



**TATA RIAS FANTASI TOKOH PUTRI RAPUNZEL DALAM
CERITA RAPUNZEL PADA PERGELARAN
*FAIRY TALES OF FANTASY***

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan**



**Disusun Oleh
Sri Winani Novita
09519131018**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Tokoh Putri Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2012

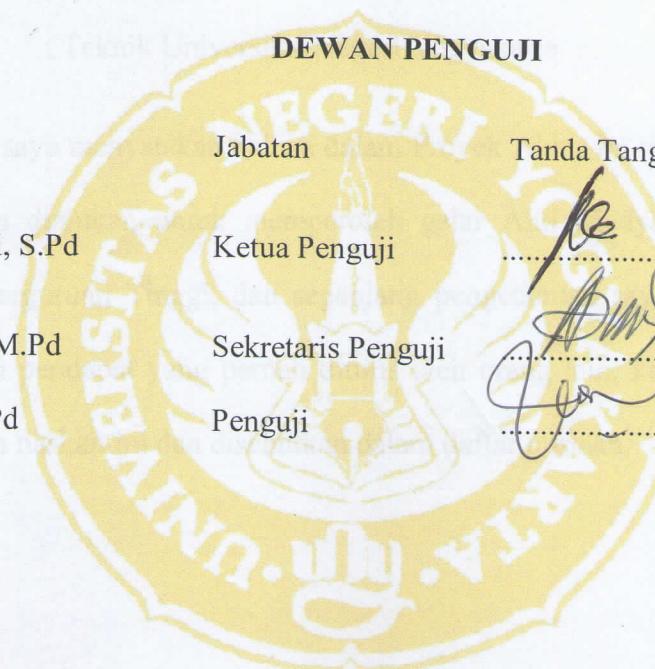
Dosen Pembimbing



Eni Juniaستuti, S.Pd
NIP. 19790615 200501 2 001

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Tokoh Putri Rapunzel Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*” ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 27 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.



Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Sri Winani Novita

Nim : 09519131018

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya, disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,



Sri Winani Novita
NIM. 09519131018

TATA RIAS FANTASI TOKOH PUTRI DALAM CERITA RAPUNZEL PADA PERGELARAN *FAIRY TALES OF FANTASY*

Oleh:
Sri Winani Novita
NIM. 09519131018

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan tata rias wajah fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum fantasi tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 2) mengaplikasikan tata rias wajah fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 3) menampilkan tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu: 1) merancang tata rias wajah fantasi dengan cara mengetahui alur cerita dongeng Rapunzel dan mengkaji teori untuk mempelajari karakter tokoh putri, mencari sumber ide dan merancang tata rias wajah fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum, 2) menerapkan tata rias wajah fantasi dengan melakukan tes rias wajah, penataan rambut, gladi kotor yang meliputi pengaplikasian tata rias wajah, penataan rambut, *body painting* dan kostum dengan menampilkan tokoh diatas panggung serta penyesuaian tata cahaya dan music, 3) menampilkan tokoh putri Rapunzel melalui pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dengan menyusun kegiatan (latihan, gladi kotor, gladi bersih dan penyelenggaraan pergelaran).

Hasil Proyek Akhir, yaitu: 1) terciptanya rancangan tata rias wajah fantasi, rancangan *body painting*, rancangan penataan rambut dan rancangan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 2) terwujudnya tata rias wajah fantasi, *body painting*, penataan rambut dan penataan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 3) terselenggaranya pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 Maret 2012, dengan menampilkan tokoh putri dalam cerita Rapunzel.

Kata kunci, yaitu: Rias Fantasi, Putri Rapunzel, *Fairy Tales of Fantasy*.

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Tokoh Putri Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2012

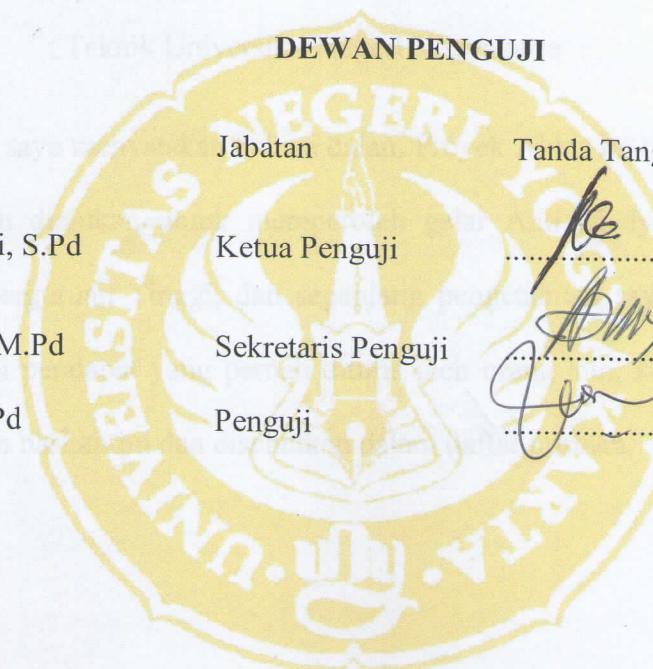
Dosen Pembimbing



Eni Juniaستuti, S.Pd
NIP. 19790615 200501 2 001

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Tokoh Putri Rapunzel Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*” ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 27 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.



Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Sri Winani Novita

Nim : 09519131018

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya, disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,



Sri Winani Novita
NIM. 09519131018

**FANTASY MAKE UP FOR THE PRINCESS CHARACTER IN THE STORY
OF RAPUNZEL IN FAIRY TALES OF FANTASY SHOW**

By:
Sri Winani Novita
NIM. 09519131018

ABSTRACT

This Final Project aimed to: 1) product fantasy make up, body painting, hairdo and costume designs for the princess characters in the story of Rapunzel in Fairy Tales of Fantasy, 2) apply fantasy make up, body painting, hairdo and costume of the princess character in the story of Rapunzel in Fairy Tales of Fantasy, 3) show the princess character in the story of Rapunzel in Fairy Tales of Fantasy show.

The methods used were: 1) designing make up fantasy make up by knowing the plot of the Fairy Tales of Rapunzel and reviewing the theory to learn the character of a princess, looking for sources of idea and designing fantasy make up, body painting, hairdo and costume, 2) applying fantasy make up by doing make up, body painting, hairdo and costume test by showing the character on the stage and lighting and music adjustments, 3) showing the character of princess Rapunzel in Fairy Tales of Fantasy show by organizing activities (practice, rehearsal, final rehearsal and the show).

The results of the Final Project were: 1) the creation of fantasy make up, body painting, hairdo and costume designs for the princess character in Fairy Tales of Fantasy show, 2) the realization of fantasy make up, body painting, hairdo and costume of the princess character in Fairy Tales of Fantasy show, 3) performing Fairy Tales of Fantasy show in the Concert Hall of Taman Budaya Yogyakarta On March 17, 2012, by showing the princess character in the story of Rapunzel.

Keywords are: Fantasy Make up, Princess Rapunzel, Fairy Tales of Fantasy.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan proyek akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, Selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, sekaligus Pengaji Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan motivasi sehingga Proyek Akhir ini dapat selesai dengan baik.
5. Asi Tritanti, M.Pd, selaku sekretaris Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan motivasi sehingga Proyek Akhir ini dapat selesai dengan baik.
6. Eni Juniastuti, S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang selalu meluangkan waktu membimbing penulis, memberikan saran dan motifasi sehingga terselesaikannya Proyek Akhir ini dengan tepat waktu.

7. Seluruh Dosen Keahlian Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis.
8. Seluruh keluarga besar tim produksi teater yang bergabung dalam pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.
9. Kedua Orang tua dan Adik tercinta yang telah memberi dukungan baik material dan spiritual.
10. Untuk orang spesial Reknawan Indiarta yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
12. Teman- teman Pendidikan Teknik Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009, serta semua pihak yang banyak membantu dalam penulisan laporan Proyek Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir masih banyak kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membagun kesempurnaan laporan ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juli 2012
Penulis

Sri Winani Novita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. BatasanMasalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
G. Keaslian Gagasan.....	9
BAB II. KAJIAN TEORI	11
A. Alur Cerita	11
B. Sumber Ide.....	15
1. Pengertian Sumber ide.....	15
2. Pengembangan Sumber Ide	16
C. Disain.....	18
1. Pengertian Disain.....	18
2. Unsur Desain	19
3. Prinsip Desain.....	31
D. Tata Rias Wajah Fantasi	33
1. Pengertian.....	33
2. Jenis-jenis Tata Rias Wajah	34
3. Kosmetika untuk Merias Wajah Fantasi	46
4. Peralatan dan Bahan untuk Merias	47
5. Proses Kerja Merias Wajah	48
6. Pemasangan Bulu Mata.....	49
E. Penataan Rambut.....	49
1. Pengertian Penataan Rambut.....	49
2. Jenis-jenis Penataan Rambut.....	50

