merencanakan sebuah kostum, mahkota kepala yang akan digunakan.

Sumber ide yang akan digunakan pada rias fantasi yaitu mengambil dari gelombang-gelombang air yang dihasilkan pada air kolam. Gelombang-gelombang air ini merupakan bentuk dari getaran yang merambat pada suatu medium. Pada gelombang yang merambat adalah gelombangnya, bukan zat medium perantaranya. Satu gelombang dapat

dilihat panjangnya dengan menghitung jarak antara lembah dan bukit (gelombang transversal) atau menghitung jarak antara satu rapatan dengan satu renggangan (gelombang longitudinal). Cepat rambat gelombang adalah jarak yang ditempuh oleh gelombang dalam waktu satu detik (Haryadi, 2015).



Gambar 5. Air Kolam
(Sumber: www.airkolam.com)



Gambar 6. Warna Air Kolam
(Sumber: www.warnaairkolam.com)

C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang akan digunakan untuk merancang kostum, rias fantasi maupun penataan mahkota kepala adalah menggunakan sumber ide *disformasi* karena rancangan kostum, rias fantasi, dan mahkota kepala akan mengalami penyederhanaan dari bentuk aslinya menjadi bentuk yang lebih sederhana. Unsur yang digunakan pada kostum, rias fantasi, dan mahkota kepala Air Kolam 2 adalah garis lengkung, garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung yang dipakai pada bagian kostum dan *make up* mempunyai sifat luwes, riang, dan gembira. Ukuran kostum dan mahkota atau penutup kepala yang akan dipakai oleh pemain disesuaikan dengan bentuk postur dan ukuran tubuh pemain. Ukuran untuk *make up* juga disesuaikan dengan ukuran bentuk wajah pemain. Unsur bentuk yang dipakai pada kostum dan *make up* adalah bentuk naturalis, bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk alam, seperti air kolam. Bentuk sangat berperan penting dalam pembuatan kostum, pembuatan mahkota atau penutup kepala, dan pembuatan sketsa *make up*. Perpaduan warna yang digunakan dalam rancangan kostum, dan mahkota atau penutup kepala adalah warna

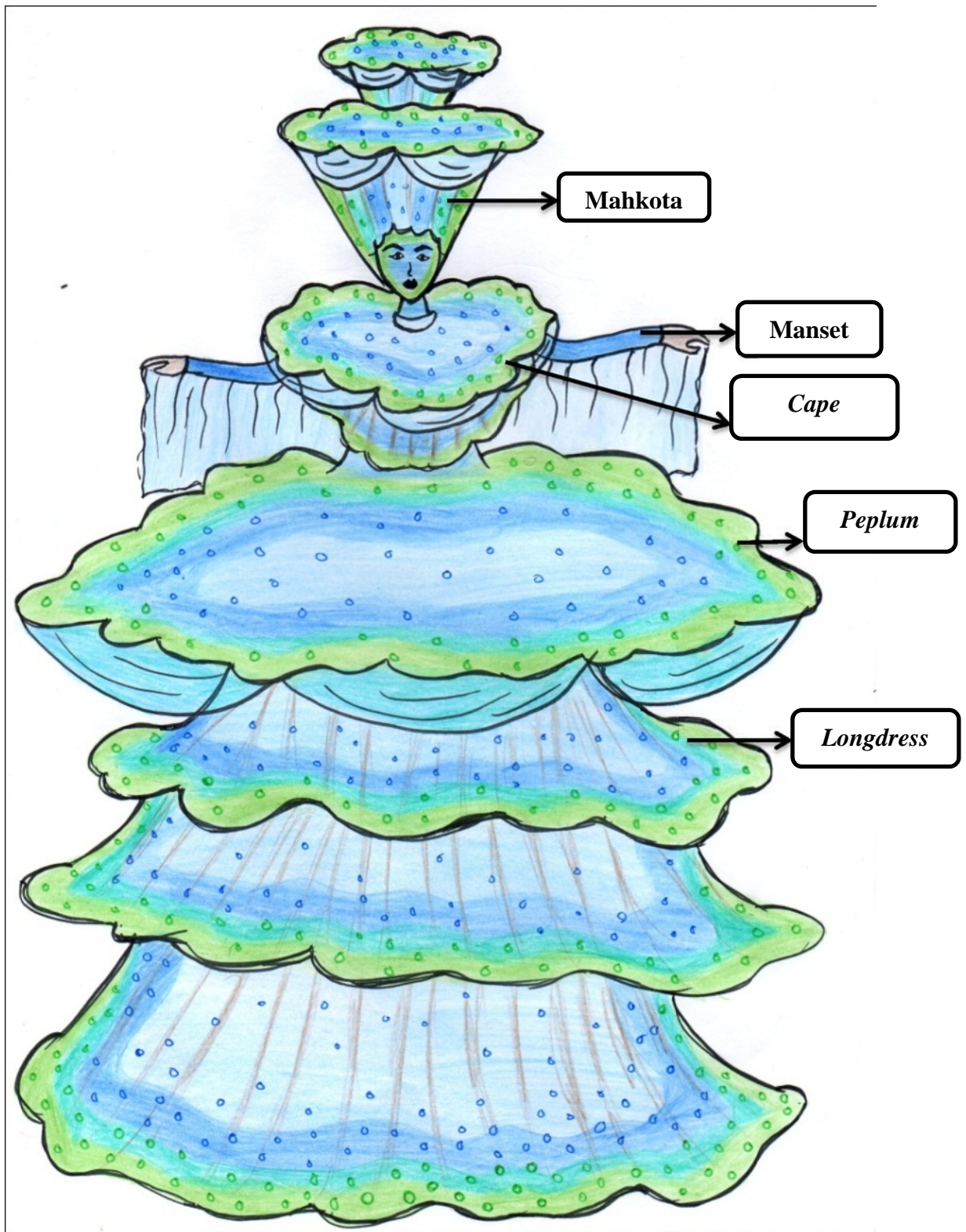
hijau, hijau tosca, biru, biru tosca, dan biru muda yang mengarah ke warna putih. Perpaduan warna untuk sketsa *make up* adalah warna hijau, biru dan putih. Warna hijau melambangkan alam, stabil, keseimbangan, kemakmuran, dan ketulusan. Warna biru melambangkan kesejukan, kedamaian, ketenangan, dan kelembutan. Warna putih melambangkan senang, bersih, dan terang.

Penerapan prinsip desain kostum, mahkota kepala, dan *make up* fantasi menggunakan prinsip keseimbangan untuk memberikan kesan perasaan tenang dan stabil.

Untuk *make up* fantasi menggunakan prinsip keseimbangan simetris dalam membuat alis dan *eyeshadow*, dan menggunakan prinsip keseimbangan asimetris untuk bagian *face painting* dan gelombang-gelombang air. Irama pada kostum Air Kolam 2 terdapat pada kainnya yang dibuat menyerupai gelombang air. Kostum dan *make up* fantasi menggunakan prinsip kesatuan atau *unity* karena pada bagian kostum dan *make up* fantasi mempunyai keserasian dan keterpaduan tiap unsurnya sehingga dapat mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan penyusunan objek serta ide.

Pada bagian lengan tangan yang juga menggunakan kain tile warna biru muda serta penambahan permata warna putih bening sebagai penunjang kostum untuk mewujudkan kostum yang sesuai dengan konsep rancangan yang diinginkan serta dapat memberi efek kilat jika terkena

lighting. Berikut penerapan konsep unsur dan prinsip desain Air Kolam 2 yang diwujudkan pada sketsa.



Gambar 7. Rancangan Kostum
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

D. Penerapan Prinsip dan Unsur Desain

1. Rancangan Kostum

Rancangan kostum Air Kolam 2 terdiri dari:

a. Manset

Manset yang akan dikenakan adalah manset dengan bahan yang tidak panas sehingga pemain akan merasa nyaman. Manset yang dikenakan berwarna biru. Unsur warna biru melambangkan kedamaian dan sejuk.



Gambar 8. Manset
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

b. *Long dress*

Long dress yang dikenakan adalah rancangan seperti gambar diatas yang terinspirasi dari bentuk air kolam. Dengan kombinasi warna hijau, hijau toska, biru, dan biru muda. Unsur rancangan yang digunakan adalah tekstur bahan jenis kain asahi dengan dikombinasikan permata-permata berwarna hijau, biru dan putih yang melambangkan keseimbangan (hijau), ketenangan (biru), kebersihan (putih). Irama lengkungan-lengkungan yang dibuat dari kain tile sebagai keindahan. Pada

bagian *dress* yang terbawah terdapat tiga trap kain asahi yang ujungnya diberi kawat agar kain yang dihasilkan dapat membentuk dan terkesan seperti gelombang-gelombang air. Pada bagian lengan tangan yang akan dibuat menggunakan kain tile glitter warna biru muda dengan ditambahkan permata-permata warna putih. Permata yang ditambahkan pada bagian kain tile glitter sebagai efek mengkilat apabila terkena lampu *lighting*. Prinsip yang digunakan adalah prinsip keseimbangan karena untuk pembuatan lengan tangan kanan dan kiri sama.

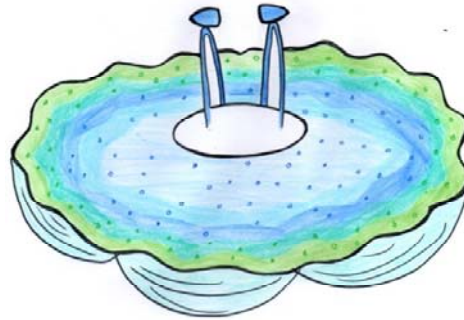


Gambar 9. Rancangan *Long dress*
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

2. Rancangan *Peplum*

Pada bagian pinggang yang akan digunakan yaitu menggunakan bahan spon ati berwarna hijau, hijau tosca, biru, dan biru muda dengan pemberian penyangga pada bahu dan ditambahkan permata-permata. Permata-permata yang ditambahkan pada bagian tersebut dimaksudkan apabila terkena

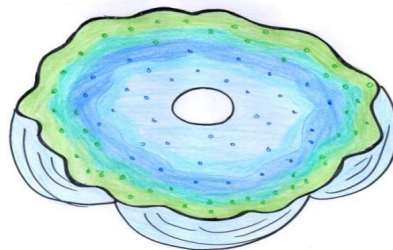
lampu *lighting* akan memberi efek kilat. Pada bagian ini menggunakan bahan spon ati tebal dan diberi permata-permata agar air kolam yang dihasilkan terkesan kokoh dan mewah.



Gambar 10. Rancangan *Peplum*
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

3. Rancangan *Cape*

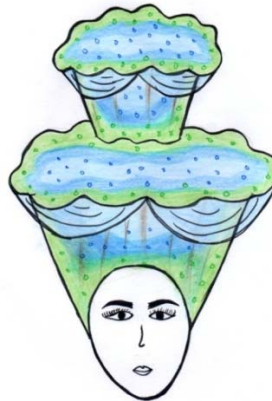
Pada bagian bahu yang akan digunakan yaitu menggunakan bahan spon ati berwarna hijau, hijau toska, biru, dan biru muda dan ditambahkan permata-permata. Permata-permata yang ditambahkan pada bagian tersebut dimaksudkan apabila terkena lampu *lighting* akan memberi efek kilat. Pada bagian ini menggunakan bahan spon ati tebal dan diberi permata-permata agar air kolam yang dihasilkan terkesan kokoh dan mewah.



Gambar 11. Rancangan *Cape*
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

4. Rancangan Mahkota Kepala

Mahkota kepala pada tokoh Air Kolam 2 dalam cerita Kala Karola Mengembara diwujudkan dari sumber ide air kolam yang berada di hutan jadi terkesan alami, kokoh, dan mewah. Teknik yang digunakan dalam mengembangkan sumber ide adalah *disformasi*. *Disformasi* adalah menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk yang lebih sederhana. Arah garis yang digunakan adalah garis lengkung. Warna yang digunakan untuk mahkota kepala adalah warna hijau, hijau tosca, dan biru yang melambangkan kenyamanan dan ketenangan.



