



**TATA RIAS FANTASI PELANGI 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:
RIA KUSUMA WARDANI
NIM. 13519134010

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

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Pelangi Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua		27 April 2016
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekretaris		27 April 2016
Asi Tritanti, M.Pd	Penguji		27 April 2016

Yogyakarta, 27 April 2016
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ria Kusuma Wardani
Nim : 13519134010
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Pelangi Dalam Pergelaran
Drama Musikal Kala Karolla Mengembara

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

Yogyakarta, Maret 2016

Yang menyatakan,

Ria Kusuma Wardani
NIM. 13519134010

RIAS FANTASI PELANGI PADA PERGELARAN DRAMA MUSIKAL KALA KAROLLA MENGEMBARA

Oleh:

Ria Kusuma Wardani
13519134010

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) menciptakan desain kostum Pelangi, desain rias fantasi Pelangi dan desain penataan rambut Pelangi dalam Pergelaran *Kala Karolla Mengembara*, 2) menata kostum Pelangi, mengaplikasikan rias fantasi Pelangi dan penataan rambut Pelangi dalam Pergelaran *Kala Karolla Mengembara*, 3) menampilkan fantasi Pelangi dalam Pergelaran *Kala Karolla Mengembara*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yaitu: 1) mengkaji alur cerita drama musikal *Kala Karolla Mengembara*, memahami sifat pelangi, mengumpulkan referensi tentang pelangi untuk menentukan sumber ide, mengembangkan sumber ide, menentukan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada rancangan kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut, 2) menentukan bahan dan warna untuk kostum, menentukan penjahit, melakukan pengukuran pada model, *fitting*, menentukan kosmetik khusus *waterproof*, menentukan pola penataan rambut, menentukan alat dan bahan untuk penataan rambut, melakukan *test make up*, melakukan *test up do*, 3) pembentukan panitia, menentukan tema dan judul, merancang pergelaran, pemilihan pemain, melakukan kerjasama dengan kambojajaya management, latihan koreografi, gladi kotor dan penjurian, gladi bersih, penampilan pelangi secara keseluruhan dalam Pergelaran Drama Musikal *Kala Karolla Mengembara*.

Hasil Proyek Akhir yaitu: 1) terciptanya rancangan kostum yang berwarna pelangi serta lengkung pelangi yang terletak dibelakang pemain dengan penerapan unsur garis, ukuran, warna, tekstur dan menggunakan prinsip desain proporsi, kontras, terciptanya tata rias fantasi, serta rancangan penataan rambut fantasi pelangi, 2) terciptanya hasil tatanan kostum berupa lengkung pelangi, bolero, *longtorso*, *pety coat* dan rok, terciptanya rias wajah fantasi pelangi, terciptanya penataan rambut fantasi dengan tatanan rambut asimetris 3) terselenggaranya Pergelaran *Kala Karolla Mengembara* di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 14 Januari 2016, pukul 14.00 WIB dengan penataan panggung yang menggambarkan suasana udara, darat, air, efek *lighting*, penataan *music* dan *dubbing* yang dihadiri kurang lebih 800 penonton, Pergelaran lancar dan sukses.

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

**FANTASY MAKE UP OF RAINBOW IN THE PERFORMACE MUSICAL
DRAMA KALA KARROLA MENGEMBARA**

By:

Ria Kusuma Wardani
13519134010

ABSTRACT

This final project aims to: 1) create a costume design Rainbow design, makeup fantasy rainbow and design hairdressing Rainbow in the Performances of Kala Karolla Mengembara, 2) organize costume Pelangi, applying makeup fantasy rainbow and hairdressing Rainbow in the Performances of Kala Karolla Mengembara, 3) featuring fantasy Rainbow in the Performances of Kala Karolla Mengembara.

The method used to achieve objectives, namely: 1) assessing the storyline musical Kala Karolla Mengembara, understand the nature of the rainbow, collect references about rainbows to determine the source of ideas, develop a source of ideas, define the elements and principles of design applied to the design of costumes, makeup fantasy and grooming, 2) determine the materials and colors for the costumes, determine the tailor, taking measurements on the model, fitting, determining special cosmetics waterproof, determine the pattern of grooming, determine the tools and materials for hairdressing, doing test make-up, do the test up do, 3) the establishment of the committee, to determine the theme and title, designing performances, the selection of players, to cooperate with kambojajaya management, choreography rehearsal, rehearsal and judging, rehearsal, rainbow overall appearance in the performances of Musical Drama Kala Karolla Mengembara.

Results Final Project, namely: 1) the creation of the design of the costumes are colored rainbow and curved rainbow located behind the player with the implementation of elements of line, size, color, texture and use the design principles of proportion, contrast, creation of cosmetology fantasy, design hairdressing fantasy rainbow, 2) the creation of the result of the order of the costumes in the form of curved rainbow, bolero, longtorso, pety coat and skirt, the creation of makeup fantasy rainbow, the creation of hair styling fantasies with her hair asymmetrical 3) the implementation of Performance Kala Karolla Mengembara in the auditorium of the State University of Yogyakarta on January 14, 2016 , at 14.00 pm with a sound stage that describe the atmosphere of air, land, water, lighting effects, music and dubbing arrangement was attended by approximately 800 spectators, performances smoothly and successfully.

Keywords: dressing fantasy, rainbow, kala karolla mengembara

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa mencintai makhluknya, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Mama tercinta, yang telah memberikan dukungan, semangat, kasih sayang serta doa dalam setiap perjalanan saya.
2. Keluarga besar yang telah membantu, memberikan motivasi dan doa restunya.
3. Ganjar Isnu Hardika terimakasih atas kesabaran dan perhatiannya, selalu mengiringi dalam menyelesaikan Laporan Proyek Akhir.
4. Marinda, Izul, Nancy, Hangga, Rega, Senco, mas Adin, Candra, Ahmad, Fiqih, Qonita, Cecep terimakasih atas semua bantuan dan semangat dari kalian.
5. Ika Putri yang jauh disana, terimakasih selalu bersedia mendengarkan keluhku dan selalu menyemangati.
6. Teman-temanku Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2013.
7. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya Laporan Proyek Akhir ini serta terimakasih atas dukungan dan bantuannya.

MOTTO

Kesabaran memang penuh ujian, jika anda selalu lulus,

kemenangan itu akan permanen selamanya.

(Mario Teguh)

Jangan pikirkan kegagalan kemarin, hari ini sudah lain,

sukses pasti diraih selama semangat masih menyengat.

(Mario Teguh)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Pelangi Dalam Pergelaran Drama Musikal Kala Karolla Mengembara” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Rias dan Kecantikan.

Selama penyusunan Proyek Akhir ini, penulis banyak sekali mendapatkan bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmad Wahab, M. Pd., M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi dan Penguji Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Elok Novita, S.Pd, selaku Pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Eni Juniastuti, S.Pd, selaku Sekretaris Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Seluruh Dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Afif Ghurub Bestari, S.Pd, sebagai pembuat naskah cerita Kala Karolla Mengembara.
9. Terimakasih kepada Kambojajaya Management, serta Fitriyani yang telah memerankan Pelangi dengan baik.
10. Semua pihak yang turut membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Terselesainya Proyek Akhir ini masih jauh sari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu bagi yang berkenan membaca dan mempunyai pengetahuan yang lebih dari pada penulis diharapkan memberikan kritik dan saran demi perbaikan laporan Proyek Akhir ini kedepannya.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya karya ilmiah ini. Semoga proyek akhir ini memberi manfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan.....	8
F. Manfaat.....	9
G. Keaslian Gagasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara.....	11
B. Tokoh Pelangi.....	14
C. Sumber Ide.....	15
D. Desain.....	18
E. Kostum.....	26
F. Tata Rias Wajah.....	30
G. Penataan Rambut.....	33
H. Bentuk Pergelaran.....	38
BAB III KONSEP RANCANGAN.....	42
A. Karakteristik Tokoh.....	42
B. Sumber Ide.....	42
C. Pengembangan Sumber Ide.....	42

D. Penerapan Prinsip Dan Unsur Desain	43
1. Rancangan Kostum	45
2. Rancangan Rias Wajah	51
3. Rancangan Penataan Rambut.....	55
E. Rancangan Kosmetik Khusus	56
F. Rancangan Pergelaran.....	57
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Proses Pengembangan Desain.....	62
1. Proses pelaksanaan rancangan kostum.....	62
2. Proses pelaksanaan rancangan rias wajah.....	65
3. Proses pelaksanaan rancangan kosmetika khusus.....	66
4. Proses <i>test make up</i>	67
5. Proses pelaksanaan rancangan penataan rambut.....	70
6. Proses <i>test up do/hair style</i>	71
7. Proses penataan panggung	72
B. Hasil dan Pembahasan.....	73
1. Hasil dan pembahasan kostum.....	73
2. Hasil dan pembahasan rias wajah	77
3. Hasil dan pembahasan penataan rambut	79
4. Hasil dan pembahasan pergelaran.....	80
a) Hasil akhir dan pembahasan penataan panggung dan properti panggung	80
b) Hasil akhir dan pembahasan penataan <i>lighting</i>	81
c) Hasil akhir dan pembahasan penataan musik pengiring ...	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	88
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung Arena	38
Gambar 2. Panggung <i>Proscenium</i>	39
Gambar 3. Panggung <i>Thrust</i>	42
Gambar 4. Sumber Ide Pelangi	42
Gambar 5. Rancangan Kostum Keseluruhan	46
Gambar 6. Pelangi.....	48
Gambar 7. Bolero	48
Gambar 8. <i>Longtorso</i>	49
Gambar 9. Rok dan <i>pety coat</i>	50
Gambar 10. <i>Flat Shoes</i>	51
Gambar 11. Rancangan Wajah Keseluruhan	51
Gambar 12. Rancangan Alis	52
Gambar 13. Rancangan Rias Mata.....	53
Gambar 14. Rancangan Hidung	54
Gambar 15. Rancangan Pipi.....	54
Gambar 16. Rancangan Bibir	55
Gambar 17. Rancangan Penataan Rambut	56
Gambar 18. <i>Foundation</i> Kr 5W	56
Gambar 19. <i>Glitter</i> Kasar	56
Gambar 20. <i>Glitter</i> Halus	57
Gambar 21. <i>Hair Spray</i> Warna	57
Gambar 22. Konsep Penataan Panggung	59
Gambar 23. Rancangan Kostum Pertama	62
Gambar 24. Rancangan Kostum Kedua	63
Gambar 25. Rancangan Kostum Ketiga	64
Gambar 26. Hasil 80% pembuatan rok dengan <i>pety coat</i>	64
Gambar 27. Rancangan Rias Wajah Pertama	65
Gambar 28. Rancangan Rias Wajah Kedua	66
Gambar 29. Tes <i>make up</i> pertama.....	67
Gambar 30. Tes <i>make up</i> kedua	68
Gambar 31. Tes <i>make up</i> ketiga	69
Gambar 32. Tes <i>make up</i> keempat	70
Gambar 33. Desain Penataan Rambut Pertama.....	70
Gambar 34. Desain Penataan Rambut Kedua	71
Gambar 35. Tes <i>Up Do</i>	71
Gambar 36. Pemasangan Sanggul.....	72
Gambar 37. Penataan Panggung	73
Gambar 38. Hasil Keseluruhan Kostum Pelangi.....	74
Gambar 39. Hasil Bolero.....	74
Gambar 40. Hasil <i>Longtorso</i>	75
Gambar 41. Hasil Rok dengan <i>Pety Coat</i>	75
Gambar 42. <i>Flat Shoes</i>	76
Gambar 43. Hasil Rias Wajah.....	78

Gambar 44. Hasil Rancangan Penataan Rambut.....	79
Gambar 45. Hasil Penataan Panggung	80
Gambar 46. Hasil Akhir dengan <i>Lighting</i> Putih	81
Gambar 47. Hasil Akhir dengan <i>Lighting</i> Ungu	82
Gambar 48. Hasil Akhir dengan <i>Lighting</i> Biru.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Efek <i>lighting</i> pada riasan	91
Lampiran 2. Susunan panitia.....	92
Lampiran 3. Jadwal latihan	93
Lampiran 4. <i>Rundown</i> acara.....	94
Lampiran 5. Foto proses <i>make up</i>	102
Lampiran 6. Foto pelangi saat dipanggung	102
Lampiran 7. Foto pelangi secara keseluruhan.....	103
Lampiran 8. Foto pelangi dan <i>beautician</i>	103

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Iskhayati. (2012). *Basic lighting*.
- Eko Nugroho. (2007). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.
- Eko Santoso. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata busana untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Haryanto. (2004). *Sains jilid 5 untuk Kelas V*, Penerbit Erlangga
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin & Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hysocc. (2008). *Kostum*. Diakses dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kostum>. pada tanggal 8 Maret 2016, jam 19.43 WIB.
- Kehoe, J-R Vincen. (1992). *Teknik make up professional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan International Cooperation Agency (JICA). Multi Media Training Center (MMTC).
- Khamdanguru. (2011). *Sinopsis, ikhtisar, ringkasan dan abstraksi*. Diakses dari <https://khamdanguru.wordpress.com/tag/pengertian-sinopsis/>. pada tanggal 8 Maret 2016, jam 20.01 WIB.
- Mousir. (2014). *Pengertian, macam-macam alur, dan contohnya*. Diakses dari www.kelasindonesia.com/2015/04/pengertian-macam-macam-alur-dan-contohnya.html?m=1. pada tanggal 8 Maret 2016, jam 20.15 WIB.
- Rostamailis, Hayatunnufus & Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Thorne, J. (2015). *Pelangi*. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Pelangi>. pada tanggal 20 Desember 2015, jam 10.47 WIB.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten.
- Widjiningih. (1983). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*, Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta. Tidak diterbitkan.