F. Body Painting.....	51
1. Pengertian <i>Body Painting</i>	51
2. Jenis-jenis <i>Body painting</i>	52
G. Kostum dan Assesoris	52
1. Pengertian Kostum.....	52
2. Jenis-jenis Kostum.....	53
3. Bagian-bagian Kostum.....	53
4. Pengertian assesoris	54
H. Pergelaran	55
1. Pengertian Pergelaran	55
2. Tema Pergelaran	56
3. Alur Cerita Pergelaran	56
4. Panggung.....	57
5. Tata Cahaya.....	60
6. Penataan Musik	62
7. Manajemen Pergelaran.....	63
BAB III. KONSEP RANCANGAN	69
A. Konsep Rancangan Tata Rias wajah.....	69
1. Karakter Putri Rapunzel.....	69
2. Sumber Ide Rancangan Rias Wajah	69
3. Pengembangan Sumber Ide Rancangan Rias Wajah	69
4. Unsur dan Prinsip Disain Rancangan Rias Wajah	70
5. Rancangan Tata Rias Wajah	70
B. Konsep Rancangan Penataan Rambut.....	75
1. Sumber Ide Rancangan Penataan Rambut.....	75
2. Pengembangan Sumber Ide Rancangan Rias Wajah.....	75
3. Unsur dan Prinsip Disain Rancangan Penataan Rambut.....	76
4. Konsep Penataan Rambut Putri	76
C. Konsep Rancangan <i>Body Painting</i>.....	78
1. Sumber Ide <i>Body Painting</i>	78
2. Pengembangan Sumber Ide <i>Body Painting</i>	79
3. Unsur dan Prinsip Disain <i>Body Painting</i>	79
4. Konsep <i>Body Painting</i>	80
D. Konsep Rancangan Kostum	80
1. Sumber Ide Rancangan Kostum	80
2. Pengembangan Sumber Ide dalam Rancangan Kostum	81
3. Unsur dan Prinsip Disain Kostum	81
4. Konsep Kostum Putri Rapunzel	82
E. Rancangan Pergelaran.....	85
1. Konsep <i>Fairy Tales of Fantasy</i>	85
2. Manajemen Pergelaran.....	86
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Proses Penerapan Disain.....	91
1. Persiapan Peralatan dan Kosmetik	91

2. Proses Penerapan Rias Wajah Korektif	94
3. Proses Penerapan Disain Rias Wajah.....	97
4. Proses Penerapan Disain Penataan Rambut	100
B. Hasil Pengembangan Tata Rias Wajah.....	102
1. Pengembangan Rias Wajah Keseluruhan	102
2. Pengembangan Penataan Rambut.....	104
3. Pengembangan <i>Body Painting</i> Keseluruhan	104
4. Pengembangan Kostum Keseluruhan	105
C. Pembahasan Hasil Pengembangan Tata Rias Wajah	106
1. Pembahasan Hasil Pengembangan Tata Rias Keseluruhan.....	106
2. Pembahasan Hasil Pengembangan Penataan Rambut	107
3. Pembahasan Hasil Pengembangan <i>Body Painting</i>	108
4. Pembahasan Hasil Pengembangan Kostum	108
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rapunzel	15
Gambar 2. Macam-macam Garis.....	19
Gambar 3. Arah Mendatar.....	20
Gambar 4. Arah Tegak Lurus.....	20
Gambar 5. Arah Miring.....	21
Gambar 6. Bentuk Geometri	22
Gambar 7. Bentuk Organis.....	22
Gambar 8. Ukuran	23
Gambar 9. Warna Primer	24
Gambar 10. Warna Sekunder	25
Gambar 11. Warna Tertiier	25
Gambar 12. Warna Intermediet	26
Gambar 13. Skema Warna	29
Gambar 14. <i>Value</i>	31
Gambar 15. Panggung <i>Proscenium</i>	58
Gambar 16. Panggung Arena	58
Gambar 17. Panggung Arena Tapal Kuda	59
Gambar 18. Panggung Arena Bentuk U.....	59
Gambar 19. Panggung Arena Melingkar	59
Gambar 20. Panggung Arena Setengah Lingkaran	60
Gambar 21. Panggung <i>Thrust</i>	60
Gambar 22. Disain Rias Wajah Keseluruhan.....	72
Gambar 23. Disain Ras Mata	73
Gambar 24. Disain Alis.....	73
Gambar 25. Disain Bulu.....	73
Gambar 26. Disain Rias Pipi	74
Gambar 27. Disain Hidung.....	74
Gambar 28. Disain Bibir	75
Gambar 29. Konsep Penataan Rambut Tampak Depan.....	77
Gambar 30. Konsep Penataan Rambut Tampak Samping	77
Gambar 31. Konsep Penataan Rambut Tampak Belakang	78
Gambar 32. Konsep <i>Body Painting</i>	80
Gambar 33. Rancangan Kostum.....	82
Gambar 34. Disain Kostum Bagian Atas	83
Gambar 35. Disain Obi Pinggang.....	84
Gambar 36. Disain Rok.....	84
Gambar 37. Wajah Asli Model.....	94
Gambar 38. <i>Test Make Up</i> 1.....	98
Gambar 39. <i>Test Make Up</i> 2.....	98
Gambar 40. <i>Test Make Up</i> 3.....	99
Gambar 41. <i>Test Make Up</i> 4.....	100
Gambar 42. <i>Test Make Up</i> 5.....	100

Gambar 43. <i>Test Styling</i> 1	101
Gambar 44. <i>Test Styling</i> 2	102
Gambar 45. Hasil Pengembangan <i>Make up</i> Keseluruhan.....	103
Gambar 46. Hasil Pengembangan Penataan Rambut	104
Gambar 47. Hasil Pengembangan <i>Body Painting</i>	105
Gambar 48. Hasil Pengembangan Kostum	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Proses Penataan Rambut	115
Lampiran 2. Foto Proses <i>make Up</i>	115
Lampiran 3. Foto Proses penyemprotan <i>Hair Spray Color</i>	116
Lampiran 4. Foto Ruang <i>Make Up</i>	116
Lampiran 5. Foto Panggung Tampak Depan	117
Lampiran 6. Foto Adegan Pemain Diatas panggung	117
Lampiran 7. Foto Hasil Make up keseluruhan	118
Lampiran 8. Foto Hasil Pemain dan <i>Beautician</i>	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebudayaan, dan dunia pendidikan banyak terjadi pergeseran nilai-nilai seperti budi pekerti, moral, sopan santun, dan nilai budaya yang seakan luntur dari kehidupan anak remaja akibat kemajuan teknologi yang begitu pesat. Hal ini berpengaruh pada perkembangan dongeng di tanah air, baik dongeng dalam negeri (Keong Mas, Lutung Kasarung, Legenda Candi Prambanan, Loro Jonggrang) maupun dongeng luar negeri (*Rapunzel, Swan Lake, Beauty and The Beast, Cinderella, Snow White, Sleeping Beauty, Aladin*). Saat ini dongeng sudah jarang ditemukan pada dunia anak-anak hal ini dikarenakan telah tergesernya dongeng dengan permainan yang lebih modern seperti *games online*, boneka *Barbie*, *Playstation* dan tempat-tempat bermain yang ada di *mall* serta tontonan film-film kartun seperti *Naruto*, *Upin dan Ipin*, *Spongebob* dll. Hal ini menyebabkan kurangnya minat anak-anak terhadap dongeng.

Sebelumnya dongeng dipakai sebagai pengantar tidur bagi anak-anak yang sulit tidur serta sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak karena dapat menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas anak. Dongeng juga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan moral yang efektif, sehingga diharapkan dongeng yang ditampilkan terdapat nilai-nilai

kehidupan dan pesan moral yang dapat diserap oleh anak. Baik pesan secara positif maupun negatif, dari segi positif yaitu akan membentuk pribadi anak yang baik seperti suka menolong, baik hati, jujur dan penyayang antar sesama. Sedangkan dari segi negatif seperti suka berbohong, menipu dan membenci teman. Tokoh yang terdapat dalam dongeng dapat mengajarkan anak-anak untuk belajar memahami sifat baik dan buruk, serta upaya pembelajaran bagi anak untuk menumbuhkan karakter terhadap anak, sehingga anak dapat membedakan mana yang harus ditiru dan dijauhi.

Dongeng merupakan suatu kisah yang diambil dari pemikiran yang tidak benar-benar terjadi dari seorang penulis, dan diubah menjadi suatu cerita yang mengandung pesan moral. Dongeng juga merupakan dunia khayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng bisa membawa pendengarnya masuk ke dalam dunia fantasi, tergantung cara penyampaiannya. Disamping itu terdapat berbagai macam dongeng yang mengandung nilai pendidikan, watak dan budi pekerti yang terdapat dalam dongeng binatang atau fabel seperti dongeng Kancil dan Buaya dan Kucing Bersepatu Bot. Dongeng yang menceritakan suka dan duka masuk dalam dongeng biasa seperti Bawang Merah dan Bawang Putih dan Jaka Tarub. Dongeng yang bersifat menghibur masuk kedalam dongeng komedi seperti Si Kabayan, Pak Pandir, serta Pak Belalang.