Gambar 12. Rancangan Mahkota Kepala
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

5. Rancangan Rias Wajah

a. Rancangan Rias Wajah Secara Keseluruhan

Sumber ide yang akan digunakan untuk rias fantasi Air Kolam 2 adalah gelombang air yang akan dikembangkan menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi* karena riasan akan mengalami penyederhanaan

dari bentuk aslinya. Tata rias fantasi Air Kolam 2 yang ditampilkan harus mendukung dan dapat memunculkan sifat dari air kolam tersebut. Air Kolam 2 yang tenang, nyaman, lembut, damai terlihat dari unsur garis lengkung. Karakteristik Air Kolam 2 yang akan diaplikasikan untuk *face painting* pada bagian wajah dan leher akan diaplikasikan garis lengkung dari gelombang air dengan warna gradasi hijau dan biru serta warna putih untuk memunculkan garis gelombang air. Sebelum mengaplikasikan *face painting* pada wajah yaitu dengan mengaplikasikan *base make up* terlebih dahulu tanpa melakukan pengkoreksian wajah lalu baru mengaplikasikan *face painting* pada wajah dan leher.

Rias fantasi pada tokoh Air Kolam 2 dengan pengaplikasian prinsip rancangan asimetris dengan unsur garis lengkung dan warna. Sedangkan untuk garis alis, rancangan mata, dan bibir menerapkan prinsip keseimbangan. Unsur rancangan garis yang digunakan adalah garis lengkung. Garis lengkung memiliki sifat luwes. Unsur rancangan warna yang diaplikasikan pada rias mata dan wajah. Untuk rancangan bibir menggunakan rancangan yang sesuai dengan ukuran bibir aslinya.



Gambar 13. Rancangan Rias Wajah Keseluruhan
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

b. Rancangan Rias Alis

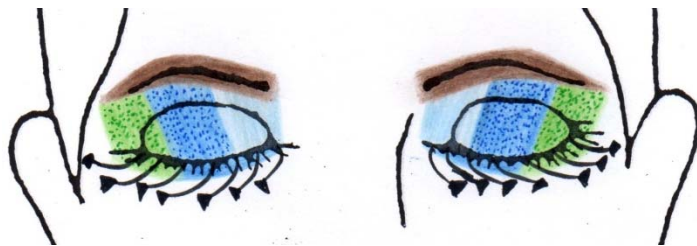
Rancangan alis untuk tata rias fantasi tokoh Air Kolam 2 adalah dengan menerapkan alis cantik yang sering digunakan untuk merias cantik. Bentuk dan ukuran alis juga harus disesuaikan dengan unsur desain dan wajah pemain agar seimbang antara kanan dan kiri. Pembentukan alis yang diharapkan adalah simetris dan prinsip desain keseimbangan dimana alis kanan dan kiri sama.



Gambar 14. Rancangan Alis
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

c. Rancangan Rias Mata

Rancangan riasan mata pada bagian bawah mata dibingkai menggunakan *eyeliner* pensil hitam dan dibawah *eyeliner* diberi *glitter* warna biru dan hijau dan *eyeliner* cair untuk membingkai mata bagian atas untuk memperoleh bentuk mata yang tajam. Pengaplikasian *eyeshadow* menggunakan unsur desain warna. Warna yang digunakan adalah biru muda, biru, dan hijau dan diatas *eye shadow* dibubuhkan glitter yang sesuai dengan warna *eye shadow* yang sudah diterapkan. Kemudian memasang bulumata fantasi.



Gambar 15. Rancangan Rias Mata
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

d. Rancangan Rias Bibir

Rancangan bibir yang diterapkan adalah bentuk bibir yang sesuai dengan bentuk aslinya. Warna bibir yang digunakan adalah warna biru yang dihasilkan dari warna *face painting* biru kemudian dibubuhkan glitter berwarna hijau yang melambangkan kedamaian dan ketenangan. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan karena dalam membingkai bibir harus simetris . Unsur desain yang digunakan pada bibir bagian atas diagonal agar

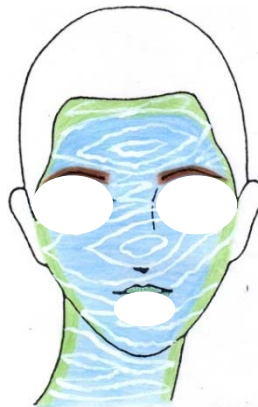
terkesan dinamis, serta untuk bibir bagian bawah melengkung agar terkesan luwes.



Gambar 16. Rancangan Rias Bibir
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

6. Rancangan *Face Painting*

Rancangan *face painting* terletak pada bagian wajah dan leher. Sebagai warna luar hijau yang melambangkan kedamaian dan kemakmuran. Warna biru didalamnya melambangkan kesejukan dan ketenangan. Untuk gelombang airnya menggunakan warna putih yang melambangkan kebersihan.



Gambar 17. Rancangan *Face Painting*
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

E. Rancangan Alat dan Kosmetika Khusus

1. Rancangan Penggunaan Alat

Alat khusus yang digunakan adalah Kuas *face painting* digunakan untuk mengaplikasikan warna *face painting* pada wajah dan leher.

2. Rancangan Kosmetika Khusus

Kosmetik yang digunakan sebagai berikut:

- a. *Foundation* kanebo tepat digunakan untuk kebutuhan panggung karena dapat mengurangi kadar minyak pada wajah dan dapat mengurangi keringat pada saat digunakan.
- b. *Glitter* berfungsi memberi efek kilat pada bagian mata dan bibir. Warna yang digunakan adalah silver, biru, hijau.
- c. Bulumata fantasi digunakan untuk memperindah mata
- d. La Tulip *body painting* digunakan untuk memberi warna pada wajah atau *face painting* dan leher. Warna yang digunakan adalah hijau, biru, dan putih.

F. Rancangan Pergelaran

1. Konsep Pergelaran

Pergelaran tata rias ini yang berjudul Kala Karola Mengembara ini merupakan pertunjukan rias fantasi dan rias karakter maupun rias prostetik. Kala Karola Mengembara ini mempunyai arti Karola yang sedang mengembara. Pada konsep pergelaran ini diwujudkan dengan cerita anak-anak dan difantasikan untuk menciptakan karakter tokoh masing-masing yang diwujudkan dalam bentuk *make up*, dan kostum. tema inti dari pergelaran ini yaitu sebuah cerita anak-anak yang dikemas secara fantasi serta menarik dengan kreatifitas merias, *face painting*, *body painting* serta kostum yang dikenakan pada pemain sesuai dengan karakter tokoh yang akan dimainkan sejumlah 37 orang

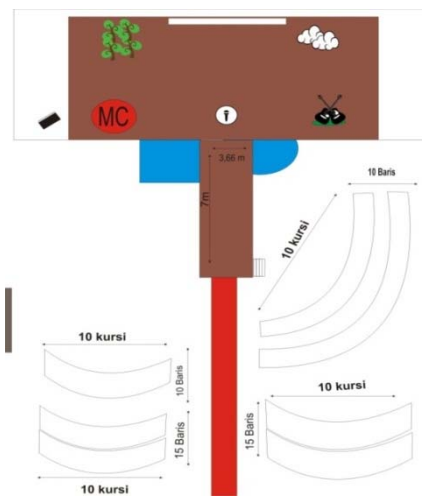
oleh perias mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013. Cerita Kala Karolla Mengembara disutradai oleh Afif Ghurub Bestari. Pergelaran tata rias fantasi Kala Karolla mengembara ini murni dirancang oleh mahasiswa tata rias UNY 2013, mulai dari pembentukan kepanitiaan sendiri tanpa adanya bantuan *event organizer* dari luar pihak, hingga rancangan kostum dan tata rias untuk tokohnya sendiri. Pergelaran tata rias fantasi Kala Karolla Mengembara ini akan dilaksanakan pada hari Minggu 14 Januari 2016 pukul 13.00 WIB sampai selesai yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Pembentukan Kepanitiaan

Dengan adanya pembentukan kepanitiaan ini dapat terjalin dengan baik antara satu mahasiswa dan mahasiswa yang lainnya. Kepanitiaan ini berfungsi sangat penting dalam pergelaran Kala Karolla Mengembara. Kepanitiaan ini terbentuk untuk dapat mempergelarkan hasil tata rias fantasi oleh mahasiswa tata rias UNY 2013 dengan adanya ketua pergelaran, wakil ketua pergelaran, sekertaris, bendahara, sie dokumentasi, sie acara, sie perlengkapan, sie humas, sie keamanan, sie sponsor, sie konsumsi, dan sie kebersihan. Untuk melihat tabel pembentukan kepanitiaan mahasiswa Tata Ris dan Kecantikan 2013 dapat dilihat pada daftar lampiran Tabel 3. Pembentukan Panitia.

3. Konsep Penataan Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara dan pemain ditampilkan dihadapan penonton. Panggung yang digunakan adalah jenis panggung *proscenium*, karena penonton menyaksikan aksi pemain sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*.



Gambar 18. Sketsa Panggung
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

4. Konsep Penataan *Lighting*

Lighting digunakan untuk memberi efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter pemain sehingga memunculkan kesan indah pada penonton. Cahaya adalah unsur tata rias artistik yang paling penting dalam pertunjukan.

Warna lampu atau *lighting* yang digunakan adalah kombinasi warna dingin dan warna hangat yaitu warna kuning, biru, putih, merah, hijau. Sedangkan musik yang digunakan adalah musik *dubbing* dengan proses rekaman.

5. Konsep Penataan Properti Panggung atau Dekorasi

Penataan properti panggung menggunakan kayu triplek, *sterofoam*, dan *print* gambar yang sesuai dengan tema pertunjukan. Semua disusun secara sederhana dan tetap terlihat bagus dan disesuaikan dengan tema pertunjukan yang akan dipertunjukkan.

Dekorasi yang digunakan dalam pertunjukan Kala Karola Mengembara adalah menggunakan kayu triplek yang sudah dilapisi dengan *print* gambar yang memberikan kesan di dalam hutan fantasi.



Gambar 19. Dekorasi Panggung
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

6. Konsep Penataan Musik

Penataan musik yang digunakan pada pertunjukan Kala Karola Mengembara adalah musik *dubbing*. Proses pembuatan musik *dubbing* adalah dengan menggunakan proses rekaman terlebih dahulu sesuai dengan tokoh yang akan ditampilkan kemudian pada saat pertunjukan langsung dapat memutar musik *dubbing* yang sudah dibuat dan ada iringan musik didalamnya untuk membangunkan suasana dan

memperjelas ketika tokoh muncul di panggung. Sehingga suasana yang ditampilkan sesuai dengan cerita Kala Karolla Mengembara.