LAMPIRAN

Tabel 1. Efek Lighting pada Riasan
(Sumber: Vincent 1992:44)

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

Tabel 2. Susunan Panitia

PANITIA	NAMA	TUGAS
Ketua panitia	Dyah Binugraheni M	Melakukan koordinasi dengan seluruh panitia
Sekretaris	Fasih Radiana Ria Kusuma Wardani	Mengelola surat dan hubungan kesekretariatan
Bendahara	Elistya Dwi Utami	Memegang kendali keuangan
Sponsor	Nurlita D Suci Nadzila Yoshua Chatia Nila Wulandari Putri Lian Hana Astri Wigati	Mencari anggaran dana dan materi untuk pergelaran
Humas	Putri Ageng Manila Laksita Nindya Putri Rinova Sakti Putri Sani	Melakukan komunikasi anatara pihak luar dengan panitia
PDD	Atika Tri Widowati Anastasia Prima Yuliana Erli Ernawati Fetik Puspaningtyas Maslikhah Setyana Hastin Nurhidayati	Melakukan pemberitaan kepada pihak luar, menata dekorasi, dan melakukan dokumentasi
Acara	Wening Puji Sasmita Heni Sulistyowati Amanda Azhari Mike Anggun	Membuat susunan acara dan mensosialisasikan
Keamanan	Kharisma Nur Anisa Dihan Fatmasari	Bertugas mengamankan jalannya acara
Perlengkapan	Indriya Suzenty Dian Dara Kurnia Clarra Ayu Oktaviani	Menyediakan segala kebutuhan untuk kepentingan acara berlangsung.
Konsumsi	Farida Nuraini Amna Ima Tamara Simarmata Putri Mertayowan Esti Putri Rahayu	Menyediakan dan mengatur makanan
Kebersihan	Putri Ayu Nastiti	Menjaga kebersihan acara
Tiketing	Rista Primaningtyas Riyatin	Melakukan penjualan tiket

Tabel 3. Jadwal Latihan

No.	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
	Latihan Sporadis	Terbagi di beberapa tempat	
1.	Minggu, 20 Desember 2015	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama dialog, <i>reading</i> dan pendalaman tokoh pukul 14.00 s.d 18.00 WIB
2.	Selasa, 22 Desember 2015	Studio Kambojajaya management	<i>Reading, dubbing</i> dan pendalaman tokoh, latihan bersama pukul 19.00 s.d 23.00 WIB
3.	Jumat, 25 Desember 2015	Gedung PTBB FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 17.00 WIB
4.	Minggu, 27 Desember 2015	Gedung Tiara jl. Kabupaten, Yogyakarta	Latihan bersama pukul 11.00 s.d 14.30 WIB
5.	Sabtu, 2 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama pukul 13.00 s.d 16.00 WIB + fitting kostum
6.	Minggu, 10 Januari 2016	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama + gladi kotor pukul 13.00 s.d 16.00 WIB
7.	Rabu, 13 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY	Gladi berih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 18.00 WIB
8.	Kamis, 14 Januari 2016	Gedung Auditorium UNY	<i>SHOW TIME</i>

Tabel 4. *Rundown Acara*

Waktu		Acara	Keterangan	Tempat	Penanggung Jawab
06.00-07.00		<i>Breafing</i> semua panitia		<i>Back stage</i>	Wening dan Binu
	07.00	Konsumsi Pagi	Konsumsi <i>snack</i> untuk panitia dan <i>talent</i>	<i>Back stage</i>	Farida
07.00-08.30		Panitia Sem 5 persiapan pribadi Sem 3 menyiapkan untuk acara (<i>breaving</i> sem 3 dan panitia lain) Buku tamu : Febriana leony dan Rizky irdia Penerima tamu : Felasufah dan Nia alfia			Semua sie Mike dan Yudi
08.30 - 11.30		<i>Makeup talent</i>	<i>Talent</i> keluar melalui pintu <i>back stage</i> sebelah timur kemudian langsung ke sayap timur sebelah panggung	<i>Back Stage</i>	Wening
	11.30-selesai	Foto <i>Talent</i> dan <i>Beautificant</i> Apabila ada yang sudah siap langsung di mulai foto	Foto <i>Talent</i> dan <i>Beautificant</i> fleksibel, dimulai jam 11.30 sampai selesai,		Sie PDD

			studio foto di sayap timur Auditorium		
	11.30	Konsumsi Siang	Untuk <i>talent</i>	<i>Back Stage</i>	<i>Back stage</i>
11.30-12.30		Foto bersama Dosen Pembimbing tiap kelompok (Foto <i>Talent</i> dan <i>Beautificant</i>)	Dikoordinasikan dengan teman-teman	Sayap Timur Auditorium	Sie PDD Atika
12.30-13.00		Pengkondisian			Tiara
13.00		Konsumsi perasmanan untuk VVIP, VIP	Konsumsi di siapkan pukul 12.00 dan pukul 13.00 sudah siap	Ruang makan sayap barat	Sie Konsumsi Farida
	13.00	Tamu Undangan VVIP dan VIP datang dan langsung ke tempat prasmanan	Dosen Menjadi Among Tamu	Ruang makan VIP	Sie konsumsi dan sie acara Mike
	13.30 - 14.00	Band Exception membuka Acara dan dilanjutkan oleh MC membuka Acara	MC: Susilo Artadinata Ganis Syafaati	<i>Stage</i>	Amanda Wening
14.00-14.10		Pembukaan Acara dan Menyanyikan lagu	Musik dari <i>sound</i> Dirijen: Kauni Nur	<i>Stage</i>	Amanda Wening

		Indoneisa Raya dan Hymne UNY Dirijen: Kauni Nur Islami	Islami		
14.10- 14.20		Sambutan- sambutan • Ketua Panitia (Dyah Binugraheni) • Wakil Rektor 2 (Dr. Moch. Alip, M.A sekaligus memukul gong tanda membuka acara	Ketua panitia: Dyah Binugraheni Kaprodi : Ibu Asi Tritanti,MPd Kajur : Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.si Dekan : Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd atau yg mewakili Wakil dekan 1: Dr.Widarto, M.Pd Wakil Dekan 2: Agus Santoso, M.Pd Wakil Dekan 3 Dr. Giri Wiyono, M.T	<i>Stage</i>	Amanda Wening
14.20- 14.30		Pembacaan CV Juri , Pemberian Penghargaan Juri. • Agus	Juri : • Agus Prasetya, M.Sn. • Enis Niken Herawati,	Stage	Tiara

		<p>Prasetya, M.Sn.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enis Niken Herawati, M.Hum • Wahyana Giri, M.C (diberikan oleh kaprodi Ibu Asi Tritanti, M.Pd) • Pembacaan CV Sutradara, Pemberian penghargaan kepada Bapak Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku pengide cerita, pembuat naskah, koreografer, sutradara dan dubber dari teater musical Kala Karola Mengembara (diberikan ketua panitia Dyah Binugraheni) 	<p>M.Hum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahyana Giri, M.C (diberikan oleh kaprodi Ibu Asi Tritanti, M.Pd) <p>Sutradara :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afif Ghurub Bestari, S.Pd (diberikan ketua panitia Dyah Binu) 		
14.30-15.45 (75 menit)		Teater Kala Karola Mengembara		<i>Stage</i>	Amanda, Tiara

15.45-16.30 (45 menit)		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Talent + Dubber show</i> 2. <i>Talent + beauticiant show</i> dan foto <i>on stage</i> 3. Dilanjutka n Pengumu man terbaik <ul style="list-style-type: none"> • Wakil Rektor 2 Dr. Moch ALip, M.A. penghargaan <i>best</i> hewan non aves • Dekan Fakultas Teknik Dr. Mochamad Bruri Triyono, M.Pd penghargaan <i>best</i> tumbuhan • Kajur Pendidikan Teknik Boga dan Busana Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.si Penghargaan <i>best</i> alam • Sponsor <i>Make over</i> pengharga 	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil Rektor penghargaan <i>best</i> hewan non aves • Dekan dan jajaran penghargaan <i>best</i> tumbuhan • Kajur Penghargaa n <i>best</i> alam • <i>Make over</i> penghargaan aves 	<i>Stage</i>	Tiara dan Amanda
------------------------	--	--	---	--------------	------------------

		<p>an aves</p> <p>4. Pemberian trophy, bunga, slem pang dan piala (oleh Ke 3 juri dan sponsor dari <i>Make Over</i>) kepada yang terbaik</p> <p>5. Dilanjutka n oleh semua mahasiswi sem 5 di berikan oleh kaprodi Ibu Asi Tritanti, M. Pd dan dosen- dosen pembimbi ng Ibu Yuswati, M.Pd Ibu Dra. Zahida Ideawati Ibu Eni Juniasuti, S.Pd Ibu Elok Novita, S.Pd</p>			
16.30-16.45		<p><i>Doorprize</i> + hiburan (Exception) Menyanyi 1</p>	<p>Menyanyi 1 lagu Diselingi 10 Menyanyi 2</p>	<i>Stage</i>	Tiara

		lagu Diselingi 10 doorprize di pilih dengan di kocok Menyanyi 2 lagu	lagu		
16.45- 17.00		<p>1. Band Pagi Yang dingin menyanyika n 2 lagu Closing</p> <p>2. Foto Bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • foto <i>talent</i> dan <i>beautificant</i> dg pak WR2,WR4 ,Dekan dan jajarannya • foto <i>talent</i> dan <i>beautificant</i> dg Ketua Jurusan dan dosen- dosen jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana • foto <i>talent</i> dan <i>beautificant</i> dg Dosen- Dosen Tata Rias • foto <i>talent</i> dan <i>beautificant</i> dg Kru 	<ul style="list-style-type: none"> • Foto <i>beautician</i> bersama pejabat rektorat • Foto bersama <i>beautician</i> dan pejabat Fakultas dan jurusan • Foto Bersama <i>beautificant</i> dan semua dosen dan staf jurusan • Foto bersama <i>beautificant</i> dan dosen- dosen Rias • Foto bersama <i>talent</i> dan <i>dubber</i> serta kru dari Kambojajaya Managemen 	<i>Stage</i>	Tiara

		kambojaja ya manageme n			
--	--	----------------------------------	--	--	--



Foto saat proses make up
(Dokumentasi: Qonita, 2016)



Foto pelangi saat dipanggung
(Dokumentasi: Addien, 2016)



Foto pelangi secara keseluruhan
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)



Foto pelangi dan beautician
(Dokumentasi: Qonita, 2016)

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjalanan dan jenis seni pertunjukan di Indonesia sangat beragam dan terkait dengan perkembangan kehidupan masyarakatnya, baik dari struktur etnik maupun dalam lingkungan negara kesatuan. Sekilas perkembangan Indonesia sebagai negara kesatuan, maka perkembangan tersebut tidak terlepas dari latar belakang keadaan masyarakat Indonesia. Menurut Soedarsono (1977), salah seorang budayawan dan peneliti seni pertunjukan Indonesia, menjelaskan bahwa, " secara garis besar perkembangan seni pertunjukan Indonesia tradisional sangat dipengaruhi oleh adanya kontak dengan budaya besar dari luar (asing)". Berdasarkan pendapat tersebut, maka perkembangan seni pertunjukan tradisional Indonesia secara garis besar terbagi atas periode masa pra pengaruh asing dan masa pengaruh asing. Namun apabila ditinjau dari perkembangan masyarakat Indonesia hingga saat ini, maka masyarakat sekarang merupakan Indonesia dalam lingkup negara kesatuan. Tentu saja masing-masing periode telah menampilkan budaya yang berbeda bagi seni pertunjukan, karena kehidupan kesenian sangat tergantung pada masyarakat pendukungnya.

Menurut Felix sebagai editor pada salah satu artikel kesenian, salah satu kesenian yaitu teater khususnya di Indonesia belum bisa dikategorikan sebagai pertunjukkan yang menarik. Orang cenderung lebih memilih pergi ke bioskop atau bahkan membeli DVD bajakan dibanding menonton teater. Hal

ini sering terjadi akibat tiket pertunjukkan yang mahal. Bila dibandingkan dengan bioskop, memang harga tiket pementasan teater lebih mahal. Terlebih lagi bila pembandingnya adalah DVD bajakkan. Namun bila dilihat dari segi pertunjukkan itu sendiri, tentu bukanlah hal yang bisa dikategorikan mahal. Kemegahan tempat pertunjukkan, kostum dan setting panggung yang baik, apalagi ditambah dengan permainan aktor atau aktris yang baik, tentunya menjadi pembanding harga yang bisa dikategorikan murah. Di Indonesia, pertunjukkan teater bukanlah suatu hal yang baru. Teater sebenarnya merupakan salah satu budaya Indonesia. Namun dengan adanya perubahan jaman, masyarakat cenderung melupakan yang namanya pertunjukkan teater seperti lenong, ketoprak, dll.