Dongeng perlu diperkenalkan kepada anak-anak karena dalam dongeng terdapat banyak pesan dan kesan yang dapat diambil seperti sikap dan sifat tokoh yang ada dalam dongeng tersebut. Pesan dan kesan yang terdapat dalam dongeng dapat mengajarkan anak-anak untuk belajar memahami sifat baik dan buruk, serta upaya pembelajaran yang menumbuhkan karakter terhadap anak, mana yang harus dicontoh dan yang dihindari. Kemasan dongeng bisa dilihat, dibaca atau didengar melalui buku cerita, DVD dongeng radio dan dongeng yang diceritakan oleh guru dan orang tua.

Fairy Tales of Fantasy merupakan suatu pergelaran yang berkaitan dengan akting atau seni peran yang menjadi suatu pergelaran yang berbentuk teater. Teater merupakan bentuk karya seni yang ditampilkan dalam suatu pergelaran yang berhubungan dengan kisah kehidupan manusia. Pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* ditampilkan secara menarik dengan menggabungkan beberapa gestur (gerak tubuh), mimik, musik, tari serta ucapan pemain.

Fairy Tales Of Fantasy merupakan dongeng khayalan yang mengkolaborasikan karya seni menjadi sebuah hiburan yang menarik dengan menggabungkan 7 (tujuh) macam dongeng seperti *Rapunzel*, *Snow White*, *Swan Lake*, *Cinderella*, *Beauty and The Beast*, dan *Sleeping Beauty*. Kemudian dikemas menjadi satu kesatuan sehingga menjadi suatu cerita yang unik dengan pengaplikasian *make up* fantasi dan *make up* karakter sehingga menghasilkan kolaborasi yang indah, mewah dan

glamour yang akan dikemas dalam satu kesatuan dengan penggabungan drama panggung yang sebagian diisi nyanyian dengan iringan orkes atau musik instrumental. Kehadiran dunia khayal tersebut mencetuskan pemikiran akan penuangan cerita di dunia nyata dengan mengedepankan gaya penataan rambut, *make up* dan busana yang dijadikan kreatifitas seni modern.

Dongeng Rapunzel merupakan salah satu dari ketujuh cerita. Salah satu tokoh dalam Rapunzel yang berasal dari Jerman diceritakan tokoh putri yang bernama Rapunzel. Dalam cerita ini tokoh Rapunzel dipilih karena sosoknya yang ceria, anggun, semangat, cerdas, baik hati, periang dan lucu. Dalam tokoh asli Rapunzel merupakan seorang putri raja namun sejak bayi Rapunzel diculik oleh nenek tua bernama Gothel. Rapunzel tinggal pada sebuah menara tinggi yang terletak di hutan belantara yang dikelilingi oleh rumput-rumput yang menjalar. Rapunzel pada versi asli film kartun *World Disney* berpenampilan sederhana layaknya rakyat biasa dan hidup sendiri di menara sehingga tidak terlihat kalau Rapunzel seorang putri Raja. Pada busana bawah menggunakan rok panjang, mengenakan baju *pink*/merah muda dengan bunga-bunga pada lengan baju dan *obi* pinggang besar dengan tali-tali. Penampilan rias wajah Rapunzel yang dibawa dalam tema *Fairy Tales of Fantasy* harus dapat memunculkan karakter tokoh tersebut pada saat tampil di atas panggung. Pemilihan warna kosmetik juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna yang sesuai dengan karakter tokoh

dan disesuaikan dengan kostum yang dikenakan serta perlu mempertimbangkan *lighting* yang sesuai karena berpengaruh pada kosmetik maupun kostum. Penampilan tokoh ini pada penataan rambut menggunakan teknik kepang dengan aksesoris bunga mawar pada rambut. Hal ini untuk memberikan kesan sederhana pada tokoh Rapunzel.

Tata panggung pada suatu pementasan harus dibuat dengan perhitungan yang matang. Pemilihan bentuk panggung akan menjadi salah satu faktor kenyamanan bagi penari. Ukuran panggung harus disesuaikan dengan pergelaran yang akan dipentaskan serta kapasitas panggung yang harus sesuai. Selain jarak panggung, *lighting* juga berpengaruh suatu pementasan. Panggung yang digunakan pada pertunjukkan Proyek Akhir yaitu menggunakan panggung *Proscenium*. Penggunaan panggung *proscenium* ini diharapkan hubungan antara panggung dan oditorium karena dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang *proscenium*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Bergesernya dongeng dengan acara-acara TV karena perkembangan zaman dan teknologi pada masyarakat.
2. Lunturnya nilai-nilai kehidupan yang dialami masyarakat akibat perkembangan teknologi secara pesat.

3. Kurangnya apresiasi dan pemahaman generasi muda khususnya di Yogyakarta pada dongeng.
4. Kurangnya minat masyarakat untuk membaca dongeng versi kartun *World Disney*, sehingga perlunya penyajian dongeng yang berbeda untuk menarik perhatian masyarakat.
5. Strategi bisnis hiburan dalam masyarakat dan banyak pilihan dalam mencari hiburan yang realistik, menjadi suatu tantangan untuk menjadikan dongeng sebagai aspirasi hidup bagi generasi muda.
6. Kurangnya orang tua terhadap anak dalam mengenalkan dan menceritakannya dongeng sejak dulu.
7. Penampilan tokoh putri belum ada dalam bentuk nyata.
8. Penampilan tokoh dalam dongeng yang kurang mencerminkan karakter.
9. Tata rias, tata rambut dan kostum tokoh putri Rapunzel masih sederhana.
10. Belum ada tata rias fantasi tokoh putri Rapunzel

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan rias panggung dan fantasi, tata rambut serta kostum yang dapat memunculkan karakter tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimana mengaplikasikan tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana menampilkan tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan Penulisan

1. Menghasilkan rancangan tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.
2. Mengaplikasikan tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.
3. Menampilkan tata rias fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum tokoh putri dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari diselenggarakannya pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai wahana menerangkan ilmu pengetahuan dalam bidang Tata Rias dan Kecantikan khususnya dalam menggali sumber ide cerita dari luar negeri.
- b. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan busana, karakter, *setting* panggung, *lighting, property*, musik serta cerita dalam sebuah opera.
- c. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
- d. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.
- e. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
- f. Mengembangkan konsep tokoh Rapunzel dalam tata rias menjadi konsep tokoh putri secara nyata dan fantasi.

2. Bagi Akademis

- a. Mengevaluasi hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
- b. Menghasilkan perias-perias muda yang mampu bersaing dalam bidang tata rias.
- c. Melahirkan calon mahasiswa muda yang profesional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
- d. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam menghadapi pekerjaannya.

- e. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan tentang cerita dari luar negeri.
 - b. Memperoleh informasi bahwa Tata Rias dan Kecantikan mampu mengadakan pagelaran yang menarik untuk disajikan.
 - c. Mengetahui adanya jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.
 - d. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide-ide kreatif di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.

G. Keaslian Gagasan

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, penulis mendapatkan inspirasi dari sebuah dongeng Rapunzel. Tokoh dalam cerita tersebut, Rapunzel digambarkan menggunakan tata rias karakter yang menggambarkan seorang gadis yang baik hati, rendah hati, dan semangat. Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya penulis sendiri, mulai dari tata rias Rapunzel serta *body painting* dalam pelaksanaan pertunjukkan *Fairy Tales of Fantasy* dilakukan penulis sendiri dengan tanpa bantuan dari pihak yang mendukung penulis. Rancangan kostum dan asesoris yang digunakan fantasi Rapunzel merupakan kreasi penulis

sendiri. Dalam penggarapan dan penyusunan Proyek Akhir ini belum pernah di publikasikan baik dari media maupun visual.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita

1. Pengertian Dongeng

Menurut James Danandjaja (2007: 83) dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi. Secara umum dongeng dapat dapat dituturkan atau dituliskan yang bersifat menghibur dan tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Sehingga dapat disimpulkan secara umum dongeng merupakan cerpen yang disampaikan secara lisan dan bersifat fiktif/tidak nyata dan tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Karena itu semua hanya imajinasi dari seorang penulis. Menurut Anti Aarne dan Stith Thompson (1992:86), dongeng dapat dibedakan menjadi empat menurut jenisnya yaitu:

- 1) dongeng binatang (*animal tales*); 2) dongeng biasa (*ordinary tales*); 3) lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*); 4) dongeng berumus (*formula tales*).

Berdasarkan isinya dongeng dapat dibedakan menjadi lima yaitu *fabel* (dongeng binatang), legenda (dongeng keajaiban alam), *mite* (dongeng dewa-dewa dan makhluk halus), *sage* (dongeng sejarah) dan *parabel* (dongeng yang mengandung nilai kehidupan).

Berdasarkan kajian di atas, cerita dongeng rapunzel termasuk kedalam dongeng legenda dan dongeng *parabel*. Dimana dalam cerita

tersebut terdapat dongeng keajaiban alam dan mengandung nilai moral kehidupan yang dapat dijadikan pembelajaran hidup manusia dalam kehidupan nyata.