7. Konsep Penjadwalan Penjurian

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

a. Latihan Koreografi

Latihan koreografi ini diadakan untuk melatih gerakan dan tarian pemain, agar pada saat pertunjukan pemain dapat maksimal mempergelarkan tokohnya masing-masing. Untuk dapat melihat tabel jadwal latihan koreografi dapat dilihat pada lampiran Tabel 4. Jadwal Latihan Koreografi.

b. *Test Make Up*

Latihan *make up* dilakukan di rumah masing-masing yang hasilnya dapat difoto lalu dapat dikonsultasikan ke Dosen Pembimbing. Latihan *make up* dilakukan berkali-kali hingga mendapatkan hasil *make up* yang diinginkan. Latihan *make up* tersebut diadakan agar pembimbing mengetahui perkembangan *make up* yang akan ditampilkan hingga mendapatkan hasil yang maksimal untuk dapat diwujudkan pada saat pertunjukan. Berikut jadwal *test make up*

Tabel 5. Jadwal *Test Make Up*

No	Hari/ Tanggal	Tempat	Kegiatan
1.	Senin, 28 Desember 2015	Kampus	Konsultasi desain <i>make up</i> dan kostum
2.	Selasa, 5 Januari 2016	Kost	<i>Test Make Up 1</i>
3.	Sabtu, 9 Januari 2016	Kost	<i>Test Make Up 2</i>
4.	Sabtu, 9 Januari 2016	Kost	<i>Test Make Up 3</i>
5.	Senin, 11 Januari 2016	Kost	<i>Test Make Up 4</i>

(Tabel: Putri Ayu N, 2016)

c. Jadwal Pemotretan

Jadwal pemotretan diadakan pada hari Selasa 27 Oktober 2015. Pemotretan diadakan di Fakultas Teknik UNY. Pemotretan yang dihasilkan digunakan untuk membuat *booklet*. Pemotretan juga dilakukan pada saat penjurian pada hari Minggu, 10 Januari 2016, dari hasil pemotretan pada saat penjurian ini ditampilkan pada *slide* saat pertunjukan. Kemudian pada waktu hari pertunjukan yaitu pada hari Kamis, 14 Januari 2016 juga melakukan pemotretan oleh pemain, perias, dan dosen pembimbing.

d. Penjurian dan Gladi Kotor

Penjurian dilakukan pada hari Minggu 10 Januari 2016 yang dimulai pada pukul 07.00 – 13.00 bertempat di Gedung KPLT Fakultas Teknik UNY lantai 3. Setelah selesai melakukan penjurian, istirahat terlebih dahulu kemudian setelah itu melakukan

gladi kotor di tempat yang sama. Saat berlangsungnya gladi kotor mahasiswa tata rias dan pemain juga hadir dan latihan sudah menggunakan kostum yang akan dikenakan. Hal ini dilakukan untuk menukur baju sekaligus kenyamanan serta penyesuaian kostum dengan gerak laku pemain di atas panggung. Untuk dapat melihat tabel jadwal gladi kotor sekaligus penjurian dapat dilihat pada lampiran Tabel 6. Jadwal Gladi Kotor dan Penjurian.

e. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada hari Rabu 13 Januari 2016 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 15.00 wib. Penataan panggung sesuai dengan yang akan digunakan pada hari pertunjukan. Hal ini dilakukan agar pemain dapat mengetahui dan menguasai *blocking* yang akan dilakukan diatas panggung pertunjukan. Pada saat gladi bersih tak lupa untuk mempersiapkan kostum yang akan dikenakan oleh pemain, karena pada saat gladi bersih pemain latihan koreografi dengan mengenakan kostum. Untuk dapat melihat jadwal gladi bersih dapat dilihat pada lampiran Tabel 7. Jadwal Gladi Bersih.

8. Penjadwalan Pertunjukan

Pergelaran tata rias Kala Karola Mengembara dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 14.00 sampai selesai. Mahasiswa mulai merias

pemain pada pukul 08.30 wib sampai pukul 10.45 yang dilanjutkan dengan pemotretan.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain

1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum

Proses pelaksanaan merancang kostum Air Kolam 2 yang mempunyai karakteristik tenang, damai, sejuk, dan dingin dalam cerita Kala Karolla Mengembara. Sumber ide yang digunakan untuk dapat terciptanya suatu ide dalam pembuatan kostum yaitu melihat air kolam alami yang berada di hutan. Air kolam yang di hutan ini berwarna hijau, hijau tosca, biru, biru tosca, dan biru muda. Setelah melihat sumber ide yang akan dirancang untuk menjadi sebuah kostum Air Kolam 2 yang akan dijahitkan sesuai dengan ukuran badan pemain dengan melakukan pengukuran kostum kepada pemain sebelum dijahitkan. Proses pelaksanaan rancangan kostum ini mengalami beberapa revisi dan dapat masukan saran dari pembimbing sehingga dapat tercipta hasil yang baik. Berikut proses pelaksanaan rancangan kostum dari yang pertama hingga yang dapat disetujui oleh pembimbing:

a. Rancangan Kostum Pertama

Proses rancangan kostum yang pertama ini mengambil gelombang-gelombang air kolam yang sedang terhempas kena angin sebagai sumber ide pada kostum rancangan pertama. Pada rancangan kostum ini berwarna biru dan biru muda. Bentuk

rancangan kostum pertama ini masih sangat sederhana. Bentuk kostumnya yang tidak terlalu besar, menggunakan kelat bahu, gelang, dan mahkota kepala. Pada rancangan kostum pertama belum memunculkan karakteristik air kolam sehingga perlu adanya revisi dan tambahan yang diberikan pada rancangan kostum pertama ini agar dapat memunculkan karakteristik air kolam.



Gambar 20. Rancangan Kostum 1
(Sketsa: Dhani Brain, 2015)

b. Rancangan Kostum Kedua

Proses rancangan kostum kedua masih sama dengan rancangan kostum pertama hanya saja dengan menambahkan lingkaran berbentuk kolam pada bagian pinggang serta telah melakukan perubahan warna yang semula berwarna biru dan biru muda ke warna hijau, hijau toska, biru, biru toska, dan biru muda. Setelah melakukan konsultasi kembali rancangan kostum kedua ini masih mengalami revisi lagi dengan mengubah bentuk kostumnya

mulai dari baju hingga mahkota kepala menjadi lebih besar dan lebih jelas bentuk air kolam yang dimaksud.



Gambar 21. Rancangan Kostum 2
(Sketsa: Dhani Brain, 2015)

c. Rancangan Kostum Ketiga

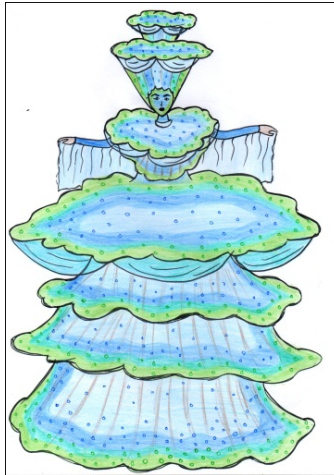
Proses rancangan kostum ketiga ini dibuat sesuai dengan revisi dan saran yang sudah dijelaskan pada rancangan kostum kedua, yaitu dengan mengubah bentuk kostum yang sederhana ke bentuk kostum air kolam yang lebih besar dan lebih jelas bentuknya. Setiap lingkaran bentuk kolam pada rancangan kostum ini diberi kain tile, urutan warna kain tile dari bawah ke atas yaitu mulai warna hijau, hijau tosca, biru, biru tosca dan biru muda. Setelah dikonsultasikan kembali ternyata masih kurang bagus karena kain tilenya menutupi bagian bawahnya. Pada akhirnya dilakukan revisi lagi pada kain tile dan mengubah rok dan atasan menjadi *long dress*.



Gambar 22. Rancangan Kostum 3
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

d. Rancangan Kostum Keempat

Proses rancangan kostum keempat ini ada perubahan ada bentuk baju dan rok menjadi *long dress*, mengubah kain tile yang semula hanya dibiarkan menjuntai kebawah kemudian dirubah dengan melipat seperti tirai hingga terkesan bentuk gelombang air kolam. Kemudian kain tile pada lengan tangan semula menjuntai kebawah lalu dirubah menjadi lebih pendek dan ukurannya hanya dari lengan tangan sampai pinggang saja jadi tidak menutupi kostum bagian bawahnya. Pada rancangan kostum keempat ini ditambahkan permata-permata pada setiap bagian kostum dengan warna hijau, biru dan bening agar kostum terkesan mewah dan memberi efek kilat jika terkena *lighting*. Rancangan kostum yang keempat ini sudah memunculkan karakteristik air kolam sehingga rancangan kostum inilah yang digunakan untuk pertunjukan Kala Karolla Mengembara.



Gambar 23. Rancangan Kostum 4
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

2. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Fantasi

Proses pelaksanaan rias fantasi dari awal mengalami koreksi-koreksi dan masukan dari pembimbing, yaitu mulai dari warna *face painting* kurang tebal, bentuk painting gelombang air yang jaraknya masih terlalu rapat, penempatan permata yang salah pada wajah, bentuk *face painting* yang masih kurang memunculkan karakter air kolam, perlu menambahkan glitter pada mata dan bibir. Hingga pada akhirnya semua koreksi tersebut dapat diperbaiki dengan baik dan dapat menghasilkan riasan yang baik juga. Berikut tahapan koreksi demi koreksi desain rias fantasi:

a. Rancangan Rias Fantasi Pertama

Desain rancangan riasan wajah yang pertama ini hanya menekankan *face painting* pada mata bagian kiri dengan motif *painting* yang menyerupai gelombang air. Pada desain rancangan pertama ini menggunakan koreksi wajah pada bagian hidung

dengan menggunakan *shading* dan *tint* sementara untuk *face painting* ini menggunakan warna biru dan biru muda dan untuk bibir juga menggunakan warna biru. Pada desain pertama ini masih kurang memunculkan karakteristik air kolam.



Gambar 24. Desain Rias Fantasi 1
(Sketsa: Dhani Brain, 2015)

b. Rancangan Rias Fantasi Kedua

Desain rancangan rias wajah yang kedua ini masih menerapkan koreksi wajah pada hidung dan *face painting* pada bagian mata kiri dan menambahkan *face painting* pada wajah bagian kiri. Pada desain riasan kedua ini menambahkan *face painting* warna hijau pada bagian pinggir wajah bagian kiri. Bentuk gelombang air pada desain riasan kedua ini berbeda dengan bentuk desain *painting* yang pertama. Pada desain kedua ini masih mengalami revisi untuk mengubah bentuk *face painting* dan mengubah warna *face painting*.



Gambar 25. Desain Rias Fantasi 2
(Sketsa: Dhani Brain, 2015)

c. Rancangan Rias Fantasi Ketiga

Desain rancangan rias wajah ketiga ini jauh berbeda dengan desain pertama dan kedua karena pada desain ketiga ini tidak menerapkan koreksi wajah dan hanya menggunakan *face painting* seluruh wajah serta warna *face painting* pada desain ketiga ini berwarna hijau, hijau toska, biru, dan coklat. Pada desain ketiga ini mengalami revisi setelah dikonsultasikan ke dosen pembimbing. Revisi pada desain ketiga ini adalah bentuk *painting* dan warna yang digunakan. Bentuk *painting* pada desain ini seperti serat pohon karena bentuk gelombang airnya arahnya vertikal, sementara jika dilihat bentuk gelombang air itu arahnya horizontal sehingga perlu mengubah bentuk arah gelombang air dan mengubah warna untuk tidak terlalu banyak warna coklatnya sehingga warna yang diinginkan itu warna hijau, biru, dan putih. Desain riasan ketiga ini sama sekali tidak menonjolkan bagian alis,

mata, dan bibir karena akan menunjukkan karakteristik air kolam yang abstrak.



Gambar 26. Desain Rias Fantasi 3
(Sketsa: Dhani Brain, 2015)

d. Rancangan Rias Fantasi Keempat

Desain rancangan rias wajah yang keempat ini menggunakan *face painting* seluruh wajah dan leher. *Face painting* pada desain berwarna hijau, biru, dan putih. Bentuk *painting* pada desain ini lebih sederhana dan sudah memunculkan karakteristik air kolam. Desain rancangan rias wajah keempat ini menonjolkan riasan pada bagian alis, mata, dan bibir. Rancangan rias fantasi ini yang akan diterapkan pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara.



Gambar 27. Desain Rias Fantasi 4
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

3. Proses Pelaksanaan Rancangan Kosmetika Khusus

Kosmetika khusus yang diterapkan untuk *make up* Air Kolam 2 adalah:

1) *Foundation* kanebo

Penggunaan *foundation* kanebo dapat mengurangi kadar minyak dan keringat pada wajah pemain pada saat tampil dan terkena *lighting*. Sehingga riasan akan tidak mudah luntur.