Menurut Bapak Jayus sebagai administrasi tata usaha dan pengelola gedung Taman Budaya Yogyakarta, Gedung Seni Pertunjukan di Yogyakarta. Pertunjukan teater di Taman Budaya Yogyakarta pada bulan Januari ini sudah ada 2 pementasan yang sudah terlaksana dan 1 pementasan yang akan berlangsung pada tanggal 30 Januari 2016 mendatang. Setiap 1 bulan pasti ada pementasan teater kurang lebih 5-6 pementasan, kecuali hari libur puasa yang sama sekali tidak ada pementasan di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pertunjukan seni di gedung tersebut banyak dari sekolah-sekolah dan pertunjukan seni tersebut untuk kalangan remaja hingga dewasa.

Kondisi seni pertunjukan yang berkurang saat ini dikarenakan generasi muda yang lebih tertarik dengan kesenian-kesenian baru di Indonesia yang sebenarnya kurang memiliki arti dalam pendidikan karakter untuk generasi-

generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, dengan menurunnya tingkat minat generasi untuk seni pertunjukan teater saat ini diperlukan adanya pementasan yang lebih inovatif dan menarik agar generasi-generasi baru lebih berminat untuk menyaksikan seni pertunjukan teater tersebut. Pementasan yang lebih inovatif seperti pementasan dongeng berjenis fabel dengan pemainnya fauna dan flora dengan berbagai macam jenis hewan dan tumbuhan serta bunga dengan warna warna dan bentuk yang lebih menarik untuk ditonton sehingga minat untuk menonton teater bertambah.

Moral anak-anak dan generasi muda pada saat ini sangat berkurang dan menurun, dikarenakan banyaknya terjadinya kasus-kasus yang dilakukan oleh anak dibawah umur, seperti pencurian barang, pornografi, pornoaksi dan maraknya hiburan malam yang sangat merugikan untuk anak-anak saat ini. Sebagai bukti akan menurunnya moral bangsa adalah belum lama ini beberapa anak anak remaja usia SMA yang menyelenggarakan pesta kelulusan Ujian Nasional dengan menggunakan pakaian yang tidak pantas. Tidak pantas untuk digunakan dan tidak pantas untuk diperlihatkan. Sangat terlihat bagaimana moral tersebut benar benar hilang dalam diri para remaja tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan karakter untuk membentuk karakter anak dan mengenalkan bagaimana hal yang baik yang baik dilakukan dan hal yang buruk untuk dilakukan. Menurut Budiyanto, pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga Ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Pendidikan karakter sebaiknya diajarkan secara sistematis dalam model

pendidikan yang holistik menggunakan metode *knowing the good, feeling the good, acting the good*. Pengetahuan tentang kebaikan (*knowing the good*) mudah diberikan karena bersifat kognitif. Setelah *knowing the good* perlu ditumbuhkan perasaan senang atau cinta terhadap kebaikan (*feeling the good*). Selanjutnya, *feeling the good* diharapkan menjadi mesin penggerak sehingga seseorang secara suka rela melakukan perbuatan yang baik (*acting the good*). Penanaman dengan model seperti itu, akan mengantarkan seseorang kepada kebiasaan berlaku baik. Akan tetapi, dalam penanaman pendidikan karakter yang utama adalah keteladanan. Orang tua memberikan contoh perilaku yang positif kepada anak-anaknya, guru memberi contoh kepada anak didiknya. Sementara itu, para pemimpin memberikan teladan karakter yang baik kepada masyarakat. Kemudian penyampaian pendidikan karakter selanjutnya dapat melalui pementasan berjenis fabel, dipementasan tersebut mengandung berbagai manfaat.

Salah satu penyampaian pendidikan karakter tersebut dengan pagelaran yang menampilkan cerita fabel dikemas secara baru dan lebih segar, dimaksudkan agar generasi muda dapat mencintai beragam makhluk-makhluk hidup di Indonesia. Salah satunya melalui pementasan *The Adventure Of Fabel* ‘‘Kala Karolla Mengembara’’, dengan pementasan tersebut mengandung berbagai manfaat seperti mengajarkan dan mengenalkan beragam flora dan fauna serta keindahan alamnya, semakin lebih mendekatkan dengan generasi muda untuk mengenal flora dan fauna, saling menghargai, mengajarkan moral kebaikan, tolong menolong dan saling berbagi terhadap

sesama manusia. Sehingga dapat menjadi suri tauladan untuk generasi penerus bangsa agar menjadi lebih baik lagi, dengan melakukan pengembangan dalam segi kostum, tata rias dan penataan rambut yang lebih modern dan sesuai dengan ciri khas hewan-hewan tersebut. Dengan kreatifitas dan ide baru fabel akan diwujudkan lebih menarik dengan bentuk kostum, rias wajah, *body painting* serta penataan rambut yang akan lebih disukai oleh anak-anak dan kaum remaja. Menurut Bapak Afif Ghurub pembuat skenario pagelaran ini, dalam pementasan tersebut terdapat tokoh Karaja yang sangat gagah bijaksana, Kasumba yang sabar, cantik jelita, sang anak Karolla nan cantik, lucu dan manja, memiliki bakat berhias luar biasa, Namun keharmonisan keluarga Karaja, mengundang kedengkian Okek yang berperilaku buruk.

Didalam pementasan Kala Karolla Mengembara terdapat salah satu tokoh yang menunjukkan keindahan alam, yaitu pelangi. Menurut Wikipedia, pelangi atau bianglala adalah gejala optic dan meteorology berupa cahaya beraneka warna saling sejajar yang tampak dilangit atau medium lainnya. Di langit, pelangi tampak sebagai busur cahaya dengan ujungnya mengarah pada horizon pada suatu saat hujan ringan. Pelangi juga dapat dilihat disekitar air terjun yang deras. Riasan yang mengangkat tema pelangi ini mempunyai ciri-ciri pelangi itu sendiri berwarna warni dengan tujuh warna yang dikandung cahaya matahari, yang akan terlihat pada pelangi: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Panjang gelombang cahaya ini membentuk pita garis-garis paralel, tiap warna bernuansa dengan warna di sebelahnya. Pita ini disebut spektrum. Di dalam spektrum, garis merah selalu berada pada salah satu sisi

dan biru serta ungu di sisi lain, dan ini ditentukan oleh perbedaan panjang gelombang.

Diatas merupakan tujuan adanya pertunjukan dongeng fabel adalah untuk semakin mengenalkan keberagaman flora, fauna dan keindahan alam terhadap generasi selanjutnya, menyampaikan nilai moral, dan pendidikan seperti pada tampilan riasan wajah, tata rias rambut, busana yang digunakan pada tokoh pelangi yang menampilkan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh pelangi tersebut seperti melengkung anggun seperti busur, pada lengkungan tersebut memiliki tujuh warna, oleh karena itu adanya rias fantasi untuk tokoh tersebut sangat penting karena untuk lebih mengenalkan bagaimana ciri-ciri dari tokoh pelangi tersebut yang diterapkan pada rias fantasi agar penonton mengenali apa yang ditampilkan tersebut.

Dalam pagelaran ini akan ditampilkan cerita fabel dikemas secara baru dan lebih segar, dimaksudkan agar generasi muda dapat mencintai beragam makhluk-makhluk hidup di Indonesia, dengan melakukan pengembangan dalam segi kostum, tata rias dan penataan rambut yang lebih modern dan sesuai dengan ciri khas hewan-hewan tersebut. Dengan kreatifitas dan ide baru fabel akan diwujudkan lebih menarik dengan bentuk kostum, rias wajah, *body painting* serta penataan rambut yang akan lebih disukai oleh anak-anak dan kaum remaja.

Pada pembuatan proyek akhir ini tokoh yang diangkat adalah Pelangi. Menampilkan Pelangi dengan kostum *simple* dan *elegant* yang tidak mengganggu pemain dalam bergerak maupun menari dan sangat

mempertimbangkan kenyamanan pemain. Penerapan rias fantasi cantik. Menciptakan penataan rambut dengan sanggul fantasi asimetris dan ringan sehingga tidak mengganggu pemain bergerak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan perjabaran latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang minatnya masyarakat dalam menyaksikan seni pertunjukan karena pengaruh dan perubahan globalisasi.
2. Pertunjukan di gedung Taman Budaya Yogyakarta banyak disajikan pertunjukan hanya untuk remaja dan dewasa.
3. Berkurangnya minat masyarakat dalam menonton pertunjukan. Untuk meningkatkan minat tersebut dengan cara mengadakan pertunjukan yang inovatif.
4. Moral anak yang berkurang salah satu contohnya tindakan pornografi, sehingga menuntut diselenggarakan pendidikan karakter.
5. Penyampaian pendidikan karakter melalui pementasan *The Adventure of Fabel Kala Karolla Mengembara*
6. Pengenalan salah satu keindahan alam yaitu pelangi, ciri-ciri pelangi asli dan terjadinya pelangi.
7. Mewujudkan pelangi yang diterapkan pada manusia yang mendekati wujud pelangi asli.
8. Melakukan pengembangan pada pelangi untuk menciptakan pelangi yang baru dan segar.

9. Kostum pelangi dan tatanan rambut yang menunjukkan pelangi, yang belum pernah ada.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka proyek akhir ini dibatasi pada bagaimana mendesain, mengaplikasikan dan menampilkan suatu karya pada kostum, tata rias wajah serta penataan rambut yang digunakan oleh tokoh pelangi pada Pergelaran “Kala Karolla Mengembara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain kostum Pelangi, desain rias fantasi Pelangi dan desain penataan rambut Pelangi dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara” ?
2. Bagaimana mengaplikasikan kostum Pelangi, rias fantasi Pelangi dan penataan rambut pelangi dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara” ?
3. Bagaimana menampilkan Pelangi secara keseluruhan dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara” ?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Dapat menciptakan desain kostum Pelangi, desain rias fantasi Pelangi dan desain penataan rambut Pelangi dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara”

2. Dapat mengaplikasikan kostum Pelangi, rias fantasi Pelangi dan penataan rambut pelangi dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara”
3. Menampilkan fantasi Pelangi secara keseluruhan dalam Pergelaran “Kala Karolla Mengembara”.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Melatih kreativitas mahasiswa untuk merancang suatu konsep pertunjukan secara menyeluruh
 - b. Member kesempatan mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan *skill* melalui penampilan tokoh dalam pertunjukan .
 - c. Menambah wawasan baru pada mahasiswa cara membuat suatu konsep berdasarkan sumber ide dan latar belakang yang sesuai.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
 - a. Dapat menghasilkan lulusan mahasiswa yang berkompeten baik secara ilmu teori maupun praktik dilapangan kerja.
 - b. Dapat mempromosikan kualitas lembaga pendidikan kepada masyarakat melalui kemampuan.
 - c. Terjalannya hubungan yang baik antara lembaga pendidikan.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Dapat menjalin hubungan dengan pihak lembaga pendidikan untuk memperoleh SDM.
 - b. Dapat menjalin hubungan baik sehingga dapat saling bertukar informasi.

- c. Mendapat informasi baru tentang kegiatan mahasiswa dilembaga pendidikan.

G. Keaslian Gagasan

Laporan proyek akhir ini adalah bukti akademis mahasiswa yang berhubungan dengan praktek dan pemecahan masalah-masalah dalam pembuatan proyek akhir. Tema yang diangkat dalam pergelaran proyek akhir ini adalah “Kala Karolla Mengembara”. Pada pembuatan proyek akhir ini tokoh yang diangkat adalah Pelangi. Pada Pagelaran “Kala Karolla Mengembara” tokoh pelangi muncul setelah hujan lebat mereda.

Dengan ini menyatakan bahwa isi laporan proyek akhir ini merupakan murni hasil karya dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Sinopsis Cerita

Menurut Khamdanguru, sinopsis merupakan iktisari karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis atau ringkasan.

Menurut Wikipedia, sinopsis cerita merupakan suatu penyajian singkat dengan mempertahankan isi dan gagasan umum pengarangnya. Pada sinopsis dibatasi jumlah halaman misal dua atau tiga halaman, seperlima atau sepersepuluh dari panjang karangan asli.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sinopsis merupakan ringkasan suatu tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli, ringkasan cerita yang ditampilkan didepan cerita utuh.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sinopsis adalah intisari karangan secara singkat yang mempertahankan isi dan gagasan umum pengarang yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli.

1. Sinopsis Cerita Kala Karolla Mengembara

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

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

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

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

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

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

Sambil tetap memeluk Karolla, sang ibu menasehati Karolla untuk tidak mengulang perbuatannya. Dan keluarga Kakaktua mengucapkan terimakasih kepada Titan dan Nioha yang telah menyelamatkan Karolla, menurut Afif Ghurub pembuat skenario pertunjukan *Kala Karolla Mengembara*.

2. Alur Cerita Tokoh Pelangi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, alur cerita merupakan suatu jalinan peristiwa dalam cerita yang dimaksudkan untuk memberikan efek tertentu.

Menurut Mousir, alur merupakan tahapan atau rangkaian jalannya sebuah cerita yang disampaikan oleh pengarang cerita.

Menurut beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari alur cerita adalah jalinan peristiwa dalam cerita yang disampaikan pengarang untuk memberikan efek tertentu.

Dalam cerita pergelaran Kala Karolla Mengembara, Pelangi muncul setelah petir dan hujan mereda yang saat itu datang juga seekor lebah yang terbang menari-nari bersama pelangi. Karolla sedang duduk berteduh dan memandangi pelangi sambil berfikir.