Mahasiswa program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pergelaran drama sebagai Tugas Akhir dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*. Merupakan sebuah pergelaran yang megah dan mewah yang akan menceritakan tujuh dongeng yang kemudian dikemas menjadi satu kesatuan sehingga menjadi suatu cerita yang unik dengan pengaplikasian fantasi dan karakter pada riasannya. Dongeng yang dikisahkan dalam *Fairy Tales of Fantasy* adalah: *Aladin, Swan Lake, Rapunzel, The Sleeping Beauty, Cinderela, Beauty and The Beast, Snow White*.

2. Dongeng Rapunzel

Pergelaran *Fairy Tales of fantasy* salah satu dongeng yang akan disajikan ialah dongeng Rapunzel. Rapunzel adalah sebuah dongeng yang berasal dari Jerman. Yang menceritakan percintaan seorang gadis cantik bernama Rapunzel dengan seorang pangeran. Suatu hari seorang putri cantik jelita yang bernama Rapunzel yang memiliki rambut pirang keemasan. Yang diculik oleh Gothel sejak lahir dari istana dan kemudian Rapunzel dikurung disebuah menara yang jauh dari pandangan manusia, yang terletak didalam hutan.

Rapunzel beranjak dewasa dengan memiliki rambut berwarna keemasan yang panjang terurai sampai 70 kaki (21 M). Rapunzel memiliki karakter semangat, cerdas, periang, baik hati dan lucu. Selama berada dalam kurungan Gothel, rapunzel memiliki perasaan ingin tau dengan dunia luar. Setiap tahun pada hari ulang tahunnya, Rapunzel selalu dapat melihat cahaya yang terapung dari tempat yang dia tidak ketahui olehnya. Sebenarnya cahaya terapung tersebut dari festival yang diadakan raja dan permaisuri sebagai memperingati hari kelahiran Rapunzel.

Pada suatu hari, seorang pencuri bernama Flynn Rider naik melewati hutan dan mendengar nyanyian Rapunzel dari menara. Terpesona dengan suara halus, ia mencari gadis itu dan menemukan menara, namun secara alami ia tidak bisa masuk ke menara. Dia sering kembali, mendengarkan nyanyian yang indah, dan pada suatu hari melihat Gothel naik ke menara dengan ditarik rambut Rapunzel, dan dengan demikian ia belajar bagaimana untuk dapat bertemu Rapunzel. Ketika Gothel pergi, dia meminta Rapunzel membiarkan rambutnya turun. Ketika dia melakukannya, dia memanjat ke atas, lalu berkenalan. Dengan kesempatan itu Rapunzel membuat kesepakatan dengan Flynn Rider untuk melepaskan diri dan membawanya ke festival cahaya tersebut. Rapunzel melarikan diri dengan kuda pengembara yaitu maximus. Dia melalui pengembara yang hebat serta menarik yang tidak pernah ia lalui sepanjang hidupnya sehingga

membawanya ke festival tersebut. Ketika melihat cahaya tersebut disebuah Tasik, Rapunzel dan Flynn jatuh cinta.

Nasib tidak memihak kepada mereka Gothel berhasil menangkap Rapunzel dan membawanya ke menara. Sedangkan Flynn telah ditangkap oleh pengawal istana atas pencurian yang ia lakukan. Setelah dibantu dengan teman-temannya Flynn berhasil melarikan diri dan pergi menyelamatkan rapunzel. Setelah sampai di menara, tetapi dia telah ditikam oleh Gothel. sebagai gantinya, Rapunzel berjanji akan bersama Gothel selama-lamanya jika dia diijinkan untuk menyembuhkan Flynn, Gothel menyetujuinya. Sebelum sempat Rapunzel menyembuhkan Flynn, Flynn berhasil memotong rambut Rapunzel yang menyebabkan Gothel berubah menjadi debu. Dan Flynn masih bisa disembuhkan dengan air mata Rapunzel (Barbara Bazeldua, 2011: 2-24)

3. Karakter Tokoh Putri Rapunzel

Berdasarkan kajian di atas, tokoh Rapunzel memiliki karakter pemberani, semangat, cerdas, periang, baik hati dan lucu. Rapunzel adalah seorang anak putri bangsawan yang memiliki rambut pirang keemasan. Pada saat bayi telah diculik oleh nenek tua bernama Gothel dan di kurung didalam menara pada sebuah hutan. Walaupun dikurung didalam kesendirian namun Rapunzel tetap ceria, periang dan pemberani.



Gambar 1: Rapunzel
(Sumber: (<http://www.google.co.id/search>, 2012)

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Chodijah (1982: 172) sumber ide adalah “memanfaatkan bahan yang terdapat di alam sebagai insiprasi pada suatu karya”. Sumber ide merupakan daya khayal seseorang yang dikembangkan dalam sebuah desain, karena dengan sumber ide yang sama memiliki hasil kreasi yang berbeda-beda. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah “segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan sebuah karya”. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan yang menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, 2011: 22). Adapun fungsi dan manfaat sumber ide bagi seorang pencipta menurut Sri Widarwati, (2000: 59) antara lain:

1) sumber ide dapat merangsang daya khayal seseorang dalam mengembangkan desain, 2) sumber ide dapat mempermudah seseorang dalam pembuatan suatu karya.

Untuk menciptakan suatu karya, seorang perancang dapat mengambil ide-ide dari berbagai objek, dapat berupa apa saja yang ada disekitar lingkungan manusia. Objek dapat diambil dari berbagai benda seperti *flora*, *fauna*, berbagai bentuk geometri, peristiwa-peristiwa prasejarah. Dalam menelurkan sumber ide kreatif dengan melakukan pencarian atau pengembangan bentuk yang diharapkan dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai kreatifitas.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto, dkk (2011: 22) pengembangan sumber ide adalah kemampuan seorang perancang dalam mengubah suatu objek menjadi gubahan-gubahan atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli. Adapun teknik-teknik pengembangan sumber ide, yaitu:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek atau benda yang digambar. Teknik paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk satu ke bentuk yang lebih rumit. Misalnya penggambaran motif batik.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misalnya karakter wajah Gatot Kaca.

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Misalnya penggambaran tubuh manusia dengan kepala binatang.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Kajian dari teori di atas adalah sesuai dalam pergelaran *Fairy Tales of fantasy* pada Putri yang bersumber pada tokoh asli dikembangkan dengan sumber ide distorsi pada merias wajah dan penataan rambut. Serta transformasi pada *body painting* serta pengembangan kostum untuk pencapaian karakter tokoh.

C. Disain

1. Pengertian Disain

Disain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. (Chodijah, 1982: 1). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1) Disain merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Disain dapat juga diartikan suatu rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. (Eko Santosa, dkk. 2008: 286). Sedangkan menurut Triyanto, (2011: 22) Disain adalah proses terciptanya suatu karya melewati proses panjang, salah satu proses dalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Disain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayakan rancangan disain.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa disain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna, tekstur dan imajinasi serta diterapkan pada disain yang dituangkan oleh seorang perancang untuk mewujudkan suatu karya baik dalam *make up*, penataan rambut, busana dan assesoris agar karya yang diciptakan terlihat lebih indah dan berguna.

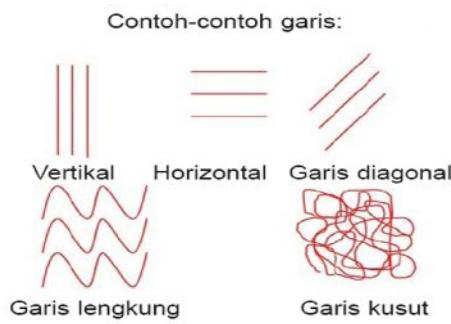
2. Unsur disain

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan. (Chodijah, 1982: 8). Garis merupakan unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi. Dengan garis juga dapat menggambarkan sifat sesuatu. Jenis-jenis garis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang terlihat kaku, paten dan tidak fleksibel. Garis lurus mempunyai makna tegas, pemberani, eksatria dan kukuh. (Chodijah, 1982: 9)



Gambar 2: macam-macam garis lurus
 (Sumber: <http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12>)

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah Garis yang terlihat fleksibel, halus dan lembut. Oleh karena itu garis lengkung menunjukkan karakter yang feminim dan lembut. (Chodijah, 1982: 8)

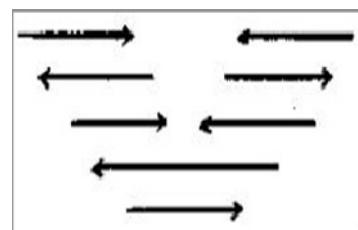
Berdasarkan kajian teori di atas, bahwa penerapan garis dapat diaplikasikan dalam tata rias wajah sesuai dengan karakter tokoh. Pengaplikasian tersebut terdapat pada alis dan *eye liner* menggunakan unsur garis lengkung agar terkesan feminim dan lembut.

b. Arah

Setiap garis dan berbagai jenis benda tertentu memiliki arah. Ada tiga macam arah yang diketahui yaitu:

- 1) arah mendatar (*horizontal*)

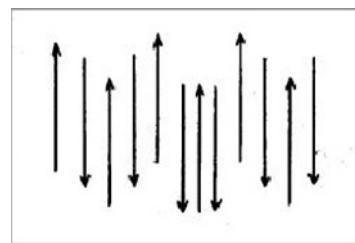
Arah mendatar/horisontal memiliki sifat: tenang, pasif.