2) *Face painting*

Kosmetik *face painting* yang digunakan yaitu LaTulip berwarna biru dan hijau sedangkan warna putih menggunakan kosmetik *face painting* Ranee.

3) Glitter

Glitter yang digunakan menggunakan warna hijau, biru, dan biru muda. Glitter digunakan untuk memperjelas pada

bagian mata dan bibir serta dapat memberi efek kilat jika terkena *lighting*.

4. Proses *Test Make Up*

Proses *test make up* dilakukan sebagai uji coba dari hasil rancangan rias wajah yang sudah didesain dan sudah dikonfirmasi ke pembimbing. *Test make up* dilakukan dirumah masing-masing, kemudian hasilnya dapat difoto lalu dapat dikonsultasikan ke pembimbing. *Test make up* dilakukan sebanyak empat kali dan hingga mendapatkan hasil make up yang diinginkan. *Test make up* tersebut diadakan agar pembimbing mengetahui perkembangan *make up* yang akan ditampilkan hingga mendapatkan hasil yang maksimal untuk dapat diwujudkan pada saat pertunjukan Kala Karolla Mengembara. Berikut proses *test make up* yang telah dilakukan:

a. Proses *Test Make Up* Pertama

Proses *test make up* yang pertama yaitu masih terlihat sangat abstrak. Pada proses *test make up* yang pertama ini memang belum menonjolkan pada bagian alis, riasan mata, dan bibir. Karena pada proses *test make up* pertama ini masih ingin menampilkan riasan yang abstrak yang sebagaimana air kolam tersebut berbentuk abstrak. Teknik rias pada proses *test make up* pertama ini seluruh wajah dan leher menggunakan *face painting* warna hijau, biru, dan putih untuk gelombang airnya. Pada proses *test make up* pertama ini masih mengalami revisi, karena *face*

painting warna putih yang membentuk gelombang-gelombang air tersebut masih terlalu rapat dan terlihat tidak jelas jika dilihat dari jarak penonton. Sehingga perlu direvisi pada bagian gelombang air yang berwarna putih itu dengan membuatnya lebih jarang jaraknya antar gelombang. Pada proses *test make up* pertama ini dapat masukan dari untuk menonjolkan riasan fantasi pada bagian alis, mata, dan bibir.



Gambar 28. *Test Make up 1*
(Dokumentasi: Putri Ayu N, 2016)

b. Proses *Test Make Up* Kedua

Pada proses *test make up* kedua ini sudah melakukan dari revisi pada proses *test make up* pertama, yaitu sudah melakukan pembuatan gelombang-gelombang air yang jaraknya lebih jarang dan tidak terlalu rapat. Sehingga jika dilihat dari jarak penonton akan lebih jelas bentuk riasan dan *face painting*. Pada *test make up* kedua ini juga sudah melakukan saran yang diberikan dari dosen

pembimbing untuk menonjolkan riasan pada bagian alis, mata, dan bibir dengan menggunakan pensil alis berwarna coklat untuk alis dibuat tetap natural, pada bagian mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau, biru, dan biru muda serta menggunakan bulumata palsu fantasi, dan untuk bibir diberi glitter warna biru. Pada proses *test make up* kedua ini mendapat masukan untuk menambahkan permata-permata pada wajah.



Gambar 29. *Test Make up 2*
(Dokumentasi: Putri Ayu N, 2016)

c. Proses *Test Make Up* Ketiga

Pada proses *test make up* ketiga ini melakukan hal sama pada proses *test make up* kedua hanya saja pada *test make up* ketiga ini menambahkan permata-permata pada bagian wajah yang berwarna hijau, biru, dan bening. Setelah melakukan *test make up* ketiga dan sudah menambahkan permata-permata pada bagian wajah ternyata setelah dikonsultasikan ke dosen pembimbing

sangat kurang bagus, permata yang diletakkan pada wajah terlalu banyak dan terlihat kurang bagus. Akhirnya setelah melakukan *test make up* yang ketiga ini memutuskan untuk tidak memakai permata dan dapat masukan untuk menambahkan glitter berwarna hijau, biru dan biru muda pada bagian mata serta menggunakan bulumata palsu fantasi dan glitter berwarna biru dan hijau yang dicampur terlebih dahulu untuk bagian bibir.



Gambar 30. *Test Make up 3*
(Sketsa: Putri Ayu N, 2016)

d. Proses *Test Make Up* Keempat

Pada proses *test make up* yang ke empat ini sama seperti pada saat proses *test make up* kedua hanya saja pada *test make up* yang keempat ini menambahkan glitter pada bagian mata dan bibir dimaksudkan untuk menonjolkan riasan pada bagian alis, mata, dan bibir yang dimaksud yaitu untuk lebih memperjelas pada bagian alis, mata dan bibir dengan menggunakan pensil alis berwarna

coklat untuk alis dibuat tetap natural, pada bagian mata menggunakan *eyeshadow* warna hijau, biru, dan biru muda kemudian diberi glitter yang sesuai dengan warna *eyeshadow* tersebut serta menggunakan bulumata palsu fantasi dan untuk bibir diberi glitter warna hijau dan biru dengan cara dicampurkan. Riasan inilah yang digunakan untuk pertunjukan Kala Karolla Mengembara.



Gambar 31. *Test Make up 4*
(Dokumentasi: Putri Ayu N, 2016)

5. Proses Penataan Panggung, *lighting*, dan *sound system*

Proses penataan panggung, *lighting*, dan *sound system* pada waktu gladi bersih yaitu sehari sebelum pelaksanaan pertunjukan sudah mulai pemasangan panggung tambahan yang berukuran 7 x 3,66 meter dan lebih rendah dari panggung aslinya. Untuk menghubungkan antara panggung asli dengan panggung tambahan yaitu dengan menggunakan tangga. Pada bagian samping kanan dan kiri panggung tambahan diberi

panggung tambahan juga yang lebih rendah dari panggung tambahan yang berada di tengah, serta pada bagian panggung samping kanan dan kiri diberi tangga untuk memudahkan gerak pemain.

B. Proses Pembuatan Kostum

Proses pembuatan kostum menjelaskan tentang cara pembuatan kostum yang sesuai dengan rancangan kostum. Pada proses pembuatan kostum ini juga membahas tentang rias wajah.

1. Proses Pembuatan Kostum

Kostum yang akan dikenakan pada saat pertunjukan sebelumnya harus dapat diketahui terlebih dahulu apakah kostum tersebut sudah baik atau masih ada penambahan sebelum hari pertunjukan. Proses pembuatan kostum ini dijahitkan oleh orang lain yang sudah terpercaya dalam pembuatan kostum pertunjukan. Berikut ini adalah proses pembuatan kostum dari awal hingga akhir yang sebelumnya sudah ada revisi dan masukan. Perubahan kostum ini semakin hari semakin baik. Kostum yang mengalami penambahan yaitu pada *longdress* yang semula akan dibuat baju dan rok bawahan. Penambahan juga dilakukan pada penempelan permata-permata pada setiap kostum. Kemudian ada juga yang perlu dikurangi pada mahkota kepala yang ukurannya terlalu besar diameternya sehingga perlu dikecilkan.

Dalam pembuatan kostum hal yang pertama sekali dilakukan yaitu pengukuran tubuh pemain mulai dari mengukur lingkaran badan, lingkaran pinggang, panjang muka, lebar muka, lingkaran panggul, bahu, lebar

punggung, panjang punggung, panjang lengan, lingkaran pangkal lengan, lingkaran kerung lengan, jarak dada, panjang sisi, tinggi puncak, lebar leher, dan lingkaran kepala. Dalam pembuatan kostum juga memerlukan kain asahi berukuran 20 meter untuk pembuatan *longdress*. Kain tile warna hijau tosca membutuhkan 3 meter. Kain tile glitter warna biru muda berukuran 5,5 meter. Kain satin berwarna biru yang ditempelkan pada bagian spon ati. Spon ati 1 gulung dengan ketebalan 8 milimeter yang digunakan untuk penambahan kostum pada bagian pinggang, bahu, dan mahkota. Serta permata berwarna hijau 1 bungkus, permata warna biru 1 bungkus, dan permata warna bening 1 bungkus yang akan ditempelkan pada bagian-bagian kostum.

Bahan yang digunakan untuk kostum yaitu kain asahi, kain tile, kain tile glitter, kain satin, tali elastis, spon ati, permata warna hijau, biru, dan bening, kawat, pilox *non* glitter, dan pilox glitter.

Alat yang digunakan pada pembuatan kostum yaitu jarum jahit, benang, penggaris, gunting, *cutter*, lem tembak, lem fox, dan lem super (semacam lem aibon).

a. Manset

Baju yang dikenakan ada saat pertunjukan Kala Karolla Mengembara yaitu baju dengan jenis manset yang berbahan spandek. Manset ini dikenakan sebagai dalaman kostum. Manset ini berwarna biru. Manset bahan ini akan nyaman dikenakan oleh pemain karena bahan manset ini tidak panas.



Gambar 32. Hasil Manset
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

b. *Long dress*

Proses pembuatan *long dress*:

- 1) Membuat pola pada kain asahi
- 2) Kemudian digunting sesuai pola yang sudah dibuat
- 3) Setelah pola pada kain asahi sudah dipotong kemudian dijahit sesuai pola
- 4) Kemudian membuat pola pada kain tile biru muda lalu dijahit pada bagian lengan tangan
- 5) Lalu pada setiap ujung-ujung kain diberi kawat agar dengan cara kawat dimasukkan ke dalam ujung kain tersebut hingga membentuk lengkungan-lengkungan yang menyerupai gelombang air kolam
- 6) Kemudian melakukan proses pengecatan pada kain menggunakan pilox glitter berwarna hijau, biru, dan biru muda. Proses pengecatan dilakukan berulang-ulang kali

- 7) Lalu menjemur langsung dipaparan sinar matahari dan ditunggu hingga kering
- 8) Setelah proses pengecatan *long dress* sudah kering lalu menempelkan permata berwarna hijau, hijau tosca, biru, dan bening. Penempelan permata tidak teratur atau acak.



Gambar 33. Hasil *Long Dress*
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

c. *Peplum*

Proses pembuatan *peplum* yang dikenakan dipinggang:

- 1) Membuat pola pada spon ati
- 2) Memotong pola yang sudah dibuat pada spon ati
- 3) Memotong kawat yang agak besar yang digunakan untuk menyangga kostum pinggang, lalu kawat ditempelkan pada spon ati dan ditutupi menggunakan kain tile warna biru
- 4) Mengecat spon ati yang telah dipotong sesuai pola, warna yang digunakan yaitu, hijau, hijau tosca, biru, dan biru muda. Proses pewarnaan dilakukan berulang-ulang kali dan pada saat *finishing* pengecatan menggunakan pilox glitter yang sesuai

dengan warnanya hingga menghasilkan warna yang disesuaikan

- 5) Kemudian melakukan penempelan kain satin warna biru pada bagian bawah spon ati yang tidak cat dengan menggunakan lem super (sejenis lem aibon)
- 6) Setelah proses pengecatan kostum pinggang sudah kering lalu menempelkan permata berwarna hijau, hijau tosca, biru, dan bening. Penempelan permata tidak teratur atau acak
- 7) Mengaitkan kain tile glitter warna biru muda menggunakan jarum pentul dan dibuat berulang-ulang seperti tirai.