B. Tokoh Pelangi

Menurut Haryanto (2004:168) pelangi akan tampak bila membelakangi matahari, sedangkan pada tempat yang jauh di depan terjadi hujan. Pelangi memiliki warna yang bermacam-macam, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Warna-warna yang timbul karena sinar matahari dibiaskan, diuraikan, dan dipantulkan oleh tetes-tetes air hujan. Warna-warna yang membentuk semacam pita setengah lingkaran. Bila memperhatikan pelangi dengan cermat, maka tampak bahwa warna merah selalu berada paling luar (atas), sedangkan warna ungu berada paling dalam (bawah).

Menurut Wikipedia, pelangi atau bianglala adalah gejala optik dan meteorologi berupa cahaya beraneka warna saling sejajar yang tampak dilangit atau medium lainnya. Dilangit pelangi tampak sebagai busur cahaya dengan mengarah pada horizon pada suatu saat hujan ringan. Pelangi juga dapat dilihat disekitar air terjun yang deras. Pelangi terlihat sebagai busur dari

permukaan bumi karena terbatasnya sudut pandang mata, jika titik pandang di tempat yang tinggi misalnya dari pesawat terbang dapat terlihat sebagai spektrum warna yang lengkap yaitu berbentuk lingkaran. Pelangi hanya dapat dilihat saat hujan bersamaan dengan matahari bersinar, tapi dari sisi yang berlawanan dengan si pengamat. Posisi pengamat harus berada di antara matahari dan tetesan air dengan matahari di belakang orang tersebut. Matahari, mata pengamat, dan pusat busur pelangi harus berada dalam satu garis lurus.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Pengertian Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Widarwati (1996) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjningsih (2006) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, 2000). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional.

Menurut Sugiyanto (2005) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Jadi sumber ide adalah semua hal yang dijadikan pedoman untuk menciptakan hal baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain/belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Kartika (2004) dalam buku Triyanto (2012: 46-50) mengungkapkan beberapa teknik mengembangkan objek, yaitu melalui *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*. Teknik pengembangan desain ini juga dapat dipakai dalam pengembangan aksesoris. Uraian tiap-tiap teknik pengembangan desain dapat disimpulkan sebagai berikut

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambarkan, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Pada dasarnya proses stilisasi dalam membuat desain aksesoris dapat dilakukan dengan cara menambahkan

detail satu demi satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang semakin rumit. Namun demikian bentuk desain yang dihasilkan dari proses *stilisasi* tetap memiliki hubungan dengan bentuk-bentuk sebelumnya sehingga tidak meninggalkan sumber ide awal.

Pengembangan bentuk dengan teknik *stilisasi* menghasilkan berbagai bentuk desain aksesoris yang rumit, tidak sederhana, dan ornamental. Dengan demikian kesan yang ditimbulkan dari teknik *stilisasi* ini adalah desain aksesoris yang mempunyai napas bentuk tradisional sehingga dalam penerapannya sangat cocok untuk memperindah busana wanita tradisional beserta aktivitasnya.

b. *Distorsi*

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

Cara mengembangkan bentuk desain aksesoris dengan teknik *distorsi* dapat dipermudah dengan langsung mengarahkan atau menfokuskan suatu sumber ide pada berbagai bentuk kepala atau perwajahan. Contohnya, jika yang menjadi sumber ide bentuk kupu-kupu, maka kita dapat mencapai teknik *distorsi* dengan mengolah kreativitas bentuk dasar kepala atau wajah kupu-kupu. Begitu pula pada berbagai *distorsi* lainnya, seperti *distorsi* wajah gajah, harimau, ikan, atau manusia.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur objek lain ke objek yang digambar. Contohnya, penggambaran manusia berkepala binatang atau berbadan binatang.

Pengembangan bentuk dengan teknik *transformasi* dapat dicapai jika kita menguasai dua figure objek. Figur objek pertama adalah bentuk yang akan mendasari proses *transformasi*. Sedangkan, figur yang kedua adalah bentuk yang akan menjadi akhir *transformasi*. Keahlian dalam membentuk *transformasi* bentuk membutuhkan rasa atau kepekaan dalam menghasilkan perubahan yang halus.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan. Cara yang paling mudah menggunakan teknik ini adalah melalui penyederhanaan bentuk, yaitu melalui pengurangan bentuk satu demi satu.

Semakin banyak melakukan pengurangan, semakin sederhana bentuk yang dihasilkan.

Pengembangan bentuk dengan teknik *disformasi* menghasilkan berbagai bentuk desain aksesoris yang semakin sederhana, tidak rumit, dan *simple*. Dengan demikian, kesan yang ditimbulkan dari teknik *disformasi* adalah desain aksesoris yang mempunyai napas bentuk modern sehingga dalam penerapannya sangat cocok untuk memperindah busana wanita modern beserta aktivitasnya.

D. Desain

1. Pengertian Desain

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

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu rancangan yang dapat diwujudkan secara nyata dengan tujuan tertentu.

2. Unsur-unsur Desain

Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Adapun unsur-unsur desain meliputi:

a. Garis

Menurut Widjningsih (1983:2-5) garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula

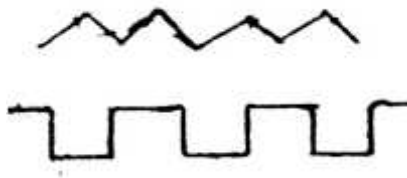
dapat menggambarkan sifat sesuatu. Berdasarkan arahnya garis dapat dibedakan menjadi dua garis lurus dan garis melengkung (Jalins & Mamdy, 1982:13).

Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi garis vertical, garis horizontal dan garis diagonal.



Garis vertikal, horizontal, diagonal
(Sumber: Widjiningsih,1983)

Ada pula yang membedakan garis lurus menurut arahnya menjadi garis vertikal, horisontal, diagonal, dan garis patah (Kamil, 1982:51)



Garis patah
(Sumber: Widjiningsih, 1983)

garis lurus memberikan kesan ketegangan, kepastian, kekakuan, dan ketegasan.

Garis melengkung menurut arahnya dapat dibedakan pula menjadi garis yang sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan

garis yang sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.



Garis sedikit melengkung, melengkung biasa, sangat melengkung
(Sumber: Widjningsih, 1983)

Garis melengkung merupakan dasar dari garis yang berombak-ombak. Apabila garis lengkung diulang dengan peralihan jarak maka akan terbentuk garis spiral.

Garis melengkung dari segi pengelihatan memberi kesan luwes, lembut, indah dan feminim. Garis lurus dan garis lengkung merupakan dasar untuk segala macam garis yang lain.

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu:

- 1) Mendatar (horisontal) memberi kesan tenang, tenteram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti.
- 2) Tegak lurus (vertikal) memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan. Selain itu garis vertikal juga mempunyai sifat meninggikan serta melambungkan keluhuran
- 3) Miring kekiri (diagonal) memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis.

4) Miring kekanan (diagonal) memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis.

Pengaruh garis diagonal akan tampak melebar, sehingga makin mendatar bentuk diagonalnya akan tampak lebih lebar.

c. Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Selain bidang dan bentuk geometris bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas.

d. Ukuran

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapatlah menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal-tipis dan sebagainya

f. Sifat gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Sifat gelap terang digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat sembilan tingkatan abu-abu.

Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk.

Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar dan warna gelap akan tampak betidak harmonisannya.

g. Warna

Menurut Widjningsih (1983:6) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting.

Pada setiap warna pasti memiliki makna yang terkandung. Berikut ini adalah makna warna menurut Eko Nugroho (2007:36).

a) Merah: Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, musim gugur.

- b) Merah muda (pink): Hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, pernikahan, kekuatan, kewanitaan (feminin), keremajaan (masa muda).
- c) Oranye: kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Buddhisme, energi, antusiasme, kecerahan, keceriaan, menarik.
- d) Kuning: kekayaan, emas, sinar, kehidupan, bijaksana, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, udara, liberalisme, feminin, keceriaan, persahabatan.
- e) Hijau: stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, pertumbuhan, kesehatan, keseimbangan, harmoni, stabilitas.
- f) Biru: kepercayaan, setia, damai/tenang, kesejukan, percaya diri, keamanan, damai, harmoni, kelembutan, kehebatan, kepercayaan diri, loyalitas, dapat diandalkan, kebersihan, idealisme, kesentosaan, kepercayaan, kebijaksanaan, kekuatan, ketahanan, persahabatan, keluhuran, kasih.
- g) Ungu: bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, sensual, kebijaksanaan, pencerahan, kecerahan, kebanggaan, romantisme, kenikmatan.

- h) Coklat: tanah, tenang, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman, organisme, alamiah, rendah hati, kesederhanaan, stabilitas, dapat diandalkan.
- i) Emas: kekuatan dan kemakmuran.

Seluruh spectrum warna memiliki asosiasi dengan pribadi seseorang. Berikut merupakan symbol warna menurut Prawira (1989:48-49).

- a) Merah: cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitive, menarik, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- b) Merah jingga: semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
- c) Jingga: hangat, semangat muda, ekstimis, menarik.
- d) Kuning jingga: kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
- e) Kuning: cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat.
- f) Kuning hijau: persahabatan, muda, baru.
- g) Hijau muda: kurang pengalaman, tumbuh, tenang.
- h) Hijau biru: tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- i) Biru : damai, setia, konservatif, pasif, terhormat, lembut, ikhlas.
- j) Biru ungu: spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana.
- k) Ungu: misteri, kuat, formal, melankolik, agung.
- l) Merah ungu: tekanan, intrik, drama, terpengcil, penggerak.

- m) Coklat: hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.
- n) Hitam: kuat, tegas, duka cita, kematian, keahlian, tidak menentu.
- o) Kelabu: tenang
- p) Putih: senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta terang.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira 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 atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan yang lain 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 dibandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antara bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

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 yang lainnya.

e. *Aksen/center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

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 Wikipedia, kostum dapat merujuk pada pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat merujuk pada pengaturan artistik

asesoris pada gambar, patung, puisi, atau lakon, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang mendiskripsikan. Kostum dapat pula merujuk pada suatu gaya pakaian tertentu yang dikenakan untuk menampilkan sebagai suatu karakter atau tipe karakter lain dari karakter biasa pada suatu acara sosial seperti pesta topeng, pesta kostum, atau pada suatu pertunjukan teatral.

2. Pengertian Tata Busana

Menurut Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, Nanang Arizona dan Nugraha Hari Sulistiyo (2008:310) tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

3. Fungsi Tata Busana

Menurut Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, Nanang Arizona dan Nugraha Hari Sulistiyo (2008:310) busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pra era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul. Busana pementasan teater dibuat

secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pemesanan.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain lain

Pementasan teater menampilkan tokoh 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. Pengambilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk 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. Memberi ruang gerak pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

- e. Memberikan efek dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana.

4. Jenis-jenis busana

Menurut Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, Nanang Arizona dan Nugraha Hari Sulistiyo (2008:314-317) busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu; busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, dan busana fantasi.

- a. Busana sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari.

- b. Busana tradisional

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

- c. Busana Sejarah

Busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah.

- d. Busana fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Dalam hal ini,

busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana-busana untuk tokoh semacam ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.

5. Aplikasi kostum sesuai sumber ide

Kostum Pelangi pada pertunjukan Kala Karolla Mengembara terinspirasi dari pelangi sesungguhnya. Menggunakan busana fantasi yang menerapkan unsur desain garis, ukuran, warna, dan tekstur serta penerapan prinsip desain proporsi, gradasi dan kontras. Busana akan membantu penonton untuk membedakan karakter tokoh yang satu dengan tokoh lain.

F. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin dan Winwin Wiana (2008:452) tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*. Tata rias secara umum dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat

dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif. Pada riasan dasar dapat diaplikasikan kosmetik yang meliputi pemakaian pelembab, alas bedak dan bedak. Riasan dekoratif dilakukan dengan memberikan beberapa sentuhan aplikatif yang bertujuan untuk lebih memberikan warna pada wajah dengan menonjolkan kelebihan-kelebihan yang ada pada wajah hingga penampilan menjadi lebih cantik. Riasan dekoratif dapat dilakukan dengan mengaplikasikan kosmetika maskara, *eye shadow*, *eye brow pencil*, *eye liner*, *rouge*, bayangan hidung yang lebih menyempurnakan penampilan wajah.

2. Pengertian Tata Rias Korektif

Menurut Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, Nanang Arizona dan Nugraha Hari Sulistiyo (2008:275) tata rias korektif (*corective make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan.

3. Pengertian Tata Rias Panggung

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin dan Winwin Wiana (2008:487-488) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias

wajah ini dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetik yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Rias wajah panggung termasuk riasan wajah malam yang dikembangkan dari tata rias yang dikenakan pemain pada pertunjukan opera atau pertunjukan lain sejak jaman keemasan Romawi. Perkembangan teknologi yang pesat terutama pada penggunaan lampu dengan efek cahaya yang sangat kuat untuk penerangan panggung, menuntut tata rias wajah yang lebih ekstrim. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan di atas panggung, misalnya untuk peragawati pada acara *fashion show*, penyanyi pada acara *musical show*, pemain teater, dan penari.

4. Pengertian Tata Rias Fantasi

Menurut Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, Nanang Arizona dan Nugraha Hari Sulistiyo (2008:275) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistic. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horror, sampai binatang.

Menurut Sri Mayrawati, Eka Turyani (2002:8) tata rias fantasi merupakan riasan kreatif yang menggambarkan khayalan sesuai dengan

tema yang digambarkan dengan tujuan yang ingin disampaikan dari riasan tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rias fantasi merupakan tata rias karakter khusus yang menggambarkan khayalan dalam bentuk nyata dengan tema dan tujuan tertentu yang akan disampaikan.

G. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Merita Yanita (2008:180-181) dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam 2 pengertian, yakni arti yang luas dan arti yang sempit. Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Walaupun masing-masing proses tersebut di atas dapat dibedakan, namun dalam pelaksanaannya jarang dijumpai adanya satu proses yang tunggal dan berdiri sendiri, selain proses penataan dalam arti sempit. Dalam arti yang sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

2. Tipe penataan rambut

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Merita Yanita (2008:187-190) tata rambut yang baik selalu dibuat dengan menyesuaikan waktu dan kesempatan. Dalam seni tata rambut modern dikenal 5 kategori tipe penataan yaitu,

a. Penataan pagi dan siang hari/*day style*

Merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi maupun siang hari. Baik untuk tinggal di rumah, bekerja di kantor maupun untuk menghadiri berbagai pertemuan yang bersifat resmi. Bentuk tata rambut ini harus lebih sederhana, penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dibatasi semaksimal mungkin.

b. Penataan *cocktail*

Arti sebenarnya daripada *cocktail* adalah jenis minuman yang terbuat dari alkohol, ataupun campuran dari berbagai macam buah yang diberi alkohol dan dihidangkan sebagai pembangkit selera makan. Karena minuman ini biasanya dihidangkan dalam pertemuan resmi, maka penataan *cocktail* adalah penataan yang digunakan dalam kesempatan resmi pada waktu pagi, siang atau menjelang sore hari saja. Karena perbedaan yang *relative* kecil terhadap penataan siang hari, jarang sekali dipertandingkan sebagai tipe penataan sendiri.

c. Penataan sore dan malam hari/*evening style*

Penataan yang digunakan pada kesempatan sore dan malam hari, pada umumnya dalam kesempatan yang lebih bersifat resmi. Bentuknya

lebih rumit, penggunaan hiasan rambut lebih bebas tetapi masih dalam batas keindahan dan kepantasan.

d. Penataan gala *style*

Tata rambut yang sesuai dikenakan dalam menghadiri pesta gala, atau pesta besar. Bentuknya dapat lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dapat lebih rumit serta bebas. Unsur yang membedakan penataan gala dengan penataan sore dan malam hari adalah dalam tata rambut gala harus terdapat unsur kecenderungan (*trend*) mode terbaru pada waktu itu.

e. Penataan fantasi

Penataan fantasi merupakan tatanan rambut yang lebih menampilkan kemeriahan sang penata rambut. Biasanya bentuknya lebih rumit, sulit, kompleks, dan besar. Penggunaan warna dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi. Karena sebenarnya merupakan suatu demonstrasi keterampilan seseorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi suatu kreasi yang dapat dilihat.

Penataan fantasi dibedakan menjadi 3 macam penataan, yaitu

1) Penataan bebas/*free style*

Kategori penataan yang paling umum dan banyak dilakukan. Penataan ini tidak dibatasi, kecuali oleh keterampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat.

2) Penataan alegoris

Tata rambut yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap tokoh masyarakat atau keadaan sosial tertentu. Untuk membuat penataan ini seorang penata rambut harus mempunyai kepekaan terhadap adanya kepincangan sosial tertentu. Kepekaan ini harus disertai rasa humor yang cukup tinggi dan teknis untuk menuangkan dalam sebuah kreasi.

3) Penataan historis

Tata rambut yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau peristiwa penting.

Penataan rambut yang digunakan untuk pertunjukan Kala Karolla Mengembara yaitu penataan rambut fantasi dengan penataan bebas.

3. Pola penataan

Menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Merita Yanita (2008:183-186) mode tata rambut terus berubah dan berganti, namun tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penataan sebagai berikut:

a. Penataan *simetris*

Penataan yang memberi kesan seimbang, statis bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman mesir Purba dan terutama oleh bangsa Yunani.

b. Penataan *asimetris*

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Penataan asimetris menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan.

c. Penataan puncak

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncak selain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher.

d. Penataan belakang

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut di bagian belakang kepala. Pola penataan jenis ini sangat memudahkan penataan rambut panjang.

e. Penataan depan

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Penataan ini dapat digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk dahi yang terlalu menonjol.

Penataan rambut yang digunakan untuk pergelaran Kala Karolla Mengembara yaitu penataan rambut fantasi bebas dan penataan asimetris yang menggambarkan pelangi yang akan muncul atau pelangi yang belum muncul secara utuh.

H. Bentuk Pagelaran

1. Panggung (*stage*) dan properti panggung (dekorasi)

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton (Eko, 2008).

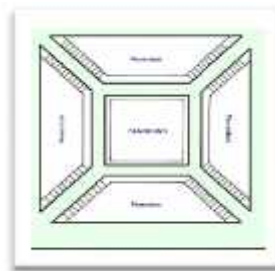
Tata panggung disebut juga sebagai *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung (Eko, 2008)

a. Jenis panggung

Dalam perkembangannya, saat ini hanya 3 jenis panggung yang sering digunakan. Berikut adalah jenis-jenis panggung yang digunakan:

1) Panggung arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung, sehingga penonton sangat dekat dengan pemain (Eko, 2008).



Gambar 1. Panggung Arena
(sumber: Eko, 2008)

2) Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.



Gambar 2. Panggung *Proscenium*
(sumber: Eko, 2008)

3) Panggung *Thrust*

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



Gambar 3. Panggung *Thrust*
(sumber: Eko, 2008)

2. Tata Cahaya (*Lighting*)

Lighting digunakan untuk memberi efek tertentu pada suatu pertunjukan. Warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Warna cahaya primer meliputi merah hijau, biru. Bila dikombinasikan dengan intensitas yang merata, warna-warna tersebut menghasilkan *white light*/cahaya putih (Kehoe. 1992:42)

a. Pengertian *Lighting*

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya. Dalam teater, *lighting* terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) *Lighting* sebagai penerangan. Yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- 2) *Lighting* sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi *lighting* sebagai unsur artistik pementasan. Yang satu ini, bermanfaat untuk membantu dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah.

b. Jenis *Lighting*

Menurut Martono (2010:14) jenis cahaya terdiri dari sinar cahaya primer dan sinar cahaya sekunder.

- 1) Sinar primer, adalah cahaya yang langsung menyinari objek. Cahaya primer perannya sangat penting agar objek terlihat jelas

dan menonjol. Cahaya primer tidak harus dari arah depan, bisa dari mana saja yang pada intinya memperlihatkan objek.

- 2) Sinar sekunder, adalah cahaya yang berfungsi menghilangkan bayangan yang tidak diperlukan sebagai akibat penyinaran cahaya primer. Cahaya sekunder juga penting karena sebagai penyeimbang dari cahaya primer, jika tidak ada cahaya sekunder maka objek akan terlihat datar tanpa ada bayangan macam-macam lampu panggung.

Tabel *lighting* yang berkaitan dengan *make up* terlampir pada lembar lampiran tabel 1.

3. Musik Pendukung

Teknik *recording*, yaitu suatu proses untuk mendapatkan informasi atau hasil rekaman suara yang disimpan dalam suatu media rekaman pita magnetic, piringan hitam, CD, *hardisk*, dan sebagainya, dengan tujuan hasil rekaman dapat diperdengarkan kembali. Teknik rekaman dilakukan apabila hasil olahan suara hendak disimpan ke dalam media rekam. Apabila tidak hasil olahan dapat diperdengarkan kembali lewat audio speaker (Eko, 2008:419).

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Karakteristik Tokoh Pelangi

Pelangi muncul sesaat setelah hujan reda atau pada saat hujan ringan, pelangi berbentuk setengah lingkaran atau busur dengan deretan warna saling sejajar yang tampak dilangit. Susunan warna pada pelangi dengan warna merah berada paling atas kemudian jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu berada paling bawah.

B. Sumber Ide

Penciptaan pelangi pada pertunjukan menggunakan sumber ide pelangi setengah lingkaran. Pelangi identik dengan setengah lingkaran atau busur yang melengkung indah mempunyai 7 warna yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu.



Gambar 04. Sumber Ide Pelangi
(sumber: globe-views.com)

C. Pengembangan Sumber Ide

Menurut sumber ide yang digunakan, pelangi sesungguhnya mempunyai ukuran yang besar. Pengembangan sumber ide yang digunakan

adalah *disformasi*, teknik desain ini dengan cara menyederhanakan bentuk tetapi sudah mewakili keseluruhan untuk menunjukkan kepada penonton bahwa itu adalah pelangi dengan menggunakan setengah lingkaran dengan 7 warna pelangi yang berdiri sejajar.

D. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

1. Penerapan unsur dan prinsip desain pada kostum

a. Penerapan unsur desain

1) Garis

Untuk mendapatkan bentuk pelangi mendekati bentuk sesungguhnya dengan menerapkan garis sangat melengkung pada bentuk pelangi dan pada setiap penggalan warna pada pelangi, garis lengkung biasa diterapkan pada *longtorso* yang memberi kesan lembut, feminim, indah dan luwes.

2) Ukuran

Diterapkan pada pembuatan pelangi yang letaknya dibelakang yang harus menyesuaikan dengan besar kecilnya pemain lainnya karena mengingat pelangi sesungguhnya yang berukuran besar. Dengan pertimbangan itu, mendapatkan ukuran pelangi dengan lebar 2,5 meter dan tinggi 2 meter. Rok dengan diameter 6 meter dan *pety coat* dengan diameter 5 meter.

3) Warna

Warna yang digunakan untuk menciptakan pelangi adalah warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu.

4) Tekstur

Pada pelangi menggunakan kain abotai sejenis parasit dengan tekstur halus, tipis dan ringan sehingga dapat mendekati pelangi asli yang transparan.

b. Penerapan prinsip desain

1) Proporsi

Pada setiap lebar warna pada pelangi dan *longtorso* menerapkan prinsip proporsi untuk menciptakan jarak lebar satu warna ke warna yang lainnya.

2) Irama

Untuk bolero yang berwarna jingga agar tetap seirama dengan warna merah dan jingga pada *longtorso*.

3) Kontras

Kontras digunakan untuk penerapan warna lengkungan pada pelangi yang terdiri dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nilai, dan ungu.

4) Gradasi

Gradasi diterapkan pada warna rok yang tersusun dari warna biru muda pada bagian atas (pinggang) dan semakin turun, semakin tua pula warna biru, pada bawah rok berwarna biru tua.

c. Pemilihan bahan dan tekstil

1) Abotai

Kain abotai sebagai bahan warna lengkungan pelangi

2) *Tile glitter*

Tile glitter sebagai rumbai-rumbai rok

3) *Taffeta*

Kain *taffeta* sebagai bahan pembuatan *pety coat*

4) *Velvet*

Kain *velvet* bahan untuk *longtorso* bagian belakang dan roknya.

5) *Double hicon*

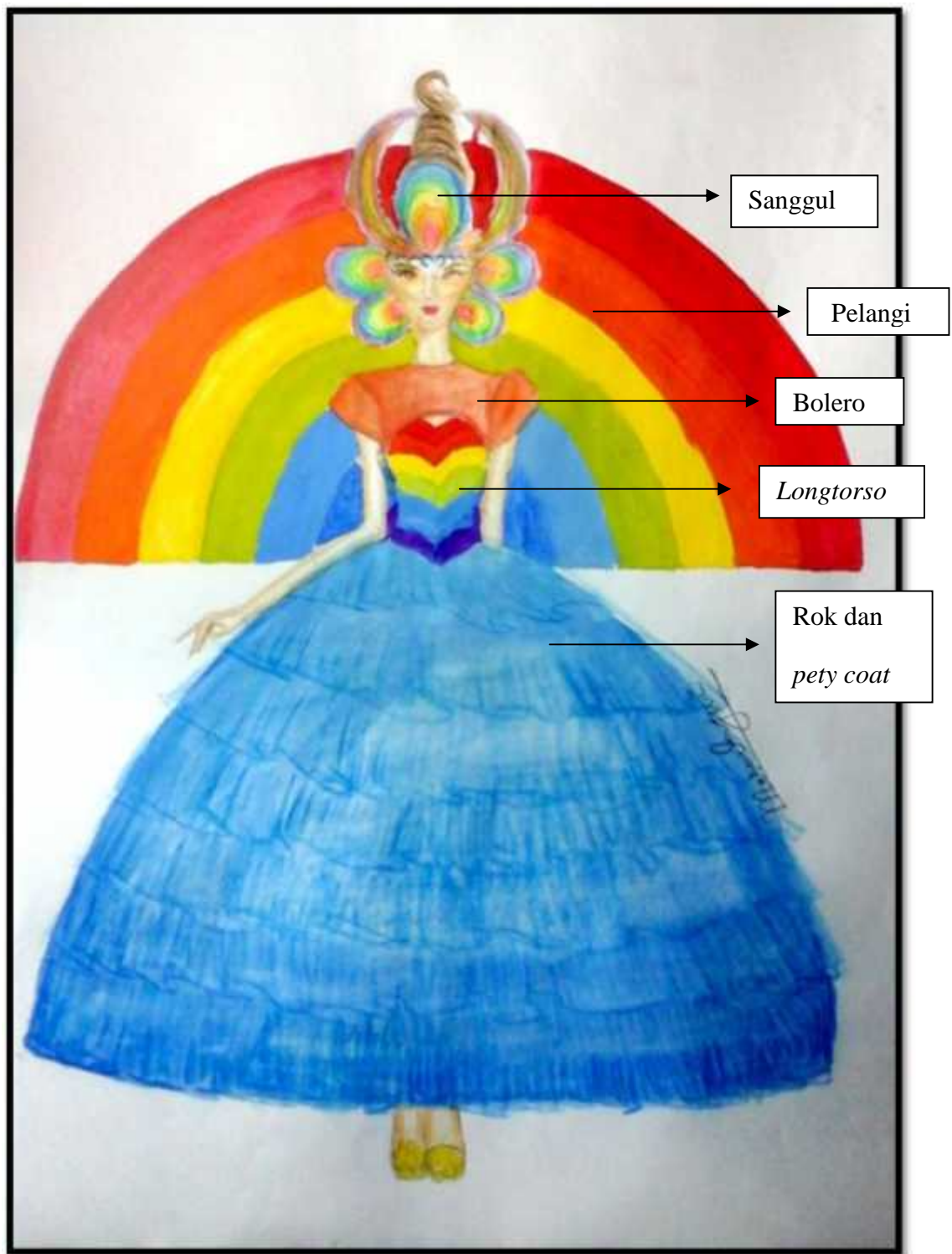
Kain *double hicon* sebagai bahan *longtorso* bagian depan yang berwarna-warni.