Gambar 3: arah mendatar
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

- 2) arah tegak lurus (*vertical*)

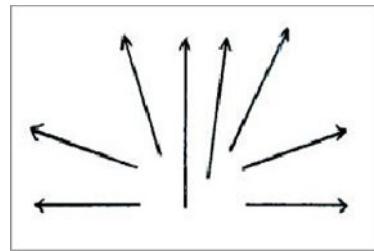
Arah tegak/vertikal memiliki sifat: kekuatan, keseimbangan, kokoh/kuat, kewibawaan.



Gambar 4: arah tegak lurus
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

3) arah miring

Arah miring/diagonal memiliki sifat: pergerakan, perpindahan, dan dinamis.



Gambar 5: arah miring
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

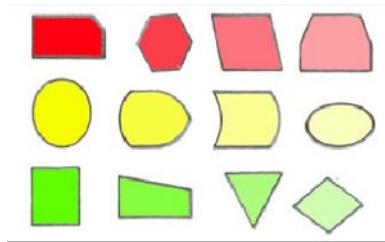
Berdasarkan kajian teori di atas, penerapan arah dapat diaplikasikan dalam tata rias wajah yang terdapat pada rias hidung yang menggunakan arah garis vertikal yang tegas, keseimbangan, kokoh/kuat, kewibawaan. Garis mendatar atau *horizontal* juga diterapkan pada rias pipi yang dapat memberi kesan tenang, pasif.

c. Bidang dan bentuk

Istilah bentuk dalam bahasa Indonesia dapat berarti “bangun” (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Bentuk yang dikenal ada 2 macam, yaitu bentuk geometris, dan bentuk organik.

1) Betuk Geometris

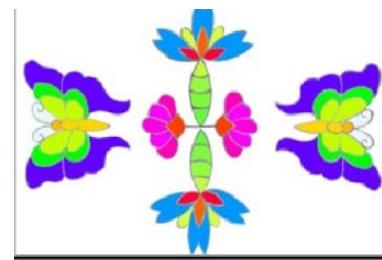
Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dikenal dalam ilmu ukur, yang dibuat secara beraturan.



Gambar 6: Bentuk Geometri
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

2) Bentuk Organis

Bentuk organik adalah bentuk-bentuk yang dikenal ada dalam semesta, seperti bentuk manusia, hewan dan tumbuhan-tumbuhan.



Gambar 7: Bentuk organik
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

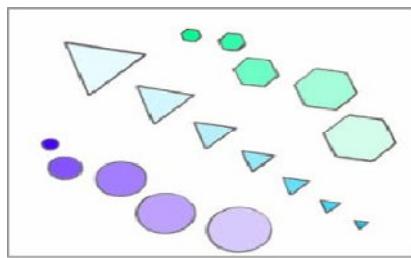
Berdasarkan kajian di atas bahwa teori bidang dan bentuk padap diterapkan pada bentuk alis, bentuk bibir, bentuk hidung, bentuk mata yang termasuk dalam bentuk organik yang meniru karakter tokoh asli.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya

dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

Ukuran yang kontras pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi ukuran yang kontras dan tidak sesuai dapat menimbulkan ketidakserasan pada suatu disain (Widjiningsih, 1982: 4). Ukuran yang dikenal umumnya ada 3 macam yaitu: besar, sedang, dan kecil.



Gambar 8: ukuran
(sumber: <http://www.scribd.com/doc/30074788/8>)

Berdasarkan kajian di atas bahwa ukuran dapat diterapkan pada penerapan *body painting* yang diterapkan sesuai dengan bentuk tubuh pemain agar penerapannya tampak harmonis. Ukuran juga dapat diterapkan pada kostum yang memperlihatkan bentuk tubuh pemain agar tidak memberi kesan besar atau kecil bila dilihat dari jarak penonton.

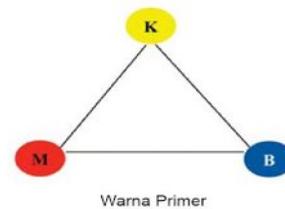
e. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan secara psikologi sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 13) Warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima oleh indra penglihatan.

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dalam pembuatan suatu karya, selain itu juga warna dapat mengungkapkan perasaan atau watak benda yang dirancang. Menurut Sulastri Darmaprawira, (2002: 38) warna dapat membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto, (2009: 28-32). Warna dapat diklasifikasi menjadi lima warna, antara lain:

- 1) Warna Primer

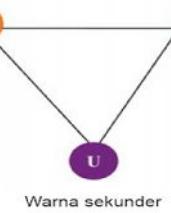
Warna primer merupakan warna dasar atau pokok karena warna tersebut tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* (corak warna) lain. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.



Gambar 9: warna primer
(Sumber: <http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12>)

- 2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna jadi dari hasil pencampuran dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari *orange*, hijau, dan ungu.

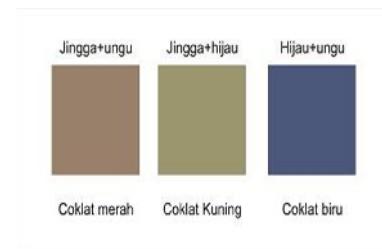


Gambar 10: warna sekunder

(Sumber: <http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12>)

3) Warna Tertiier

Warna tertier merupakan warna ketiga yaitu hasil pencampuran dua warna sekunder. Warna tertier terdiri dari coklat biru (*navy blue*), coklat merah (*red brown*), coklat kuning (*yellow ochre*).



Gambar 11: warna tertier

(<http://www.lautanindonesia.com/blog/kolorfull/blog/category/lesson>)

4) Warna Kquarter

Warna kquarter merupakan warna keempat yaitu hasil pencampuran dua warna tertier. Warna kquarter terdiri dari hijau, *orange*, ungu.

5) Warna Intermediet

Warna intermediet merupakan warna perantara yaitu mencampurkan warna primer dan sekunder yang berdekatan

pada lingkaran warna. Warna intermediet terdiri dari kuning hijau (*moon green*), kuning jingga (*deep yellow*), merah jingga (*vermilion*), merah ungu (*purple*), biru *violet*, biru hijau (*sea green*).



Gambar 12: warna intermediet
[\(<http://www.lautanindonesia.com/blog/kolorfull/blog/category/lesson>\)](http://www.lautanindonesia.com/blog/kolorfull/blog/category/lesson)

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto, (2009: 37) Berdasarkan sifatnya warna dapat dibagi menjadi dua, sebagai berikut:

1. Warna Panas: merah, jingga, dan kuning, warna panas ini memberi kesan semangat, kuat dan aktif, gembira.
2. Warna dingin: biru, ungu, dan hijau, warna dingin ini memberi kesan tenang, kalem, pasif, melankolis.

Gambaran beberapa warna mempunyai perlambangan secara umum, seperti yang dijelaskan Sulastri Darmaprawira, (2002: 45-48), sebagai berikut:

1) *Silver*

Warna *silver* menyimbolkan intelektualitas dan teknologi yang tinggi. Warna ini banyak digunakan untuk

menggambarkan millennium dan masa depan. Sebagai warna logam, *silver* mencerminkan jiwa muda pemakainya.

2) Putih

Warna putih menyimbolkan kesucian, murni, tulus, ringan dan sederhana karenanya sering digunakan pada upacara pernikahan, juga ketepatan, ketidak bersalah, kebersihan, dan banyak digunakan di rumah-rumah sakit sebagai tanda kesetiran.

3) Merah

Warna merah menandakan hasrat, intensitas, dan keinginan besar untuk selalu maju. Juga menyimbolkan kehangatan, cinta, nafsu, power, dan energi. Dalam budaya oriental, merah sangat disukai karena memiliki arti bahagia.

4) Cokelat

Warna ini merupakan warna dari tanah dan bumi, melambangkan kepercayaan, kedewasaan, dan daya tahan. Warna natural ini membawa kenyamanan bagi sekelilingnya sehingga banyak digunakan untuk mendekorasi ruangan.

5) Hitam

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

6) Kuning

Warna kuning termasuk warna hangat yang membawa keceriaan bagi penggunanya. Namun warna kuning ini juga melambangkan optimisme, harapan, serta filosofi yang dalam.

7) Hijau

Warna hijau termasuk dalam kelas warna ‘dingin’ dan membawa kesegaran pada mata. Hijau melambangkan kesegaran, kesehatan, kealamian, dan pembaharuan.

8) Ungu

Warna ini banyak dipakai dikalangan kerajaan atau bangsawan, serta pemimpin-pemimpin romawi kuno. Dari latar belakang ini, tak heran bila ungu menandakan aura kekuatan dan kemegahan.

9) *Orange*

Perpaduan warna kuning dan merah ini, menyimbolkan energi, keseimbangan, dan kehangatan. Dipercaya dapat menambah nafsu makan sehingga warna ini banyak digunakan di rumah makan.