Gambar 34. Hasil *Peplum*
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

d. *Cape*

Proses pembuatan *cape* yang dikenakan dibahu:

- 1) Membuat pola pada spon ati
- 2) Memotong pola yang sudah dibuat pada spon ati
- 3) Mengecat spon ati yang telah dipotong sesuai pola, warna yang digunakan yaitu, hijau, hijau tosca, biru, dan biru muda. Proses

pewarnaan dilakukan berulang-ulang kali dan pada saat *finishing* pengecatan menggunakan pilox glitter yang sesuai dengan warnanya hingga menghasilkan warna yang disesuaikan

- 4) Kemudian melakukan penempalan kain satin warna biru pada bagian bawah spon ati yang tidak cat dengan menggunakan lem super (sejenis lem aibon)
- 5) Setelah proses pengecatan kostum bahu sudah kering lalu menempelkan permata berwarna hijau, hijau tosca, biru, dan bening. Penempelan permata tidak teratur atau acak.
- 6) Mengaitkan kain tile glitter warna biru muda menggunakan jarum pentul dan dibuat berulang-ulang seperti tirai.



Gambar 35. Hasil *Cape*
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

e. Mahkota kepala

Proses pembuatan mahkota kepala:

- 1) Membuat pola pada spon ati

- 2) Memotong pola yang sudah dibuat pada spon ati
- 3) Kemudian mulai menempelkan satu per satu bagian pola yang telah dipotong
- 4) Setelah jadi bentuk yang diinginkan kemudian mulai melakukan pengecatan. Pengecatan dilakukan berulang-ulang kali hingga finishing menggunakan pilox warna hijau, hijau tosca, biru, dan biru muda
- 5) Menempelkan permata warna hijau, biru, dan bening menggunakan lem tembak. Penempelan permata tidak teratur atau acak.
- 6) Mengaitkan kain tile glitter warna biru muda menggunakan jarum pentul dan dibuat berulang-ulang seperti tirai.



Gambar 36. Hasil Mahkota Kepala
(Dokumentasi: Daent Pradipta, 2016)

2. Proses Pembuatan Rias Wajah Fantasi

Berikut tahapan rias wajah fantasi untuk Air Kolam 2:

- a. Membersihkan wajah pemain menggunakan *milk cleanser*
- b. Menyegarkan wajah pemain menggunakan *toner*

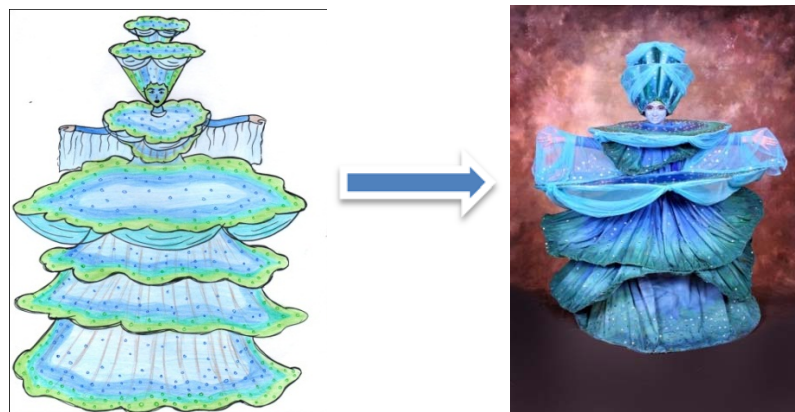
- c. Memberikan pelembab pada pemain agar riasan tetap tahan lama
- d. Mengaplikasikan *foundation* kanebo pada wajah pemain secara merata dengan cara membasahi spon terlebih dahulu agar mudah mengaplikasikan *foundation* kanebo yang berjenis *cake*
- e. Mengaplikasikan bedak tabur menggunakan spon bedak
- f. Mengaplikasikan bedak padat untuk mengcover wajah secara keseluruhan menggunakan spon bedak
- g. Membuat alis menggunakan pensil alis warna coklat
- h. Merias mata pada bagian kelopak mata dan bagian bawah mata dengan menggunakan *eyeshadow* warna hijau, biru, dan biru muda, kemudian diberi glitter sesuai dengan warna *eyeshadow*
- i. Menempelkan bulumata fantasi menggunakan lem bulumata
- j. Kemudian bingkai mata bagian atas menggunakan *eyeliner* cair dan *eyeliner* pensil untuk membingkai mata bagian bawah
- k. Mengaplikasikan kosmetik *face painting* LaTulip warna hijau pada pinggir-pinggir wajah dan leher menggunakan kuas *face painting*
- l. Mengaplikasikan kosmetik *face painting* LaTulip warna biru pada bagian tengah wajah dan leher hingga tertutup menyeluruh
- m. Setelah itu dapat mengaplikasikan kosmetik *face painting* Ranee warna putih pada wajah dan leher untuk memberi kesan gelombang air menggunakan kuas *face painting* yang ukurannya paling kecil
- n. Menempelkan glitter warna biru dan hijau yang sudah dicampurkan sebelumnya pada bagian bibir.



Gambar 37. Hasil Rias Fantasi Air Kolam 2
(Dokumentasi: Expose, 2016)

C. Hasil

Hasil Kostum dan rias wajah fantasi dibuat sesuai dengan desain kostum yang telah disetujui. Hasil kostum ini meliputi manset, *longdress*, *peplum*, *cape*, dan mahkota kepala. Kostum Air Kolam 2 ini berwarna hijau, biru, dan biru muda serta penambahan permata yang akan menunjang keindahan kostum dengan warna permata yang sama dengan warna kostum Air Kolam 2. Berikut gambar kostum Air Kolam 2 keseluruhan.

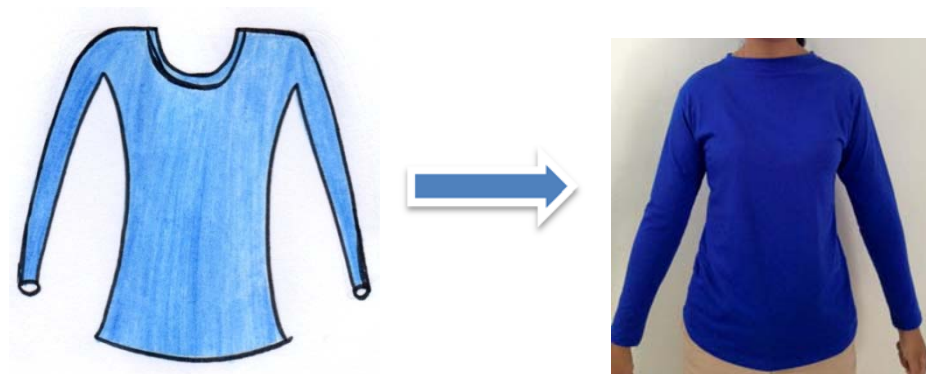


Gambar 38. Hasil Kostum Air Kolam 2
(Sketsa: Putri Ayu N.)

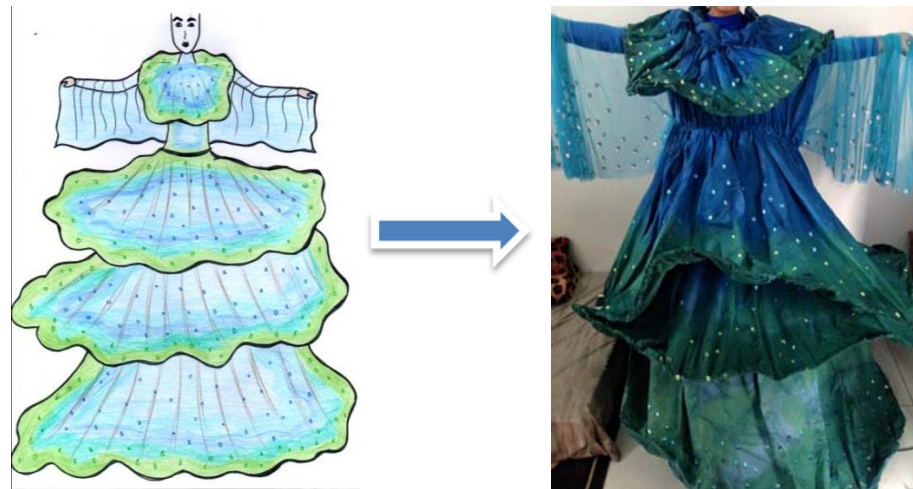
1. Hasil Kostum Air Kolam 2 yang terdiri dari:

a. Kostum Air Kolam 2

Hasil dari rancangan kostum Air Kolam 2 seperti pada desain yaitu manset lengan panjang berwarna biru yang digunakan untuk dalaman *long dress*. Hasil *long dress* yang digunakan berwarna hijau, biru, dan biru muda dengan menggunakan kain asahi berwarna dasar biru muda. Pada *long dress* juga ditambahkan permata-permata berwarna hijau, biru, dan biru muda sesuai dengan warna air kolam. Pada *long dress* juga terdapat piringan-piringan yang berjumlah empat piringan, setiap piringan diberi kawat pada ujungnya untuk dapat memberi kesan gelombang air kolam. Untuk lengan *long dress* menggunakan kain tile berwarna biru muda yang diberi tambahan permata warna putih. Kesulitan yang dialami dalam pembuatan *long dress* adalah pada saat mensinkronkan piringan-piringan Air Kolam 2 dengan Air Kolam 1 supaya dapat menjadi satu kesatuan dengan Air Kolam 1.



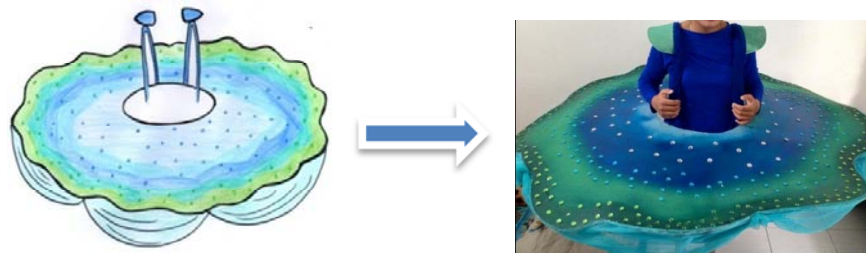
Gambar 39. Desain dan Hasil Manset
(Dokumentasi: Daent Pradipta)



Gambar 40. Desain dan Hasil *Long Dress*
(Dokumentasi: Daent Pradipta)

b. Hasil *Peplum*

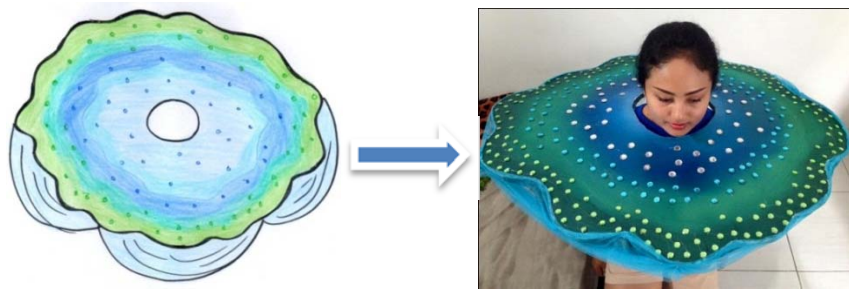
Peplum adalah tambahan kostum yang digunakan dipinggang. *Peplum* ini seperti piringan-piringan pada *long dress* namun berbentuk lebih besar dan kaku. *Peplum* dibuat kaku untuk memberi kesan berbeda dengan air kolam 1 tetapi tetap menjadi satu kesatuan. *Peplum* dibuat menggunakan spon ati kemudian di pilox dengan warna hijau, biru, dan biru muda serta menggunakan permata-permata di atasnya, untuk bagian bawah *peplum* ditambahkan kain velvet berwarna biru untuk memberi kesan gelombang air kolam. Pada ujung spon ati juga menambahkan kain tile warna biru muda diujung spon ati yang dipasang berbentuk bergelombang. Kesulitan yang dihadapi adalah pada saat pembuatan pola air kolam pada spon ati. Kekurangan *peplum* yaitu belum bisa menyerupai gelombang air sesungguhnya.