6) *Taysilk*

Kain *taysilk* sebagai bahan untuk membuat bolero

d. Rancangan Kostum

Sumber ide, unsur dan prinsip kemudian dituangkan dalam desain yang akan dijadikan nyata pada pertunjukan, berikut desain keseluruhannya:



Gambar 05. Rancangan Kostum Keseluruhan
(sketsa: Marinda, 2016)

Bagian-bagian dari kostum dan *property* busana:

1) Pelangi (*property* busana)

a) Unsur desain yang digunakan pada pelangi yaitu:

(1) Garis sangat melengkung yang memberi kesan lembut, feminim, indah dan luwes.

(2) Ukuran pelangi dengan lebar 2,5 meter dan tinggi 2 meter.

(3) Warna yang digunakan pada pelangi yaitu merah yang bermakna kekuatan, energi, kepemimpinan. Jingga bermakna keseimbangan, kecerahan, keceriaan. Kuning yang member makna sinar, bijaksana, feminim. Hijau yang mempunyai makna alam, lingkungan, bumi. Biru yang bermakna kesejukan, damai/tenang, kelembutan. Nila yang mempunyai makna kesederhanaan. Ungu bermakna kemakmuran, pencerahan, kebanggaan.

(4) Tekstur

Pelangi menggunakan kain abotai sejenis parasit dengan tekstur halus, tipis dan ringan.

b) Prinsip desain yang digunakan pelangi yaitu:

(1) Proporsi diterapkan pada lebar jarak antara warna satu dengan yang lainnya.

(2) Kontras digunakan untuk penerapan warna disetiap lengkungan pelangi yang terdiri dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nilai, dan ungu.



Gambar 06. Pelangi
(sketsa: Marinda, 2016)

2. Bolero

a) Unsur yang diterapkan pada bolero yaitu:

- (1) Garis melengkuk pada dada yang memberi kesan lembut, feminim, indah dan luwes.
- (2) Ukuran bolero menyesuaikan badan pemain.
- (3) Warna yang digunakan yaitu jingga yang bermakna keseimbangan, kecerahan, keceriaan.
- (4) Tekstur pada bolero agak kaku.

b) Prinsip yang diterapkan pada bolero yaitu:

- (1) Irama, yang menyambungkan bagian bolero dengan warna bagian atas *longtorso*



Gambar 07. Bolero
(sketsa: Marinda, 2016)

3. *Longtorso*

a) Unsur yang diterapkan pada *longtorso* yaitu:

- (1) Garis melengkung biasa yang memberi kesan lembut, feminim, indah dan luwes.
- (2) Ukuran menyesuaikan ukuran badan pemain.
- (3) Tekstur pada *longtorso* halus, ringan, tidak mengkilat menggunakan kain double hicon.
- (4) Warna yang digunakan yaitu 7 warna pelangi yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu.

b) Prinsip yang diterapkan pada *longtorso* yaitu:

- (1) Proporsi diterapkan pada lebar jarak antara warna satu dengan warna yang lainnya.



Gambar 08. *Longtorso*
(sketsa: Marinda, 2016)

4. Rok dan *pety coat*

a) Unsur yang diterapkan pada rok dan *pety coat* yaitu:

- (1) Garis yang diterapkan pada rok yaitu garis melengkung yang memberi kesan lembut, feminim, indah dan luwes.

- (2) Bentuk rok yaitu rok mengembang *ball gown* yang dikembangkan dengan *pety coat*.
- (3) Ukuran rok dengan diameter 6 meter dan *pety coat* dengan diameter 5 meter.
- (4) Warna yang digunakan yaitu biru muda dari bagian atas bergradasi hingga biru tua. Rok menggambarkan langit biru cerah seusai hujan.



Gambar 09. Rok dan Pety Coat
(sketsa: Marinda, 2016)

5. *Flat shoes*

Alas kaki menggunakan *flat shoes* untuk memudahkan pemain dalam bergerak dan meminimalkan kecelakaan saat dipanggung.

a) Unsur yang diterapkan pada alas kaki yaitu:

- (1) Garis lengkung pada tali *flat shoes* berkesan lembut, feminim.
- (2) Bentuk batu-batuan warna-warni pada *flat shoes* yang oval yang berkesan feminim.

(3) Warna merah diambil dari warna paling atas pelangi yang bermakna energi, kekuatan, kepemimpinan.

b) Prinsip yang diterapkan pada *flat shoes* yaitu:

(1) Keseimbangan, kanan dan kiri sepatu sama, batu-batuan dengan jumlah dan warna yang sama. Jumlah batu-batuan masing-masing 14 biji, setiap warna terdapat 2 biji batu.



Gambar 10. *Flat shose*
(Sumber: Marinda, 2016)

2. Penerapan unsur dan prinsip desain pada rancangan *make up*

Make up yang digunakan untuk *make up* pelangi yaitu *make up* cantik dan sebelah wajah diaplikasikan *glitter* warna-warni yang terdiri dari *glitter halus* dan *glitter kasar*.

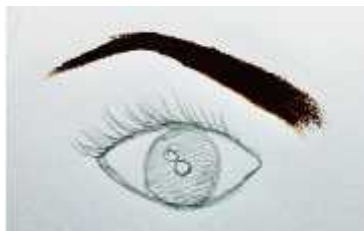


Gambar 11. Rancangan Rias Wajah Keseluruhan
(*sketsa*: Ria Kusuma, 2016)

a. Rancangan Rias Alis

1) Unsur yang diterapkan pada rias alis yaitu:

- a) Garis melengkung diterapkan pada alis agar terkesan luwes, feminim.
- b) Warna alis berwarna coklat tua ditambahkan hitam agar terlihat tegas dan jelas dari jarak jauh.



Gambar 12. Rancangan Rias Alis
(sketsa: Ria Kusuma, 2016)

b. Rancangan Rias Mata

1) Unsur yang diterapkan yaitu:

- a) Warna riasan mata dengan *eye shadow* warna biru yang bermakna kesejukan, kelembutan dengan tambahan *glitter*, sudut mata warna ungu dan garis bawah mata warna ungu bermakna kebijaksanaan, pencerah, dan *highlight* kuning yang berarti kehidupan, kebahagiaan. Menggunakan bulumata palsu berwarna ungu dan hitam panjang, bulumata bawah warna hijau hitam. Penambahan batu-batuan warna-warni yang mewakili warna pelangi.
- b) Bentuk hiasan pada sudut mata berbentuk oval mempunyai makna indah, luwes.

- 2) Prinsip yang diterapkan pada riasan mata yaitu:
 - a) Aksentuasi batu-batuan warna-warni yang berada disudut mata menjadi pusat perhatian ketika melihat riasan.



Gambar 13. Rancangan Rias Mata
(sketsa: Ria Kusuma, 2016)

c. Rancangan Rias Hidung

Pada desain hidung, melakukan koreksi hidung pada umumnya dengan *shading* dan *thinting*.

- 1) Prinsip yang diterapkan pada riasan hidung yaitu:
 - a) Garis dan arah yang digunakan yaitu vertikal yang bermakna kepastian dan agung, stabil.
 - b) Warna *shading* menggunakan warna coklat yang berarti rendah hati, alamiah.
- 2) Prinsip yang diterapkan pada riasan hidung yaitu:
 - a) Keseimbangan pada pemberian *shading* hidung, kanan dan kiri sama.



Gambar 14. Rancangan Rias Hidung
(sketsa: Ria Kusuma, 2016)

d. Rancangan Rias Pipi

- 1) Unsur yang diterapkan pada riasan pipi yaitu:
 - a) Warna *blush on* merah dicampur pink yang bermakna cinta dan kekuatan. *Shading* pada pipi agar pipi terkesan menonjol dengan warna coklat gelap yang berarti tenang, netral.
 - b) Arah goresan *blush on* diagonal.



Gambar 15. Rancangan Rias Pipi
(sketsa: Ria Kusuma, 2016)

e. Rancangan Rias Bibir

- 1) Unsur yang diterapkan pada riasan bibir yaitu:
 - a) Garis lengkung pada cupido bibir member kesan anggun, lembut.

b) Warna merah *lips liner* untuk melakukan koreksi bibir.

Aplikasi *lipstick* warna merah ditambah dengan *lips gloss*.

2) Prinsip yang diterapkan pada riasan bibir yaitu:

a) Keseimbangan antara cupido kanan dan kiri.



Gambar 16. Rancangan Rias Bibir
(*sketsa*: Ria Kusuma, 2016)

3. Penerapan unsur dan prinsip desain pada rancangan Penataan Rambut

a. Unsur yang digunakan untuk penataan rambut yaitu:

1) Garis lengkung pada bagian kiri menggambarkan pelangi yang sudah muncul, dan pada sebelah kanan menggambarkan bias pelangi yang akan muncul.

2) Tekstur halus pada serat rambut bagian kiri dan tekstur kasar pada bagian kanan.

3) Warna yang digunakan yaitu 7 warna pelangi merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu.

b. Prinsip yang diterapkan pada penataan rambut yaitu:

1) Proporsi antara bagian kanan dan kiri lebih besar bagian kanan atau asimetris dan diterapkan pada jarak lebar antara warna satu dengan warna yang lainnya.



Gambar 17. Rancangan penataan rambut
(sketsa: Marinda, 2016)

E. Kosmetik Khusus

1. Kosmetik Khusus

a. *Foundation* Kr 5W



Gambar 18. *Foundation* Kr 5W
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

b. *Glitter* Kasar



Gambar 19. *Glitter* Kasar
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

c. *Glitter Halus*



Gambar 20. *Glitter Halus*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

d. *Hair spray warna*



Gambar 21. *Hair spray warna*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

F. Rancangan Pergelaran

1. Pembentukan Kepanitiaan

Pagelaran Tata Rias dan Kecantikan Kala Karolla Mengembara sebelum pergelaran melakukan pembentukan panitia dengan cara *voting* kemudian menyetujui hasil *voting* yang sudah dilaksanakan. Susunan

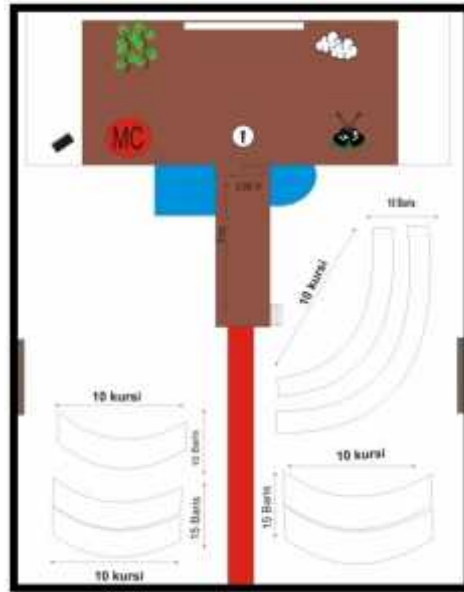
kepanitiaian Pergelaran Tata Rias dan Kecantikan 2013 terlampir pada lembar lampiran tabel 2.

2. Konsep Pergelaran

Pergelaran Tata Rias dan Kecantikan 2013 menggunakan konsep pergelaran sebuah cerita fabel yang berjudul *Kala Karolla Mengembara* yang menceritakan keluarga burung kakak tua, yang mempunyai anak bernama Karolla yang berpetualang untuk mencari kecantikan sejati. Pemain menggunakan kostum flora maupun fauna dengan *make up* fantasi dan property pendukung yang dapat mendukung karakter masing-masing tokoh.

3. Konsep Penataan Panggung

Pada pergelaran *Kala Karolla Mengembara* yang diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan panggung *proscenium*, penonton menyaksikan pertunjukan dari satu arah dengan penambahan panggung menjorok ke depan, tatanan kursi penonton membentuk U melingkari bagian depan panggung. Pergantian pemain dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Properti yang digunakan pada tata panggung adalah batang pohon, tiruan awan dan dedaunan.



Gambar 22. Konsep Penataan Panggung
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

4. Konsep Penataan *Lighting* atau Tata Cahaya

Lighting digunakan untuk memberi efek tertentu pada suatu pertunjukan. Warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Lampu yang digunakan yaitu lampu par dan lampu LED dengan warna merah, kuning, biru, hijau, ungu. Saat bunga pelangi keluar, lampu yang digunakan yaitu lampu warna biru, ungu dan putih.