10) Emas

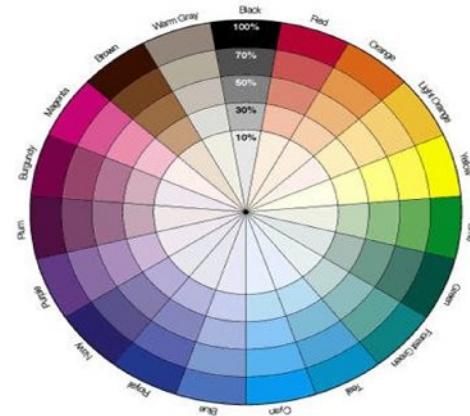
Warna emas yang diambil dari warna logam mulia ini menyimbolkan kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya, juga menunjukkan kekekalan dan kesetiaan.

11) Pink

Warna pink atau merah muda ini berasal dari percampuran warna merah dan putih. Warna ini banyak dipakai sebagai lambang cinta kasih dan feminim.

12) Biru

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



Gambar 13: Skema Warna
 (Sumber: <http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>)

Berdasarkan kajian di atas, bahwa teori tentang warna diaplikasikan pada rias panggung fantasi tokoh putri yaitu warna pink, hitam, coklat, putih dan magenta yang diaplikasikan pada kelopak mata. Untuk pengoreksian bagian-bagian wajah pemain menggunakan warna coklat tua. Warna kostum pada tokoh tersebut menggunakan warna pink, warna ungu, putih, salmon

(campuran warna *orange* dan warna putih). Dari keseluruhan warna yang digunakan menandakan kebangsawanahan, kekuatan, kemewahan, penuh cinta, feminin, jujur, suci, ceria, semangat dan tegas yang menggambarkan karakter tersebut.

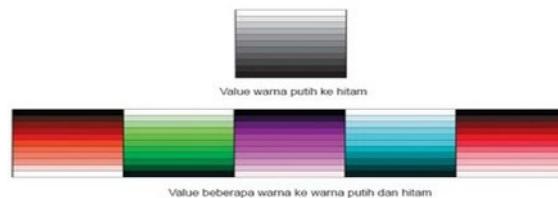
f. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak pemukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Berdasarkan kajian teori di atas termasuk kedalam unsur teksturyata yang terdapat pada kostum yang apabila dilihat dan diraba terdapat hiasan busana sehingga tekstur pada kostum tersebut terlihat nyata.

g. *Value* (nilai gelap terang)

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 62), *value* merupakan nilai gelap terang yang digunakan untuk memperoleh kedalam karena pengaruh cahaya.

Berdasarkan kajian teori tersebut nilai gelap terang diterapkan pada riasan wajah tokoh dengan menyeimbangkan warna pink, coklat, hitam, putih dan magenta yang terdapat pada kelopak mata dan warna riasan pada pipi dan bibir. Sehingga penerapan nilai gelap terang dapat memberikan efek berbeda pada wajah. Karena dapat menonjolkan bagian-bagian tertentu.



Gambar 14: *Value*
(sumber: <http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12>

3. Prinsip disain

Prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982: 6). Sedangkan menurut Ernawati, dkk (2008: 211-212) penerapan prinsip pada disain suatu karya dapat terlihat indah dan sempurna. Berikut merupakan prinsip-prinsip disain menurut Widjiningsih, (1982: 10-17) meliputi:

a. Harmoni

Harmoni adalah suatu prinsip disain dalam seni yang menimbulkan kesan dan adanya kesatuan melalui pemilihan susunan objek serta ide-ide antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

b. Proporsi

Proporsi adalah hubungan antara bagian satu dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan secara proporsional.

c. Keseimbangan/*Balance*

Keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian (garis, bentuk, warna) yang satu terhadap bagian yang lain dalam suatu disain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan menurut Widjiningsih, (1982: 15-16) dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Keseimbangan formal (simetris) yaitu objek yang sama antara bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu disain memiliki jarak yang sama, serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi; 2) Keseimbangan informal (asimetris) yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusatnya; 3) Keseimbangan obvious yaitu keseimbangan objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Berdasarkan kajian tersebut, prinsip desain keseimbangan diterapkan pada rias wajah, *body painting*, penataan rambut serta kostum. Hal tersebut dapat terlihat dari riasan mata, pipi dan bibir, penataan rambut serta kostum yang simetris memberi kesan tenang, rapi, agung dan abadi.

1) Keselarasan/Irama

Irama adalah suatu bentuk pergerakan yang gemulai dalam disain berirama. Menurut Widjiningsih, (1982: 17) pergerakan yang berirama dapat diciptakan melalui:

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur; 2) Perubahan atau peralihan ukuran; 3) Pergerakan garis yang tak putus.

2) Aksen/*center of interest*

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

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

Berdasarkan kajian prinsip disain aksen/pusat perhatian pada tokoh dapat diterapkan pada pengaplikasian penataan rambut yang dibuat unik dan berbeda pada tokoh-tokoh lainnya, serta pemberian *assesoris* bunga hidup pada sisi kanan dan kiri pada sanggul.

D. Tata Rias Wajah Fantasi

1. Pengertian tata rias wajah

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. (Eko santosa, 2008: 273)

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias

wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna. Menurut Herni Kusantanti (2008: 209) pada dasarnya rias wajah adalah menyamarkan bagian yang kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang sudah baik.

Berdasarkan kajian teori di atas bahwa penerapan tata rias wajah pada tokoh diperlukan untuk memunculkan karakter putri dengan menutupi bagian-bagian yang dianggap kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang baik ditonjolkan sehingga dapat menimbulkan ketertarikan bagi penonton.

2. Jenis-jenis tata rias wajah

Menurut Asi Tritanti, (2007: 1) tata rias dibedakan menjadi dua, yaitu tata rias wajah dasar dan tata rias wajah khusus. Tata rias wajah dasar mencakup tata rias wajah untuk sore hari dan tata rias wajah untuk malam hari. Seorang perias tidak hanya harus mengerti dasar-dasar dalam tata rias namun harus mengerti konsep riasan yang diaplikasikan (Herni Kusantanti, 2008: 209).

Tata rias wajah khusus dapat dibagi beberapa bagian meliputi dan penjelasannya sebagai berikut:

a. Rias Wajah Panggung (*stage make up*)

Rias wajah panggung adalah riasan yang termasuk riasan malam yang telah dikembangkan pada suatu pertunjukan opera atau pertunjukan. Tata rias ini digunakan oleh para pemain sandirawa, pragawati, penyanyi, penari dan teater. Menurut Nelly Hakim, dkk (1998: 139), rias wajah panggung adalah rias wajah malam dengan tekanan efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Tata rias wajah panggung diterapkan untuk pementasan atau suatu pertunjukkan diatas panggung. (Herni Kusantanti, 2008: 581). Faktor yang harus diperhatikan pada saat *make up* panggung adalah tata lampu (*ligthing*) dan jarak antara penonton dengan panggung. Menurut Herni Kusantanti (2008: 488-489) tata rias wajah panggung dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

1) *Prosthetic make up*

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter. *Prosthetic character make up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk menghindaki perubahan karakter. Misal pemain teater, pemain sandiwara, penari dan wayang orang.

2) *Straight make up*

Straight make up atau tata rias korektif yaitu tata rias wajah yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna.

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat diterapkan pada rias wajah tokoh menggunakan rias wajah panggung *prosthetic* untuk meniru karakter tokoh asli. Menggunakan prinsip tata rias wajah malam hari serta memperhatikan jarak antara panggung dan penonton, memperhatikan penggunaan tata cahaya dan menyesuaikan kostum yang dikenakan.

b. Rias wajah karakter

Tata rias wajah karakter adalah riasan yang diberikan kepada seseorang disesuaikan dengan tokoh yang diperankan diatas panggung, layar putih dan sebagainya (Djen Moch Soerjopranoto, dkk. 1984: 123). Menurut Eko Santosa, (2008: 302) rias karakter dibuat pada bagian tubuh yang memungkinkan dapat dilihat penonton.

Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai tokoh yang diperankan. Rias wajah ini bertujuan untuk merubah penampilan wajah seseorang menjadi karakter lain sesuai kesempatan. Terdapat beberapa rias karakter antara lain rias karakter wajah orang tua, karakter badut, karakter wayang tragedi atau efek luka, *hallowen*, *antagonis* dan *protagonis*, *animal*.