Gambar 41. Desain dan Hasil *Peplum*
(Dokumentasi: Daent Pradipta)

c. Hasil *Cape*

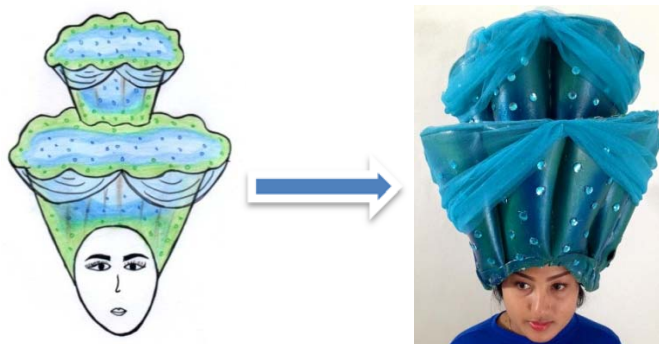
Cape adalah kostum tambahan yang digunakan dibahu. *Cape* dibuat seperti piringan-piringan air kolam pada long dress namun bentuknya lebih kecil. *Cape* ini berbahan spon ati dan kaku, *cape* diwarnai menggunakan pilox yang membentuk seperti gelombang air berwarna hijau, biru, dan biru muda dengan penambahan permata di atasnya, kain velvet berwarna biru yang ditambahkan dibawah *cape*, dan menambahkan kain tile warna biru muda diujung spon ati yang dipasang berbentuk bergelombang. Dengan penambahan kain velvet dibawah *cape* diharapkan dapat memberi kesan gelombang-gelombang air. Kesulitan yang dihadapi pada pembuatan *cape* ini adalah pada pembuatan pola air kolam pada spon ati yang ukurannya lebih kecil dibanding *peplum* dan piringan *long dress*. Kekurangan *cape* yaitu belum seperti wujud air kolam sesungguhnya.



Gambar 42. Desain dan Hasil *Cape*
(Dokumentasi: Daent Pradipta)

d. Hasil Mahkota Kepala

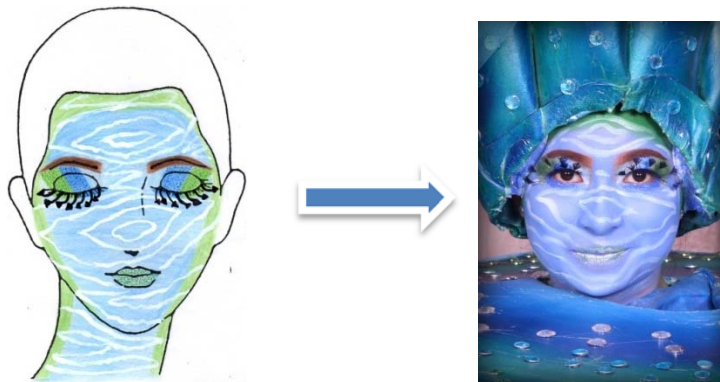
Mahkota kepala dibuat sesuai dengan desain, yaitu berbahan spon ati dengan dua tingkat piringan. Mahkota kepala diwarnai dengan pilox berwarna hijau, biru, dan biru muda serta penambahan permata dan kain tile warna biru muda yang dipasang berbentuk bergelombang. Kesulitan yang dihadapi yaitu membuat pola air kolam pada spon ati serta ukuran mahkota yang sesuai dengan ukuran kepala pemian. Kekurangan pada mahkota kepala ini yaitu ukuran lingkaran kepala yang kurang kecil saat dipakai oleh pemain.



Gambar 43. Desain dan Hasil Mahkota Kepala
(Dokumentasi: Daent Pradipta)

2. Hasil Rias Wajah Fantasi

Hasil rias wajah fantasi pada Air Kolam 2 yaitu menggunakan sumber ide air kolam yang berada di hutan kemudian untuk menonjolkan karakteristik air kolam mengambil salah satunya yaitu gelombang-gelombang air kolam yang digunakan untuk *face painting* berwarna putih yang dasarnya warnanya berwarna hijau, biru, dan biru muda. Untuk menghasilkan riasan wajah fantasi air kolam ini mengalami empat kali proses *test make up*. Rias wajah fantasi Air Kolam 2 ini sudah sesuai dengan memperhatikan jarak penonton, *lighting*, dan riasan yang tidak mudah luntur. Untuk menghasilkan rias wajah fantasi Air Kolam 2 ini mengalami kesulitan untuk menformulasikan jenis kosmetik agar tidak mudah luntur.



Gambar 44. Hasil Riasan Air Kolam 2
(Sketsa: Putri Ayu N.)

D. Pembahasan

Pada pembahasan ini menjelaskan tentang hal-hal yang tidak tercapai karena faktor-faktor tertentu, sehingga pada pembahasan ini berisi tentang bagaimana solusi untuk memecahkan hal-hal yang tidak tercapai

pada proses pembuatan kostum dan hasil jadinya serta rias wajah fantasi Air Kolam 2. Pada pembahasan ini juga membahas tentang kostum, tata rias fantasi, dan pertunjukan.

1. Pembahasan Kostum Air Kolam 2

Pada proses pembuatan kostum Air Kolam 2 ini melalui beberapa tahapan yang dilalui sehingga dapat terciptanya kostum Air Kolam 2. Adapun tahapan tersebut meliputi tahap pertama rancangan kostum yang mengalami empat kali perubahan hingga menghasilkan kostum Air Kolam 2 dengan menggunakan manset, *long dress*, *peplum*, *cape*, dan mahkota kepala.

a. Pembahasan manset

Manset yang akan digunakan yaitu manset berbahan spandek yang bertujuan untuk memberi kenyamanan pada pemain. Manset yang digunakan yaitu berlengan panjang dan berwarna biru yang melambungkan kedamaian dari sifat air kolam. Hasil manset yang akan digunakan sesuai dengan rancangan yaitu manset berbahan spandek dan berwarna biru serta manset yang sesuai dengan ukuran badan pemain.

b. Pembahasan *long dress*

Pada pembuatan *longdress* yaitu menggunakan kain asahi berwarna dasar biru muda, kemudian kain asahi tersebut dijahit ke penjahit dengan model *long dress* yaitu baju terusan yang mengembang dibagian bawahnya yang disesuaikan dengan ukuran

badan dan tinggi badan pemain, kemudian diberi tambahan piringan-piringan semacam air kolam sebanyak empat piringan yang bertujuan untuk menonjolkan bentuk air kolam dan disetiap piringan tersebut diberi kawat agar dapat membentuk air kolam yang diinginkan. Setelah proses penjahitan *long dress* selesai kemudian *long dress* tersebut dicat menggunakan pilox warna hijau yang melambangkan ketenangan, warna biru yang melambangkan kedamaian, serta warna biru muda yang melambangkan kelembutan. Kemudian diberi permata warna hijau, biru, dan putih bening yang ditempelkan secara tidak teratur karena air kolam bersifat abstrak dan permata ini dapat memberi kesan kilau jika terkena *lighting* pada panggung.

c. Pembahasan *peplum*

Peplum adalah kostum yang digunakan pada pinggang. *Peplum* dibuat menggunakan bahan spon ati yang digunakan untuk dasaran *peplum* yang dipotong sesuai dengan pola air kolam kemudian dicat menggunakan cat tembok karena cat tembok tidak mudah pecah dan tahan lama karena cat tembok dapat meresap ke spon ati. Cat tembok yang digunakan berwarna hijau yang melambangkan ketenangan, warna biru yang melambangkan kedamaian, serta warna biru muda yang melambangkan kelembutan kemudian dilakukan *finishing* menggunakan pilox dengan warna yang sama, dan kemudian diberi permata warna

hijau, biru, dan putih bening dengan penempelan yang tidak teratur.

Setelah *peplum* jadi ternyata bentuknya masih terkesan kaku dan kurang dinamis, kemudian untuk menyamakan bentuknya yang kurang dinamis dengan menambahkan kain velvet berwarna biru pada bagian bawah spon ati kemudian kain velvet tersebut ditempel secara tidak teratur dengan bentuk yang bergelombang serta ditambahkan kain tile glitter warna biru pada bagian samping yang dipasang mengelilingi *peplum* seperti tirai-tirai yang menggambarkan gelombang air kolam.

d. Pembahasan *cape*

Cape adalah kostum yang digunakan pada bahu. *Cape* dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dari *peplum*, *cape* dibuat menggunakan bahan spon ati yang digunakan untuk dasaran *cape* yang dipotong sesuai dengan pola air kolam kemudian dicat menggunakan cat tembok karena cat tembok tidak mudah pecah dan tahan lama karena cat tembok dapat meresap ke spon ati. Cat tembok yang digunakan berwarna hijau yang melambangkan ketenangan, warna biru yang melambangkan kedamaian, serta warna biru muda yang melambangkan kelembutan kemudian dilakukan *finishing* menggunakan pilox dengan warna yang sama, dan kemudian diberi permata warna hijau, biru, dan putih bening dengan penempelan yang tidak teratur.

Setelah *cape* jadi ternyata bentuknya masih terkesan kaku dan kurang dinamis, kemudian untuk menyamakan bentuknya yang kurang dinamis dengan menambahkan kain velvet berwarna biru pada bagian bawah spon ati kemudian kain velvet tersebut ditempel secara tidak teratur dengan bentuk yang bergelombang serta ditambahkan kain tile glitter warna biru pada bagian samping yang dipasang mengelilingi *cape* seperti tirai-tirai yang menggambarkan gelombang air kolam.

e. Pembahasan mahkota kepala

Pada pembuatan mahkota kepala yaitu menggunakan bahan spon ati sebagai bahan dasarnya. Untuk menghasilkan bentuk air kolam pada mahkota kepala dilakukan dengan spon ati yang dilengkung-lengkungkan kemudian dilem disetiap lengkungannya. Mahkota kepala dibuat dua tingkat yang semakin keatas semakin lebih kecil ukurannya. Setelah mahkota kepala jadi kemudian dicat menggunakan cat tembok karena cat tembok tidak mudah pecah dan tahan lama karena cat tembok dapat meresap ke spon ati. Cat tembok yang digunakan berwarna hijau yang melambangkan ketenangan, warna biru yang melambangkan kedamaian, serta warna biru muda yang melambangkan kelembutan kemudian dilakukan *finishing* menggunakan pilox dengan warna yang sama, dan kemudian diberi permata warna hijau, biru, dan putih bening dengan penempelan yang tidak teratur serta ditambahkan kain tile

glitter warna biru pada bagian mahkota kepala yang dipasang seperti tirai-tirai yang menggambarkan gelombang air kolam.

Setelah mahkota kepala jadi yang sudah disesuaikan dengan ukuran kepala pemain yang digunakan pada saat penjurian dan gladi kotor tanggal 10 Januari 2016 ternyata masih ada kekurangan yaitu ukuran lingkaran kepalanya masih terlalu longgar pada saat dipakai. Kemudian kekurangan tersebut dapat dilakukan dengan menambahkan *sterofoam* pada bagian dalam samping kanan dan kiri mahkota kepala agar cukup saat dipakai dan tidak kelonggaran lagi.

2. Pembahasan Rias Wajah Fantasi

Pembahasan rias fantasi Air Kolam 2 ini mengalami empat kali perubahan, yaitu *test make up* pertama yang tidak menggunakan *foundation* dan tidak menggunakan alis, riasan mata dan bibir serta tidak menggunakan bulumata fantasi hingga menghasilkan tata rias fantasi yang menggunakan *foundation* kanebo, alis, riasan mata dan bibir serta menggunakan bulumata fantasi. Rias fantasi yang digunakan untuk tokoh Air Kolam 2 berdasarkan hasil *test make up* yang telah dilakukan maka menghasilkan rias fantasi dengan menggunakan *foundation* kanebo dan *face painting* dengan gradasi warna hijau, dan biru untuk keseluruhan wajah, garis lengkung warna putih untuk menggambarkan gelombang air kolam, alis, riasan mata dengan menggunakan glitter dengan warna hijau, biru, silver dan rias

bibir menggunakan glitter warna biru yang dicampur warna hijau, serta menggunakan bulumata fantasi.