5. Konsep Penataan Musik

Pada pertunjukan *Kala Karolla Mengembara*, musik merupakan elemen penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Musik yang mendukung dalam pementasan baik yang bersifat instrument maupun lagu, yang dapat menghidupkan suasana adegan yang sedang berlangsung dalam suatu pertunjukan. Iringan musik yang digunakan adalah jenis musik pop,

jawa, anak-anak, dan nada-nada seperti suara gemuruh, suara hujan, suara petir dan lain sebagainya. Iringan musik ini digunakan pada setiap adegan yang sedang berlangsung menyesuaikan dengan cerita, suasana dan tokoh yang sedang tampil.

6. Penjadwalan Pertunjukan

a. Penjadwalan Latihan Koreografi

Latihan awalnya dilakukan secara sporadis yang terbagi menjadi beberapa kelompok kecil agar lebih mendalami peran. Selanjutnya diadakan latihan bersama. Jadwal latihan terlampir pada lembar lampiran tabel 3.

b. Penjadwalan Pemetretan

Pemetretan dilaksanakan tanggal 10 Januari 2016 sesuai penjurian, hasil foto ini yang ditampilkan pada layar pada saat pertunjukan agar penonton mengetahui sumber ide dan hasil akhirnya.

c. Penjadwalan Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan tanggal 10 Januari 2016 bersamaan dengan penjurian. Penjurian yaitu dimana juri memberikan penilaian untuk keseluruhan mulai dari *make up*, kostum, properti kostum, asesoris dan keserasian. Gladi kotor dilakukan untuk mengetahui persiapan keseluruhan untuk tampil dalam pertunjukan 14 Januari 2016.

d. Penjadwalan Gladi Bersih

Jadwal gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 15.00 WIB.

Gladi bersih dilengkapi dengan penataan *lighting*, penataan musik dan penyesuaian *blocking* keseluruhan. Pada gladi bersih, para pemain latihan dengan menggunakan kostum lengkap. Semua pemain hadir pada saat gladi bersih agar latihan terakhir lebih matang dan siap untuk pertunjukan serta untuk menyesuaikan durasi waktu.

e. Penjadwalan Pertunjukan

Penjadwalan pertunjukan Pertunjukan *Kala Karolla*

Mengembara dilaksanakan pada:

Hari dan Tanggal : Kamis, 10 Januari 2016

Tempat : Auditorium UNY

Waktu : 14.00 WIB sampai selesai

Rundown dapat dilihat pada lembar lampiran tabel 4.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Desain

1. Proses Pelaksanaan Rancangan Kostum

Perancangan kostum dilakukan untuk menghasilkan kostum yang sesuai dengan tema serta karakter dan telah melewati beberapa perubahan melalui konsultasi dosen pembimbing untuk mencapai hasil yang maksimal.

a. Desain kostum pertama

Desain kostum pertama menggunakan longtorso dengan 7 warna pelangi pada bagian depannya, rok berwarna-warni seperti warna pelangi namun rok tersebut terlalu ramai untuk dipadukan dengan longtorso yang berwarna pelangi pula. Desain pertama kurang sesuai karena bagian dada terbuka dan warna rok terlalu ramai.



Gambar 23. Rancangan kostum pertama
(*Sketsa: Marinda, 2016*)

b. Desain kostum kedua

Desain kostum yang kedua, bagian dada sudah tertutup dengan bolero yang menggunakan kain bunga-bunga timbul, namun motif bunga-bunga tersebut kurang cocok dengan pelangi. Warna rok diganti dengan warna biru bergradasi, paling atas dengan warna biru muda kemudian semakin turun semakin warna tua.



Gambar 24. Rancangan kostum kedua
(*Sketsa*: Marinda, 2016)

c. Desain kostum ketiga

Desain kostum yang ketiga telah disetujui oleh dosen pembimbing hanya terdapat perubahan pada bolero yang semula bermotif bunga-bunga timbul menjadi bolero polos berwarna orange.



Gambar 25. Rancangan kostum ketiga
(*Sketsa: Marinda, 2016*)

Setelah desain kostum mendapatkan persetujuan dosen pembimbing kemudian mulai membuat kostumnya dengan melakukan pengukuran badan model dan jika kostum sudah 80% siap untuk digunakan, lakukan *fitting* kostum terlebih dahulu. Pembuatan kostum dilakukan oleh penjahit.



Gambar 26. Hasil 80% pembuatan rok dengan *pety coat*
(*Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016*)

2. Proses Pelaksanaan Rancangan Rias Wajah

a. Desain rias wajah pertama

Desain rias yang pertama belum mendapatkan persetujuan dosen pembimbing. Desain riasan pertama yaitu dengan memberi warna-warna pelangi pada wajah bagian kiri dan *make up* cantik pada wajah bagian kanan dengan memberi batu berwarna merah, kuning dan hijau yang mewakili warna pelangi. Alis yang diberi warna ungu dengan *glitter* halus warna ungu. Riasan bibir menggunakan 4 warna yaitu merah, kuning, hijau dan biru kemudian ditambahkan *glitter* halus pada setiap warnannya.



Gambar 27. Rancangan rias wajah pertama
(*Sketsa*: Ria Kusuma, 2016)

b. Desain rias wajah yang kedua

Desain rias yang kedua yaitu memberi *glitter* kasar dengan warna-warna pelangi pada wajah bagian kiri dan *make up* cantik pada wajah bagian kanan dengan memberi batu berwarna merah, jingga,

kuning, hijau, biru dan ungu. *Eye shadow* biru ditambahkan dengan *glitter* halus warna biru, sudut mata menggunakan warna ungu, *eyeliner* bawah mata warna ungu, *highlight* menggunakan warna kuning, mengaplikasikan *lipstick* warna merah ditambahkan dengan *lips gloss*. *Blush on* merah ditambahkan dengan paduan *pink* akan memberi kesan segar pada wajah yang membaur dengan *shading* pipi berwarna coklat.



Gambar 28. Rancangan rias wajah kedua
(*Sketsa*: Ria Kusuma, 2016)

3. Proses Pelaksanaan Rancangan Kosmetika Khusus

a. *Foundation*

Menggunakan *foundation* yang bersifat *waterproff* agar tidak mudah luntur dan tahan lama. *Foundation* yang digunakan untuk rias wajah pelangi yaitu kr 5w untuk mendapatkan warna kemerahan dan tidak pucat ketika terkena sorot lampu.

4. Proses Tes *Make Up*

a. Tes *make up* pertama

Tes *make up* pertama menggunakan *foundation* Kr 4W, bedak Mrt kuning langsung, *eye shadow* merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu dengan arah diagonal. *Lipstick* yang diaplikasikan merah dengan tambahan *lip gloss* berwarna *pink*. Membentuk alis menggunakan pensil alis warna coklat dicampur hitam. Pada tes *make up* pertama, *make up* terlihat pucat dan warna-warnanya kurang kuat dan kurang tajam.



Gambar 29. Tes *make up* pertama
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

b. Tes *make up* kedua

Tes *make up* kedua menggunakan *foundation* Kr 5W, bedak Mrt kuning langsung, menerapkan *face painting* dengan menggambar pelangi dari kelopak mata naik hingga pelipis membentuk lengkungan seperti pelangi kemudian mengisi lengkungan tersebut dengan *eye shadow*. *Lipstick* yang diaplikasikan berwarna merah dan

menggunakan *lips gloss*. Membentuk alis menggunakan pensil alis warna coklat dicampur hitam. Pada tes *make up* kedua, *make up* terlalu *simple* dan belum terlihat jelas dari jarak jauh.



Gambar 30. Tes *make up* kedua
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

c. Tes *make up* ketiga

Tes *make up* ketiga menggunakan *foundation* Kr 5W, bedak Mrt kuning langsung. Memberi warna-warna pelangi dengan mengaplikasikan kosmetik *face painting* pada wajah bagian kiri dan *make up* cantik pada wajah bagian kanan dengan memberi batu berwarna merah, kuning dan hijau yang mewakili warna pelangi. Alis yang diberi warna ungu dan ditambahkan *glitter* halus warna ungu. Riasan bibir menggunakan 4 warna yaitu merah, kuning, hijau dan biru kemudian ditambahkan *glitter* halus pada setiap warnannya.



Gambar 31. Tes *make up* ketiga
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

d. Tes *make up* keempat

Tes *make up* ketiga menggunakan *foundation* Kr 5W, bedak Mrt kuning langsung. Memberi *glitter* kasar dengan warna-warna pelangi pada wajah bagian kiri dan *make up* cantik pada wajah bagian kanan dengan memberi batu berwarna merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu. *Eye shadow* yang digunakan yaitu biru ditambahkan dengan *glitter* halus warna biru, sudut mata menggunakan warna ungu, *eyeliner* bawah mata warna ungu, *highlight* menggunakan warna kuning, *lipstick* yang digunakan berwarna merah ditambahkan dengan *lips gloss*. *Blush on* merah ditambahkan dengan paduan *pink* akan memberi kesan segar pada wajah yang membaaur dengan *shading* pipi berwarna coklat.



Gambar 32. Tes *make up* keempat
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

5. Proses Pelaksanaan Rancangan Tata Rambut
 - a. Desain penataan rambut yang pertama belum sesuai dengan tema karena lebih menyerupai kelopak bunga.



Gambar 33. Desain penataan rambut pertama
(*sketsa*: Marinda, 2016)

- b. Desain penataan rambut kedua mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing. Arah rambut keatas kemudian melengkung, bagian yang disasak menggambarkan bias pelangi yang akan muncul.



Gambar 34. Desain penataan rambut kedua
(sketsa: Marinda, 2016)

6. Proses tes *up do*

- a. Menyisir rambut hingga halus kemudian ikat rambut dipuncak kepala lalu pasang harnet untuk membungkus rambut aslinya, gulung pipih kemudian jepit dengan jipit lidi.



Gambar 35. Tes *up do*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

- b. Pasangkan sanggul kemudian kuatkan dengan jepit lidi pastikan terpasang dengan kuat agar tidak lepas saat pemain menari dipanggung.



Gambar 36. Pemasangan sanggul
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

7. Proses penataan panggung

Penataan panggung dikerjakan oleh *crew*, dilakukan mulai tanggal 12 Januari 2016 hingga 13 Januari 2016. Ornamen panggung yang digunakan antara lain *sterofoam* yang serupa dengan pohon, awan, yang ditata dengan sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan keadaan hutan tropis yang diinginkan dengan penataan awan berada dipanggung bagian kiri dan pepohonan berada dipanggung bagian kanan. Untuk kolam berada distep panggung paling bawah yang berada disamping kanan dan kiri panggung bagian depan. Pembuatan panggung dengan penambahan pada bagian depan dengan ukuran 7x3,66 meter.



Gambar 37. Penataan panggung
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil dan pembahasan kostum

Setelah melalui beberapa proses untuk mendapatkan suatu desain yang cocok dengan persetujuan dosen pembimbing, kemudian dilakukan pengukuran *talent* dan mulai melakukan tahap membuat kostum. Pembuatan kostum dilakukan oleh penjahit.

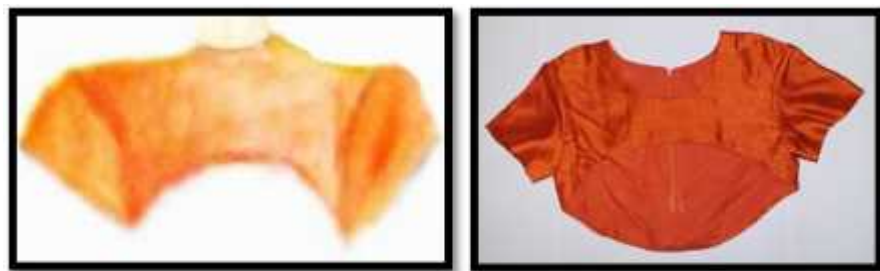
a. Hasil kostum pelangi

Desain kostum mengalami perubahan pada rok yang berwarna terlalu ramai, dada bagian atas yang tidak tertutup. Perbaikan hasil kostum adalah dengan mengganti warna rok menjadi biru bergradasi hingga biru tua dan menambahkan bolero untuk menutup dada bagian atas.



Gambar 38. Hasil keseluruhan kostum
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

- 1) Bolero yang semula bermotif bunga-bunga timbul diubah menjadi polos. Penambahan bolero pada dada bagian atas yang dipadukan dengan *longtorso* berwarna pelangi.



Gambar 39. Hasil bolero
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

- 2) Pada *longtorso* tetap dengan warna pelangi, tidak mengalami perubahan.



Gambar 40. Hasil *longorso*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

- 3) Pada rok yang mengalami perubahan dari desain pertama berwarna 7 warna pelangi diganti menjadi berwarna biru dengan gradasi biru tua. Untuk mengembangkan rok menggunakan *pety coat* didalamnya.



Gambar 41. Hasil rok dengan *pety coat*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

- 4) *Flat shoes* atau sepatu yang digunakan berwarna merah, warna tersebut diambil dari warna pelangi paling atas dengan tambahan batu-batuan warna-warni agar lebih terlihat *elegant* dan anggun.