Berdasarkan kajian teori di atas bahwa rias wajah karakter dapat diterapkan pada tokoh-tokoh yang meniru tokoh

asli dalam cerita atau *animal* dan tokoh lainnya yang merupakan inspirasi dari tokoh asli sehingga dapat membantu pemain mengungkapkan karakter tokoh asli tersebut dan penonton dapat mengenali tokoh yang diperankan diatas panggung. Misal teater, *action*, wayang.

c. Rias wajah fantasi

Make up fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga, hewan atau benda. (Djen Moch. Soerjapranoto, dkk, 1984: 137). Sedangkan menurut Eko Santosa, dkk, (2008: 274) tata rias fantasi merupakan menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *make up* fantasi adalah sebagai berikut:

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

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa rias fantasi merupakan imajinasi seorang perias yang mencurahkan ide-ide untuk membuat rancangan dengan tema yang ditentukan. Pada pengaplikasian rias fantasi ini terkesan berlebihan karena terdapat kosmetik yang tidak wajar digunakan pada umumnya seperti bulu mata palsu dengan berbagai bentuk,

payet-payet, gliter, batu-batu permata. sehingga tidak ada batasan dalam merias, namun tetap terlihat cantik.

d. Rias wajah korektif

Tata rias wajah korektif (*corrective make up*) merupakan tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini berfungsi menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan bagian-bagian yang menarik pada wajah. (Eko Santosa, 2008: 275). Sedangkan menurut Nelly Hakim, dkk, (1998: 128) rias wajah korektif merupakan riasan yang dapat merubah bentuk muka yang dianggap sempurna dengan sedemikian rupa, sehingga penampilannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan kajian teori di atas bahwa rias wajah korektif merupakan rias wajah yang dapat menutupi bagian wajah yang kurang sempurna dengan memperlihatkan kelebihan pada wajah sehingga wajah terlihat sempurna. Dengan penambahan (*tint*) dengan warna yang lebih terang dengan menonjolkan bagian-bagian yang perlu ditonjolkan seperti pada tengah hidung dan dagu dan pengurangan (*shading*) dengan memakai warna yang lebih gelap dengan mengurangi bagian-bagian yang kurang menonjol seperti pada pipi, sisi hidung, dahi dan rahang.

Berikut adalah koreksi bentuk wajah dan alat-alat wajah:

1) Bentuk dan koreksi wajah

Bentuk wajah mempunyai peranan penting dalam merias wajah. Sebelum melakukan merias hal pertama yang dilakukan adalah mengoreksi bentuk wajah, hal ini dilakukan agar memudahkan perias dalam merias. Mempelajari struktur wajah membuat kita mengetahui bagian-bagian yang perlu ditonjolkan saat merias wajah (Gusnaldi, 2008:118).

Menurut Nelly Hakim (1998: 128-131) wajah memiliki 7 bentuk wajah, diantara lain:

a) Wajah Oval

Bentuk Wajah ini merupakan bentuk wajah yang sempurna sehingga tidak perlu dilakukannya pengoreksian pada wajah. Ciri-ciri bentuk wajah oval adalah wajah terihat simetris dan seimbang, garis rahang tidak terlalu menonjol. (Gusnaldi, 2008: 121)

b) Wajah Panjang

Ciri-ciri bentuk wajah panjang adalah wajah terkesan sempit, dahi panjang dan lebar sehingga memberikan kesan jarak mata yang jauh, memiliki dagu panjang. (Gusnaldi, 2008: 122). Pengoreksian bentuk wajah panjang yaitu memberikan shading pada dagu dan dahi untuk memberikan kesan lebih pendek. Applikasikan perona pipi

secara *horizontal* di sepanjang pipi sampai telinga untuk memberikan kesan wajah lebar.

c) Wajah Persegi

Ciri-ciri bentuk wajah persegi adalah memiliki dahi lebar, garis rahang yang menonjol, dan dagu tidak terlalu lancip. (Gusnaldi, 2008: 120). Pengoreksian bentuk wajah persegi yaitu berikan shading pada rahang dan sekitar garis pertumbuhan rambut yaitu pelipis kanan dan kiri. Aplikasikan perona pipi pada tulang pipi, berikan highlight pada dahi, cuping hidung, bawah mata dan ujung dagu.

d) Wajah Bulat

Ciri-ciri bentuk wajah bulat adalah memiliki dahi lebar, pipi terkesan penuh dan bulat, serta tulang rahang dan dagu tidak terlalu menonjol. (Gusnaldi, 2008: 121). Pengoreksian bentuk wajah bulat yaitu berikan shading pada pipi, rahang dan pertumbuhan rambut. Berikan highlight pada dagu dan aplikasikan perona pipi pada tulang pipi secara vertikal.

e) Wajah Diamond

Ciri-ciri bentuk wajah diamond adalah memiliki dahi sempit, pelipis serta daerah pipi yang lebar, dan dagu lebih lancip dan panjang. (Gusnaldi, 2008: 122-128). Pengoreksian bentuk wajah diamond yaitu memberikan

shading pada garis pertumbuhan rambut dan tulang pipi.

Berikan *highlight* pada daerah dahi dan rahang.

Aplikasikan perona pipi secara vertikal.

f) Wajah Segitiga

Ciri-ciri bentuk wajah segitiga adalah memiliki dahi dan wajah terlihat lebar, dagu menyempit dan panjang, garis rahang sempit, (Gusnaldi, 2008: 120). Pengoreksian bentuk wajah segitiga yaitu memberikan *shading* pada garis pertumbuhan rambut dan dagu. Berikan *highlight* pada tulang pipi dan aplikasikan perona pipi.

2) Bentuk dan koreksi bibir

Bibir merupakan salah satu bagian wajah yang menjadi pusat perhatian pertama. Pemilihan jenis dan warna lipstik sangat mempengaruhi penampilan. Berikut merupakan bentuk-bentuk bibir menurut Gusnaldi (2008: 109)

a) Bibir ideal

Merupakan Bentuk bibir yang ideal yaitu ukuran bibir atas dan bawah memiliki proporsi yang sama.

b) Bibir penuh

Ciri-ciri bibir penuh yaitu garis bibir atas dan bibir bawah terlihat tebal dan penuh. Koreksi dengan bingkai bibir dengan *lipliner* di dalam garis natural bibir, menggunakan lipstik jenis *matte* dan hindari penggunaan lipstik jenis

frosty atau *glossy* karena akan membuat bibir terlihat penuh.

c) Bibir tipis

Ciri-ciri bibir tipis yaitu garis bibir atas dan bibir bawah terlihat tipis. Koreksi dengan bingkai bibir dengan lipliner diluar garis alami bibir. Menggunakan lipstik dengan warna terang dan penggunaan lipstik jenis *glossy* akan membuat bibir terlihat penuh.

d) Bibir lebar

Ciri-ciri bibir lebar yaitu garis tarikan bibir melebar ke sisi kiri dan kanan. Koreksi dengan bingkai bibir dengan *lipliner* didalam garis alami bibir sehingga bibir terlihat lebih kecil. Menggunakan lipstik *matte* hindari pemakaian lipstik jenis *glossy*.

e) Bibir mungil

Ciri-ciri bibir mungil yaitu garis tarikan bibir kecil dan tidak melebar ke arah samping. Koreksi dengan bingkai bibir untuk membuat bibir lebih lebar. Menggunakan warna lipstik apapun penggunaan *lip gloss* untuk memberikan efek seksi.

f) Bibir atas tipis dan bibir bawah tebal

Ciri-ciri bibir atas tipis dan bibir bawah tebal yaitu garis bibir bawah lebih tebal dari pada bibir atas. Koreksi dengan

bingkai bibir atas dengan *lipliner* diluar garis alami bibir dan bingkai bibir bawah dengan *lipliner* didalam garis bibir. Menggunakan lipstik warna muda atau *soft* dan gunakan *lip gloss* hanya pada bibir atas.

g) Bibir atas tebal dan bibir bawah tipis

Ciri-ciri bibir atas tebal dan bibir bawah tipis yaitu garis bibir atas lebih tebal dari pada bibir bawah. Koreksi dengan bingkai bibir atas dengan *lipliner* dalam garis alami bibir dan bibir bawah dengan *lipliner* di luar garis alami bibir. Menggunakan lipstik warna muda dan penggunaan *lip gloss* pada bibir bawah.

h) Bibir berujung turun

Ciri-ciri bibir berujung turun yaitu kedua ujung bibir terlihat lebih rendah dari batas bibir atas dan bibir bawah. Koreksi dengan bingkai bibir dengan *lipliner* yang sudutnya tarik ke arah atas. Menggunakan warna lipstik disesuaikan tebal atau tipisnya bibir.

i) Bibir atas berbentuk M

Ciri-ciri bibir atas berbentuk M yaitu garis lenukan bibir atas terlihat cekung. Koreksi dengan bingkai bibir menggunakan *lipliner*. Penggunaan *lip gloss* pada bibir bawah untuk membrikan kesan seimbang dengan bibir atas.

3) Bentuk dan koreksi alis

Alis adalah bagian wajah yang sangat penting dalam merias wajah, karena baik bentuk maupun posisi alis, sangat mempengaruhi ekspresi wajah (Nelly Hakim, 1998: 106).

Menurut Gusnaldi, (2008: 62) “*Alis mata merupakan bagian terpenting bagi ekspresi wajah karena dengan bentuk alis yang rapi dan teratur akan membuat penampilan terlihat prima*”.