Riasan yang ditampilkan pada saat dipanggung yaitu terkena *lighting* warna putih, biru, dan kuning sehingga riasan terlihat sedikit gelap dan terlihat memudar. Pada saat tokoh Air Kolam 2 bertemu dengan *lighting* putih yang terfokus pada pemain, sehingga warna riasan dapat terlihat lebih jelas.

Pengaplikasian rias fantasi tokoh Air Kolam 2 telah mencapai bentuk yang menyerupai air kolam. Pada proses pembuatan rias fantasi Air Kolam 2 ini mengalami kesulitan untuk dapat menampilkan karakteristik air kolam sesungguhnya ke dalam bentuk rias fantasi, yaitu sulitnya membuat riasan berbentuk gelombang air kolam pada wajah dan gradasi warna air kolam yang seharusnya bisa membaaur. Untuk membuat riasan tidak mudah luntur dapat menggunakan *foundation* kanebo yang khusus untuk kebutuhan panggung.

3. Pembahasan Pergelaran Kala Karolla Mengembara

Pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara dilaksanakan pada hari Kamis 14 Januari 2016 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 14.00-selesai. Pergelaran drama musikal Kala Karolla Mengembara berjalan dengan lancar. Pergelaran *Kala Karolla Mengembara* dihadiri oleh dosen, juri, tamu undangan, orang tua mahasiswa tata rias dan kecantikan

2013, TIM drama dari Bapak Afif Ghurub Bestari, serta diikuti oleh mahasiswa Program *Study* Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013.

Dalam pertunjukan ini menggunakan panitia murni dari mahasiswa tata rias dan kecantikan 2013 dan dalam pertunjukan yang ditampilkan adalah garapan drama dengan cerita baru yang ditulis oleh Bapak Afif Ghurub Bestari yang selaku sutradara, dimana pertunjukan ini dikemas dengan drama musikal yang menarik dan berbeda dan tiket yang disediakan terjual habis dan kursi penonton terisi penuh. Pertunjukan ini dihadiri 800 orang penonton dan kursi penonton serta kursi undangan terisi penuh sehingga dapat dikatakan pertunjukan Kala Karolla Mengembara ini terbilang sukses.

Pertunjukan ini tidak menggunakan *event organizer* namun panitia pertunjukan ini murni dari mahasiswa tata rias dan kecantikan UNY 2013. Pertunjukan ini dihadiri oleh tamu undangan dan tamu tiket. Pertunjukan drama musikal Kala Karolla Mengembara ini menggunakan penataan panggung, penataan properti panggung, *lighting*, dan musik.

a. Pembahasan penataan panggung

Penataan panggung untuk pertunjukan Drama Musikal Kala Karolla Mengembara yang menggunakan panggung *proscenium* dengan tiga tingkatan sudah sesuai dan menarik, namun ada kekurangan yaitu pada panggung untuk menggambarkan air kolam yang terlalu sempit. Pada konsep awal tokoh Air Kolam 1, Air Kolam

2, Bunga Lotus, Ikan Emas Blacmore, dan Ikan Emas Komet berada dipanggung yang sama namun setelah gladi bersih berjalan panggung yang semula sudah dikonsepsikan dari awal tidak cukup sehingga ada perubahan penampilan tokoh Air Kolam 1 dan Air Kolam 2 untuk tampil di lantai dan *space* panggung ini membuat pemain tidak leluasa untuk melakukan gerakan, kemudian pada saat penutupan tidak semua pemain dan *beautician* bisa berada diatas panggung karena ada beberapa pemain yang menggunakan kostum dengan ukuran besar.

b. Pembahasan properti panggung

Properti panggung yang digunakan sesuai dengan menggunakan dekorasi gambar awan dan pepohonan yang layaknya di hutan. Kekurangan ukuran panggung untuk air kolam yang terlalu sempit sementara tokoh yang tinggal didalamnya ukuran kostumnya besar sehingga tokoh Air Kolam 1 dan Air Kolam 2 tampil dilantai. Dekorasi untuk air kolam sudah cukup dengan adanya daun-daun kering yang ditaburkan pada lantai.

c. Pembahasan *lighting*

Warna *lighting* digunakan pada saat tokoh Air Kolam 2 muncul yaitu warna putih, biru, dan kuning, namun ada beberapa *lighting* yang kurang sesuai dengan warna pada kostum dan rias fantasi Air Kolam 2 karena warna biru pada Air Kolam 2 menjadi kurang terlihat karena efek dari *lighting* kuning menjadikan tokoh Air

Kolam 2 terlihat memudar dan rias fantasi yang dihasilkan menjadi tidak jelas. Warna *lighting* yang sesuai dengan warna kostum dan rias fantasi Air Kolam 2 yaitu warna putih karena hasil yang ditampilkan pada warna kostum dan rias fantasi lebih sesuai dan warna biru pada kostum dan rias fantasi menjadi terlihat jelas.

d. Pembahasan penataan musik pengiring

Penataan musik menggunakan musik *dubbing* atau rekaman. Penataan musik dengan *dubbing* juga sudah sesuai dengan pembawaan masing-masing tokoh. Penggunaan *sound system* juga sudah sesuai dan tidak ada gangguan sehingga dapat mensupport acara hingga bisa berjalan dengan lancar.

Musik *dubbing* dapat membantu pemain dan dapat menyesuaikan gerakan dengan suara musiknya. Musik pengiring untuk tokoh Air Kolam 2 saat muncul di atas panggung yaitu alunan musik dengan suara percikan-percikan air sehingga dapat mendukung suasana dan dapat mengalihkan pandangan penonton ketika tokoh Air Kolam 2 muncul di atas panggung dengan menggoyang-goyangkan kostumnya yang diiringi alunan musik suara percikan-percikan air.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pelaksanaan pergelaran dan pembuatan laporan Proyek Akhir yang berjudul Tata Rias Fantasi Air Kolam 2 dalam Pergelaran Kala Karolla Mengembara ini maka dapat disimpulkan:

1. Hasil rancangan kostum, mahkota, dan tata rias fantasi menggunakan sumber ide air kolam yang berada di hutan dengan pengembangan sumber ide *disformasi* yaitu sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan manset berbahan spandek dan berlengan panjang serta menggunakan unsur warna biru untuk melambangkan kedamaian dan menggambarkan air kolam.
 - b. Hasil rancangan *long dress* terdiri dari piringan-piringan semacam air kolam sebanyak 4 piringan yang menggambarkan bentuk air kolam. Menggunakan unsur garis lengkung untuk menggambarkan gelombang air kolam dan unsur warna hijau, biru, dan biru muda untuk menggambarkan warna air kolam.
 - c. Hasil rancangan *peplum* menggunakan unsur garis lengkung untuk membuat pola *peplum*, unsur warna hijau, biru, dan biru muda untuk menggambarkan warna air kolam.
 - d. Hasil rancangan *cape* juga menggunakan unsur garis lengkung untuk membuat pola *cape*, unsur warna hijau, biru, dan biru muda untuk menggambarkan warna air kolam.

- e. Hasil rancangan mahkota kepala berbentuk air kolam dengan menggunakan unsur bentuk piringan-piringan bentuk air kolam untuk menggambarkan gelombang air kolam, dan menggunakan unsur warna hijau, biru, dan biru muda. Mahkota kepala berbentuk air kolam dengan dua tingkatan yang dimana tingkat kedua lebih kecil ukurannya.
 - f. Hasil rancangan tata rias fantasi menggambarkan gelombang air kolam, dengan menggunakan unsur warna hijau dan biru untuk keseluruhan rancangan *make up* yang dimana warna hijau dan biru dapat membaaur, serta unsur garis lengkung dan unsur warna putih untuk menggambarkan gelombang-gelombang air kolam.
2. Hasil penataan kostum terdiri dari manset, *long dress*, *cape*, *peplum*, mahkota kepala dan tata rias fantasi yaitu:
- a. Hasil penataan manset berbahan spandek, berlengan panjang, dan manset dengan warna biru.
 - b. Hasil penataan *long dress* dengan piringan-piringan air kolam sejumlah 4 piringan yang terbuat dari kain asahi yang dicat dengan warna hijau, biru, dan biru muda dengan ditambahkan permata dengan warna hijau, biru, dan putih bening yang ditempelkan secara tidak teratur.
 - c. Hasil penataan *peplum* terbuat dari spon ati yang dicat dengan warna hijau, biru, dan muda kemudian ditambahkan permata dengan warna hijau, biru, dan putih bening yang ditempelkan

secara tidak teratur serta ditambahkan juga kain tile glitter warna biru pada samping *peplum* yang dipasang mengelilingi *peplum* seperti tirai-tirai yang menggambarkan gelombang air kolam.

- d. Hasil penataan *cape* dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dibanding *peplum*, *cape* terbuat dari spon ati yang dicat dengan warna hijau, biru, dan muda kemudian ditambahkan permata dengan warna hijau, biru, dan putih bening yang ditempelkan secara tidak teratur serta ditambahkan juga kain tile glitter warna biru pada samping yang dipasang mengelilingi *cape* seperti tirai-tirai yang menggambarkan gelombang air kolam.
- e. Hasil penataan mahkota kepala dengan bentuk air kolam dua tingkatan yang dimana tingkatan kedua ukurannya lebih kecil. Bentuk lengkungan-lengkungannya dan warna hijau, biru, dan biru muda yang menggambarkan air kolam dengan menambahkan permata warna hijau, biru, dan putih bening yang ditempelkan secara tidak teratur serta ditambahkan kain tile glitter warna biru pada samping yang dipasang mengelilingi bentuk mahkota kepala.
- f. Hasil pengaplikasian tata rias fantasi menggambarkan gelombang air kolam dengan menggunakan kosmetik *body painting* warna hijau, biru, dan putih. Pada rias fantasi diberikan bentuk gelombang air kolam yang memberikan karakteristik pada Air Kolam 2 sesuai dalam cerita Kala Karolla Mengembara.

3. Pergelaran drama musikal dengan judul Kala Karolla Mengembara oleh prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 yang dilaksanakan pada hari Kamis 14 Januari 2016 pukul 14.00 WIB, yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penataan panggung dalam pergelaran Tata Rias dan Kecantikan menggunakan panggung *proscenium*, dan properti panggung yang digunakan yaitu gambar awan, serta pepohonan yang layaknya dihutan, yang terbuat dari papan dan *sterofoam*. Tatanan panggung dan properti panggung yang digunakan terlihat menarik dan indah, namun pada saat *closing* setelah semua tokoh dan *beautician* menampilkan diri di atas panggung, luas panggung tidak mencakup semua tokoh dan *beautician*. Pada penataan panggung untuk tokoh Air Kolam 1, Air Kolam 2, Ikan Emas Blacmore, Ikan Emas Komet, dan Bunga Lotus konsep awal menjadi satu panggung, namun setelah gladi bersih berjalan, panggung yang semula sudah dikonsepskan dari awal tidak cukup sehingga ada perubahan penampilan tokoh Air Kolam 1 dan Air Kolam 2 untuk tampil di lantai dan *space* panggung ini membuat pemain tidak leluasa untuk melakukan gerakan, dengan dekorasi untuk air kolam dengan adanya daun-daun kering yang ditaburkan pada lantai.

Pengaruh *lighting* yang digunakan pada tokoh Air Kolam 2 saat muncul yaitu menggunakan *lighting* warna putih, biru, dan kuning sehingga menghasilkan warna yang lebih gelap jika terkena *lighting* biru dan kuning. Sedangkan jika bertemu dengan *lighting* kuning,

warna biru pada kostum terlihat memudar. Pada saat tokoh Air Kolam 2 bertemu dengan *lighting* putih yang terfokus pada pemain, sehingga warna kostum dapat terlihat dengan jelas.