Gambar 42. *Flat shoes*
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

b. Pembahasan

1) Pembahasan kostum

Rancangan kostum dengan hasil nyata kostum sudah sesuai.
Warna dan bentuk kostum tidak mengalami perubahan.

a) Bolero

Bolero yang rencananya memakai kain kaca dengan warna pelangi gradasi tetapi hasil jadi bolero memakai kain tayslik berwarna orange.

b) *Longtorso*

Pembuatan *longtorso* warna sudah sesuai namun *longtorso* yang rencananya menggunakan *resleting* pada bagian samping kanan dan tali pada bagian belakang, hasil jadi hanya menggunakan tali pada bagian belakang saja. Saat melakukan *fitting longtorso* tersebut masih terlalu besar dan harus dikecilkan dengan cara melipat sedikit pada bagian kanan dan kiri *longtorso* kemudian dijahit. Perbaikan dilakukan oleh penjahit.

c) Rok

Gradasi dan bentuk pada rok sudah sesuai dengan rancangan. Hanya melalui tahap pengecilan diameter, yang semula 7 meter kemudian kurangi dan hasil nyata menjadi 6 meter dan *pety coat* dengan diameter 5 meter.

d) *Flat shoes*

Flat shoes yang digunakan sudah sesuai dengan rancangan. *Flat shoes* berwarna merah dengan batu-batu berwarna-warni yang tersusun pada pinggir sepatu bagian dalam.

2. Hasil dan pembahasan rias wajah

a. Hasil rias wajah

Rias wajah yang digunakan untuk pelangi yaitu rias wajah fantasi dengan mempertimbangkan jarak panggung dengan penonton.

Rancangan rias wajah dengan hasil nyata terdapat perbedaan pada warna yang diaplikasikan kurang tegas. Menggunakan bulu mata 2 lapis dengan warna ungu dan hitam.



Gambar 43. Hasil rias wajah
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

b. Pembahasan rias wajah

Rias wajah pada saat pertunjukan mengalami perubahan pada rias wajah bagian kiri, warna alis, warna *eye shadow* dan bulu mata. Bulu mata yang awalnya menggunakan 2 bulu mata hitam dan ungu kemudian ditambah dengan bulu mata yang panjang agar lebih terlihat dari kejauhan. Pada saat riasan pelangi tersorot *lighting* berwarna biru, riasan terlihat pucat. Pada saat *lighting* berwarna ungu, riasan lebih terlihat jelas. Pada saat *lighting* berwarna putih, riasan terlihat lebih jelas.

3. Hasil dan pembahasan penataan rambut

a. Hasil penataan rambut

Penataan rambut yang digunakan yaitu sanggul fantasi asimetris. Pada sanggul bagian kanan melengkung berwarna-warni menggambarkan pelangi, pada bagian kiri dengan sedikit sasakan yang menggambarkan bias pelangi yang akan muncul.



Gambar 44. Hasil rancangan penataan rambut
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

b. Pembahasan penataan rambut

Pada penataan rambut mengalami perbaikan pada lingkaran kepala yang dibuat dari strimin, pada saat dipakai *talent* merasa sakit pada bagian dahi. Untuk mensiasati hal tersebut kemudian dipasang busa pada sanggul sekeliling lingkaran kepala agar strimin tidak bertumpu pada dahi. Pemakaian sanggul 15 menit sebelum *talent* naik ke panggung karena pada awal memakai sanggul tersebut *talent* masih sedikit merasakan sakit jika terlalu lama memakai sanggul.

4. Hasil dan pembahasan pertunjukan

a. Hasil akhir dan pembahasan penataan panggung dan *property* panggung

1) Hasil akhir penataan panggung dan *property* panggung

Panggung yang digunakan untuk pertunjukan *Kala Karolla Mengembara* yaitu panggung *proscenium*. *Property* yang digunakan pohon-pohon *sterofoam* dan awan-awan tiruan serta dedaunan asli yang letakkan dilantai secara berserakan.



Gambar 45. Hasil penataan panggung
(Dokumentasi: Ria Kusuma, 2016)

2) Pembahasan penataan panggung dan *property* panggung

Panggung kurang lebar karena sebagian tokoh menggunakan kostum ukuran besar sehingga agak sulit untuk bergerak, salah satunya yaitu pelangi yang mengalami kesulitan bergerak saat akan kembali ke belakang panggung. Pada panggung dunia air kurang lebar sehingga pemain sulit dan kurang leluasa untuk bergerak. Pada bagian awan *spacnya* kurang lebar sehingga

pergantian pemain agak sulit. Sebaiknya panggung dibuat lebih lebar yang disesuaikan dengan tokoh-tokoh yang menggunakan kostum lebar dan besar.

b. Hasil akhir dan pembahasan penataan *lighting*

1) Hasil akhir penataan *lighting*

Penataan *lighting* yang digunakan saat pertunjukan disesuaikan dengan alur cerita, misalnya saat tokoh keluar pada siang hari, *lighting* yang digunakan yaitu warna biru. Pada saat pelangi muncul *lighting* yang digunakan yaitu *lighting* biru dan putih yang menggambarkan langit siang hari, kemudian *lighting* ungu. Letak pemasangan *lighting* berada didepan panggung ditribun penonton bagian atas dan ada pada depan samping kanan dan kiri panggung.



Gambar 46. Hasil akhir dengan *lighting* putih
(Dokumentasi: Addien, 2016)



Gambar 47. Hasil akhir dengan *lighting* ungu
(Dokumentasi: Addien, 2016)



Gambar 48. Hasil akhir dengan *lighting* biru
(Dokumentasi: Addien, 2016)

2) Pembahasan penataan *lighting*

Terdapat beberapa warna *lighting* yang digunakan, antarlain yaitu warna putih, biru, ungu, dan lain-lain. Pada saat pelangi tersorot *lighting* berwarna biru, riasan terlihat pucat. Pada

saat *lighting* berwarna ungu, riasan lebih terlihat jelas. Pada saat *lighting* berwarna putih, warna kostum dan riasan terlihat lebih jelas. Pada saat pergantian *lighting* menimbulkan ketidaknyamanan pada mata karena lampu berganti sangat cepat.

c. Hasil akhir dan pembahasan penataan musik

1) Hasil penataan musik

Dalam pertunjukan Kala Karolla Mengembara musik yang digunakan adalah lagu anak-anak, tradisional, modern dan instrument. Lagu anak-anak yang digunakan seperti tik-tik bunyi hujan, pelangi-pelangi, kupandang langit, oh ibu dan ayah, dan lain sebagainya. Lagu modern yang digunakan seperti kunang-kunang, ular berbisa, perempuan paling cantik, dan lain-lain. Pada saat pelangi muncul, musik yang digunakan yaitu lagu anak-anak yang berjudul pelangi yang menunjukkan bahwa itu pelangi yang sedang tampil dipanggung.

2) Pembahasan penataan musik

Dalam penataan musik yang digunakan sesuai dengan alur cerita dan suasana yang ingin disajikan, namun pada bagian tribun suaranya terdengar menggema sehingga percakapan antar tokoh yang menggunakan *dubbing* tersebut terdengar kurang jelas. Pada saat pelangi muncul, musik yang digunakan yaitu lagu anak-anak yang berjudul pelangi yang menunjukkan bahwa itu pelangi yang sedang tampil dipanggung. Dalam penyajian lagu saat pertunjukan,

mungkin juga ada sebagian lagu-lagu yang asing didengar oleh anak-anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Hasil rancangan kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut pada pelangi dengan sumber ide pelangi dengan pengembangan *disformasi* yaitu sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kostum Pelangi melalui 3 kali perubahan untuk mencapai pelangi yang diinginkan, menggunakan penerapan unsur desain garis, ukuran, warna, tekstur dan menggunakan penerapan prinsip desain proporsi, irama, kontras, gradasi. Rancangan desain sudah sesuai dengan yang diharapkan.
 - b. Hasil rancangan tata rias fantasi untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui 4 kali perubahan dengan menerapkan unsur desain garis, warna, bentuk, arah, tekstur serta menggunakan penerapan prinsip desain aksen, keseimbangan, proporsi. Pemilihan warna untuk tatanan rias wajah pada pelangi menggunakan warna-warna yang ada pada pelangi seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu dan ditambah dengan *glitter* pada wajah bagian kiri.
 - c. Hasil rancangan penataan rambut pelangi melalui 2 kali perubahan. Penataan rambut menggunakan penataan fantasi dengan rambut penataan asimetris menerapkan unsur desain garis, tekstur dan warna dengan menggunakan prinsip desain proporsi.

2. Hasil tatanan kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut pada pelangi sebagai berikut:
- a. Hasil tatanan kostum berbahan *tayslik*, *velvet*, *double hicon*, *taveta*, *tile glitter*, abotai dengan penerapan warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Kostum yang terdiri dari *longtorso*, *bolero*, *pety coat* dan rok serta *property* kostum berupa lengkungan pelangi yang dipakai pada punggung *talent*.
 - b. Hasil tata rias wajah fantasi dengan karakter lembut, feminim, indah dan cantik. Menggunakan warna-warna pelangi yang ditambahkan dengan pengalikasikan *glitter* pada riasannya yaitu *eye shadow* berwarna biru ditambahkan *glitter*, sudut mata berwarna ungu, *highlight* berwarna kuning, *eye liner* bawah berwarna ungu, *lipstick* yang digunakan berwarna merah yang ditambah dengan pengaplikasian *lips gloss*, menggunakan 2 bulu mata yaitu bulu mata biasa dengan warna ungu dan bulu mata panjang berwarna hitam, pada rias mata bagian kanan ditempel batu-batuan berwarna merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu serta menggunakan kosmetik *foundation waterproof Kr 5W*.
 - c. Hasil penataan rambut menggunakan penataan fantasi dengan penataan asimetris yang menggunakan lungsen warna-warni yang ditempel pada kerangka strimin kemudian satu sisi dibentuk menggelembung seperti pelangi dan satu sisinya disasak sehingga membentuk seperti pelangi akan muncul. Pemasangan sanggul pelangi menggunakan jepit lidi.

3. Terselenggaranya pertunjukan Tugas Akhir yang mengusung Drama Musikal “*Kala Karolla mengembara*” dengan sangat menakjubkan pada tanggal 14 Januari 2016 pukul 14.00 WIB di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan menampilkan 39 *talent* yang berperan diantaranya Pelangi secara keseluruhan. Pada pertunjukan drama musik *Kala Karolla Mengembara* menggunakan bentuk panggung *proscenium* yang menggambarkan udara, air dan daratan, namun disaat Pelangi muncul tidak leluasa melakukan gerak dikarenakan *space* panggung saat pelangi keluar kurang lebar dan pelangi menggunakan kostum yang besar. Untuk penggunaan *lighting* pada saat pelangi tersorot *lighting* berwarna biru, riasan terlihat pucat, pada saat *lighting* berwarna ungu, riasan lebih terlihat jelas, pada saat *lighting* berwarna putih, warna kostum dan riasan terlihat lebih jelas. Dalam pertunjukan drama musik *Kala Karolla Mengembara* secara keseluruhan menggunakan musik *dubbing*. Musik *dubbing* dalam cerita ini dimaksudkan untuk mempermudah para pemain untuk mementaskan perannya pada saat dipanggungi dan pemain tidak tergantung pada pemain lainnya. Iringan lagu yang digunakan pada cerita tersebut yaitu lagu anak-anak, lagu tradisional dan lagu modern, dimana antusias dari penonton sangat tinggi terlebih dari kalangan anak-anak. Pada saat pelangi muncul, musik yang digunakan yaitu lagu anak-anak yang berjudul pelangi yang menunjukkan bahwa itu pelangi yang sedang tampil dipanggungi. Kesuksesan dari pertunjukan drama musik *Kala Karolla Mengembara*, tidak lepas dari

kerjasama panitia mahasiswi Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bekerja keras dalam proses pelaksanaan pergelaran drama musikal *Kala Karolla Mengembara*, salah satunya Sekretaris yang telah mencatat dan merekap semua berkas yang bersangkutan dengan pergelaran mulai dari proses perancangan pergelaran hingga penutupan pembubaran panitia pergelaran drama musikal *Kala Karolla Mengembara*.

B. Saran

1. Untuk rancangan kostum, *make up* dan penataan rambut
 - a. Langkah awal dari menciptakan kostum, merias pelangi dan penataan rambut adalah merancang. Sebelumnya harus mengetahui dan memahami unsur dan prinsip desain.
 - b. Rancangan rias wajah dan penataan rambut yang telah dibuat hendaknya dilakukan uji coba merias dan menata rambut untuk mengetahui perbaikan rancangan yang harus dilakukan.
2. Untuk penerapan kostum, *make up* dan sanggul
 - a. Pastikan kostum benar-benar terpasang dengan kuat dan nyaman saat digunakan pemain sepanjang pergelaran berlangsung.
 - b. Perlu diperhatikan garis-garis ketegasan dari *shading* dan *thinting*. Penggunaan warna *foundation* dipilih warna yang kemerahan untuk menghindari kesan pucat pada wajah pemain.

- c. Memastikan sanggul terpasang kuat, tidak menimbulkan rasa sakit saat digunakan dengan menggunakan busa tipis pada sekeliling kerangka dasaran sanggul.
3. Untuk pergelaran
- a. Kerjasama panitia dalam pembuatan hingga pelaksanaan pagelaran sangat dibutuhkan untuk mengetahui perkembangan, kelancaran dan kesuksesan pagelaran.
 - b. Ketika ada suatu permasalahan yang timbul segera mencari jalan keluar dan diselesaikan dengan kepala dingin.