Pergelaran ini tidak menggunakan *event organizer* namun panitia pertunjukan ini murni terbentuk dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan UNY 2013. Dengan terbentuknya panitia ini dapat terjalin dengan baik antar satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Kepanitiaan ini terbentuk untuk dapat mempergelarkan sebuah drama musikal yang berjudul Kala Karolla Mengembara oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013 dengan adanya ketua pertunjukan, wakil ketua pertunjukan, sekretaris, bendahara, sie dokumentasi, sie acara, sie perlengkapan, sie humas, sie keamanan, sie sponsor, sie konsumsi, dan saya yang ditugaskan sebagai sie kebersihan.

Pelaksanaan pertunjukan Kala Karolla Mengembara tiket yang terjual sekitar 580 tiket dan ditambah dengan tamu undangan sebanyak 250 tamu, sehingga kurang lebih sekitar 800 orang yang terdiri dari tamu undangan dan tamu tiket. Dalam pelaksanaan pertunjukan ini berjalan lancar hingga acara selesai, dan dilihat dari penonton yang hadir pertunjukan Kala Karolla Mengembara dapat dikatakan sukses.

B. Saran

1. Saran kostum
 - a. Hasil visual sesuai dengan desain yang sudah dibuat

- b. Perlu mempertimbangkan bahan yang digunakan untuk kenyamanan pemain
 - c. Penataan mahkota kepala disesuaikan dengan ukuran kepala pemain
 - d. Untuk mendapatkan kostum yang sesuai ukuran postur tubuh pemain sebaiknya dilakukan pengukuran dan menjahitkan dengan jangka waktu kurang lebih 2 bulan sebelumnya, dan telah membuat rancangan sumber ide, unsur, prinsip, dan rancangan yang akan diterapkan
2. Saran rias wajah
- a. Menggunakan kosmetik yang bersifat *waterproof* agar riasan tahan lama
 - b. Menggunakan *face painting* yang tidak mudah luntur
3. Saran pertunjukan
- a. Dalam pertunjukan membutuhkan kerjasama yang baik antara panitia agar tercipta pertunjukan yang baik
 - b. Seluruh panitia memiliki rasa tanggung jawab yang sama besar dan kekeluargaan agar pertunjukan dapat berjalan dengan lancar
 - c. Pemanfaatan multimedia harus maksimal untuk mendukung penyampaian cerita ke penonton lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alien Wariatunnisa dan Yulia Hendrilianti. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make Up by didik nini thowok*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Eko Santoso, Subagyo Harwi, Mardianto Nanang, et. al. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Management Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Management Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Halim Paningkiran. (2013). *Make up karakter untuk televisi dan film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Heri Purnomo. (2004). *Nirmana dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY
- Herman J. Waluyo. (2002). *Teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, dan Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- I Made Bantem dan Sal Murgiyanto. 1996. *Teater daerah Indonesia*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Sitanala Arsyad. (2010). *Konversi tanah dan air*. Bogor: IPB Press
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Bojongsari: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain busana 1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

- Sri Widarwati. (2000). *Disain busana 2*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyanto, T. Agustien Prabarini R., Probo Harjanti, T. Sapto Sayoga, et. al. (2013). *Seni budaya*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sulasmidarma Prawira. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni dan desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Klaten: PT Intan Sejati Klaten
- Triyanto, Mohammad Adam Jerusalem, dan Noor Fitrihana. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up profesional untuk artis film, televisi, dan panggung*
- Widjiningih. (1983). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Abaz. (2015). *Seni pertunjukan*. Diakses dari http://m.kompasiana.com/dikapratamax/menemukan-kembali-jiwa-dalam-seni-pertunjukan_552fdb6c6ea834a8518b4574. Pada tanggal 21 Januari 2016 pukul 22.45 WIB.
- Suderi. (2015). *Turunnya Moral Anak*. Diakses dari <http://m.wordpress.com/menurunnya-moral-anak>. Pada tanggal 21 Januari 2016 pukul 22.50 WIB.
- Zahroetin. (2015). *Pengertian Sinopsis Cerita*. Diakses dari <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html>. Pada tanggal 10 Maret 2016. Jam 19.47 WIB.
- Handayani. (2015). *Sinopsis Cerita*. Diakses dari www.alnisaislami.wordpress.com. Pada tanggal 16 Maret 2016 pukul 09.34 WIB.
- Retno. (2016). *Sinopsis Cerita*. Diakses dari www.berpendidikan.com. Pada tanggal 16 Maret 2016 pukul 09.34 WIB.
- Wardani. (2016) *Pengertian Alur Cerita*. Diakses dari www.pengertianahli.com. Pada tanggal 16 Maret 2016. Jam 09.46 WIB.
- Rahmiyati. (2016). *Alur Cerita*. Diakses dari www.kelasindonesia.com. Pada tanggal 16 Februari 2016 pukul 09.50 WIB.

Dodi. (2015). *Sifat Air*. Diakses dari http://m.kompasiana.com/wsdodi/hikmah-dari-sifat-sifat-air-bagian-terakhir_54fbb30745513792b6c7dde. Pada tanggal 18 Febuari 2016 pukul 10.16 WIB.

Syarif. (2015). *Musik*. Diakses dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/musik>. Pada hari Selasa 19 Januari 2016 pukul 07.47 WIB.

LAMPIRAN GAMBAR



Gambar 45. Foto Air Kolam 2
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Gambar 46. *Talent Air Kolam 2* dan *Beautician*
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Gambar 47. Air Kolam 2 saat di Panggung
(Dokumentasi: Edvan, 2016)



Gambar 48. Air Kolam 2 saat di Panggung
(Dokumentasi: Edvan, 2016)



Gambar 49. Proses *Make Up*
(Dokumentasi: Expose, 2016)



Gambar 50. *Foundation Kanebo*
(Dokumentasi: Putri Ayu N, 2016)



Gambar 51. *Face Painting*
(Dokumentasi: Putri Ayu N, 2016)

LAMPIRAN TABEL

Tabel 1. Sifat Warna

Warna	Sifat Warna
Merah	Cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, pengorbanan
Merah Jingga	Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah
Jingga	Hangat semangat muda, ekstrimis, menarik
Kuning Jingga	Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimism
Kuning	Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat
Kuning Hijau	Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah
Hijau Muda	Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, segar, tenang
Hijau Biru	Tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan
Biru	Damai, setia, konservatif, pasif, terhormat, lembut
Biru Ungu	Spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan
Ungu	Misteri, kuat, supremasi, melankolik, pendiam
Merah Ungu	Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak
Coklat	Hangat, tenang, alami, bersahabat, rendah hati
Hitam	Kuat, duka cita, kematian, keahlian, tidak menentu
Kelabu	Tenang
Putih	Senang, harapan murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, tenang

(Sumber: Des in Dress oleh Marian L. David, 1989 dalam buku Sulasmi

Darma Prawira)

Tabel 3. Pembentukan Panitia

No	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Dyah Binugraheni	Ketua	Mengkoordinasi semua anggota kepanitiaan, membagi tugas kepada setiap koordinator dan memiliki tanggung jawab penuh terhadap kepanitiaan.
2.	Fasih Radiana Ria Kusuma	Sekretaris	Mengurus semua keperluan surat-menyurat pembuatan proposal yang dibutuhkan.
3.	Elistya Dwi Utami	Bendahara	Mengelola keuangan pada pergelaran.
4.	Suci Nadzila Putri Lian Nurlita D Hana Astri Wigati Yosua Chatia C Nila Wulandari	Sie Sponsor	Bekerjasama dengan berbagai pihak untuk mensponsori pergelaran
5.	Dian dara Indrya S	Sie Perlengka	Menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan untuk semua sie

	Clarra Ayu Opan	pan	dan pergelaran.
6.	Wening Puji S Heni S Mike Anggun Amanda Azhari	Sie Acara	Membuat susunan acara pergelaran
7.	Putri Ageng M Puteri Rinova S Putri Sani Laksita Nindya	Sie Humas	Mengurus sambutan, perizinan serta mendata tamu dan menyebarkan undangan
8.	Atika Tri W Anastasia Prima Hastin Nur H Fetik P Erli Ernawati Maslikhah S	Sie PDD	Menentukan tempat pergelaran, dekorasi, publikasi/dokumentasi pergelaran.

No	Nama	Jabatan	Tugas
9.	Dihan F S Kharisma N A	Sie Keamanan	Mengamankan semua situasi diluar gedung dan didalam gedung selama pergelaran.
10.	Farida Nurani Ima Tamara Puteri M K Esti Putri R Richa Bella S	Sie Konsumsi	Menyusun daftar menu, daftar jumlah konsumsi
11	Putri Ayu	Sie Kebersihan	Membersihkan segala kotoran pada area pertunjukan.

(Tabel: Putri Ayu N, 2016)

Tabel 4. Jadwal Latihan Koreografi

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
1	Minggu, 20 Desember 2015	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, reading dan pendalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2	Selasa, 22 Desember 2015	Studio Kambojajaya management	Reading, dubbing dan pendalaman tokoh, latihan bersama pukul 19.00 s.d 23.00 WIB
3	Jumat, 25 Desember 2015	Gedung PTBB FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00-17.00
4	Minggu, 27 Desember 2015	Gedung Tiara jl. Kabupaten, Yogyakarta	Latihan bersama pukul 11.00 s.d 14.30 WIB
5	Sabtu, 2 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 16.00 WIB + fitting kostum

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
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. 1Gedung	<i>SHOW TIME</i>

(Tabel: Putri Ayu N, 2016)

Tabel 6. Jadwal Gladi Kotor dan Penjurian

Waktu	Acara	Penanggung Jawab
07.00-09.45	Makeup, body painting dll	Heni
09.45-10.00	Persiapan Acara	Heni
09.45-10.00	Mendata talent yang sudah selesai terlebih dahulu di make up	Tiara
10.00-10.10	Pembukaan & sambutan Ketua TA	Acara, tiara
10.10-10.15	Sambutan ketua Prodi	
10.15-10.25	Pembacaan CV Juri	Mc
10.25-10.40	Pembacaan sinopsis cerita	Mc
10.40-11.35	Perform Talent 19 orang Pose seperti tokoh yang di perankan + pose depan, belakang,samping kanan dan kiri (langsung foto slide)	Acra, Tiara, pdd, konsumsi
11.35- 12.35	Perform talent 18 orang Pose seperti tokoh yang di perankan + pose depan, belakang,samping kanan dan kiri (langsung foto slide)	Acar, pdd, Tiara, konsumsi
12.35-12.45	Penutup	Mc (tiara)
12.45-13.15	Menyelesaikan Foto slide	Pdd, acara, konsumsi
13.15-14.00	Istirahat dan makan siang	Konsumsi

Waktu	Acara	Penanggung Jawab
14.00-selesai	Latihan talent bersama Pak Afif	Pdd, acara

(Tabel: Putri Ayu N, 2016)

Tabel 7. Jadwal Gladi Bersih

No	Waktu	Kegiatan / Acara	Tempat
1	06.00 – 12.00 (jam)	Segala persiapan setiap Sie , Tempat dan crew	Audit
2	12.00 – 14.00 (jam)	Istirahat	-
3	14.00 – 15.00 (jam)	Berkumpul di audit memastikan tugas masing-masing setiap sie terutama cek keseluruhan (panggung, meja , tempat duduk dan sound system)	Audit
4	15.00 – 17.00 (jam)	Latihan seperti hari Pergelaran	Audit
5	17.00 – 19.00 (jam)	Briefing dan Penutup	Audit

(Tabel: Putri Ayu N, 2016)