Berikut macam-macam bentuk alis menurut Nelly Hakim, (1998: 132), diantaranya:

a) Alis menurun

Koreksi alis menurun yaitu bagian rambut ujung alis yang menurun dicabuti atau dirapikan menggunakan penggerik alis, lalu bentuk ujung alis menggunakan pensil alis.

b) Alis melengkung

Koreksi alis melengkung yaitu bagian rambut alis yang terlalu melengkung pada ujung dan pangkal alis dicabuti atau dirapikan, lalu bentuk alis menggunakan pensil alis.

c) Alis lurus

Koreksi alis menurun yaitu rambut-rambut pada pangkal dan perut (bagian bawah) dicabuti atau dirapikan, lalu bentuk alis agak melengkung menggunakan pensil alis.

d) Alis terlalu tebal

Koreksi alis terlalu tebal yaitu rambut-rambut yang terdapat di luar pola dicabut atau dirapikan, lalu bentuk menggunakan pensil alis.

e) Alis yang berdekatan

Koreksi alis yang berdekatan yaitu rambut-rambut di kedua pangkal alis dicabut atau dirapikan agar jarak antara kedua pangkal tampak lebih renggang.

4) Bentuk dan koreksi hidung

Hidung merupakan bagian wajah yang perlu diperhatikan dalam merias wajah, melakukan pengoreksian hidung dengan memberikan shading dan tinting akan membantu membuat hidung terlihat mancung. Berikut koreksi hidung menurut Gusnaldi, (2008: 139) antara lain:

a) Batang hidung pendek

Ciri-ciri hidung pendek yaitu batang hidung pendek dan garis hidung rendah. Aplikasikan *shading* disepanjang kiri dan kanan batang hidung. *Highlight* disepanjang garis tengah tulang hidung.

b) Batang hidung panjang

Ciri-ciri hidung panjang yaitu batang hidung sempit dan garis hidung tinggi. Aplikasikan *shading* pada tepi luar

hidung. *Highlight* disepanjang garis tengah tulang hidung dan pangkal alis.

c) Batang hidung lebar

Ciri-ciri hidung lebar yaitu batang hidung lebar dan bulat, cuping hidung besar. Aplikasikan *shading* disepanjang kiri dan kanan batang hidung dan pada cuping hidung. *Highlight* pada bagian pangkal dan garis tengah tulang pipi.

d) Batang hidung bengkok

Ciri-ciri hidung bengkok yaitu batang dan garis hidung terlihat patah dan ujung hidung melengkung ke arah wajah. Aplikasikan *shading* di sepanjang kiri dan kanan batang hidung, cuping hidung dan ujung hidung yang bengkok. *Highlight* pada bagian hidung yang tidak menonjol.

3. Kosmetik untuk merias wajah fantasi

Kosmetik yang digunakan untuk merias menurut Gusnaldi, (2008: 42-84) antara lain:

- a) Pelembab digunakan untuk melindungi kulit wajah dari bahaya kosmetik sebelum menggunakan *foundation*; b) Alas bedak digunakan sebagai dasar riasan wajah, menutupi noda-noda pada kulit wajah atau untuk tata rias agar wajah terlihat halus dan natural; c) Bedak tabur digunakan untuk memberikan rias wajah yang natural dan menyerap minyak pada wajah tanpa mengubah warna; d) Bedak padat digunakan Sebagai sentuhan akhir atau bedak yang menyempurnakan hasil riasan; e) Perona mata digunakan untuk membuat mata lebih menarik, serta membrikan warna pada mata untuk memberikan kesan tertentu; f) Pensil alis (*eye brow pencil*) umtuk membentuk

alis; g) Penyipat mata (*eye liner*) untuk menegaskan bentuk mata dan merubah kesan pada mata agar terlihat lebih besar dan menarik; h) Cat bulu mata (*mascara*) untuk menambah volume dan kepanjangan bulu mata sehingga mata terkesan lebih hidup; i) Pensil bibir (*lip liner*) untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir; j) Perona bibir (*lipstick*) digunakan untuk mencerahkan dan memberi kesan segar pada wajah serta sebagai *finshing touch* pada akhir riasan.

4. Peralatan dan bahan untuk merias wajah

Peralatan yang dasar yang tepat dan berkualitas memberikan hasil yang luar biasa pada riasan. “*kesempurnaan hasil riasan terletak pada alat bantunya*” (Gusnaldi, 2008: 28).

Berikut adalah fungsi alat-alat *make up* menurut Gusnaldi (2008: 29-31), diantaranya yaitu:

- a) Spon Rias (*make up sponge*) berfungsi untuk membubuhkan alas bedak; b) Saput bedak berfungsi untuk membubuhkan bedak padat, dan memperbaiki rias wajah;
- c) Kuas besar berfungsi untuk mengaplikasikan bedak agar lebih merata; d) Kuas sedang berfungsi untuk mengaplikasikan *shading* agar lebih merata; e) Kuas Pembaur (*Fluff brush*) untuk mewarnai kelopak mata atau membaurkan warna antara pada rias wajah; f) Kuas Sudut Mata (*Stiff angel brush*) untuk membentuk garis dan sudut mata; g) Kuas kecil berujung miring digunakan untuk mengaplikasikan *shading* pada hidung; h) Sikat Alis & Bulu Mata (*Eye brow & lashes brush*) untuk membaurkan maskara pada bulu mata agar menempel satu sama lain; i) Kuas Bibir (*Lip brush*) untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir (*lipstick*); j) Penjepit bulu mata (*Eyelash curler*) untuk melentikkan bulu mata sebelum dibubuhkan maskara; k) Pinset (*Tweezers*) dan pisau cukur alis digunakan untuk mencabut dan mencukur bulu-bulu alis yang berlebihan; l) Cotton bud digunakan untuk merapikan riasan dan menghapus kosmetik yanh tidak diinginkan; m) Gunting kecil digunakan untuk menggunting *scot* dan menggunting bulu mata palsu yang terlalu panjang.

5. Proses kerja merias wajah

- a. Membersihkan kelopak mata dan bibir menggunakan *eye makeup remover* dengan kapas.
- b. Melakukan pembersihan wajah dan leher dengan kosmetik yang sesuai dengan kulit wajah, angkat susu pembersih dengan tisu.
- c. Memberikan *toner* dengan cara ditepuk-tepuk lembut pada seluruh wajah dan leher.
- d. Mengoleskan *moisturizer* pada wajah kemudian ratakan keseluruh wajah dan leher.
- e. Memulaskan *foundation* yang *waterproff*, warna yang digunakan satu tingkat lebih terang dengan warna kulit.
- f. Memberikan *cake powder* dengan saput bedak atau menggunakan *powder brush* warna yang digunakan natural.
- g. Memberikan *shading* hidung dan dibawah tulang pipi.
- h. Memulaskan *eye shadow* menggunakan kuas perona mata.
- i. Memberikan sudut mata berwarna coklat dan hitam untuk memberikan kesan tegas pada mata.
- j. membentuk alis menggunakan pensil alis
- k. membingkai mata bagian atas dan bawah menggunakan *eye liner pencil* atau *eye liner cair* warna yang digunakan hitam, pengaplikasian sesuai dengan kesempatan.
- l. Melentikkan bulu mata menggunakan *eyelash curlers* lalu memasang bulu mata palsu yang natural.

- m. Membentuk bibir menggunakan *lip liner*
 - n. Mengoleskan pelembab bibir terlebih dahulu sebelum mengoleskan lipstik
 - o. Mengoleskan lipstik menggunakan *lip brush* warna yang digunakan natural yaitu merah marun dan sedikit diberi *lip gloss*.
 - p. Memakai *blush on* menggunakan *blush on brush*
6. Pemasangan Bulu Mata Palsu
- a. Lentikkan terlebih dahulu bulu mata asli menggunakan *eyelash curlers*, setelah itu beri maskara.
 - b. Ukurlah kepanjangan kelopak mata dengan kepanjangan bulu mata palsu, bila terlalu panjang dapat digunting sedikit pada ujung terluarnya.
 - c. Berikan lem khusus/perekat bulu mata disepanjang tulang bulu mata palsu.
 - d. Setelah perekat tampak bening, tempelkan bulu mata palsu diatas garis pertumbuhan bulu mata asli.
 - e. Satukan bulu mata palsu dengan bulu mata asli.
 - f. Terakhir pulaskan *eye liner* cair pada garis sambungan bulu mata palsu.

E. Penataan rambut

1. Pengertian penataan rambut

Penataan rambut adalah tindakan (berupa penyisiran, *blowdrying*, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut

baik secara sendiri maupun secara keseluruhan) memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir dalam proses penataan rambut. (Kusumadewi, dkk, 1982: 135)

2. Jenis-jenis penataan rambut

Menurut Kusumadewi, (1982: 142) tata rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan waktu dan kesempatan penggunaannya. Dalam seni tata rambut modern terdapat lima kategori tipe penataan, sebagai berikut:

a. Penataan pagi dan siang hari

Merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan pada pagi maupun siang hari. Bentuk penataan rambut ini lebih sederhana, mudah diatur dan menarik.

b. Penataan sore dan malam hari

Merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari, dalam kesempatan yang lebih bersifat resmi. Bentuk penataan rambut ini lebih rumit.

c. Penataan *Coocktail*

Merupakan tata rambut yang digunakan dalam kesempatan resmi sewaktu pagi, siang atau menjelang sore hari. Bentuk penataan rambut ini lebih meriah dari pada penataan pagi atau siang hari tetapi lebih sederhana dari penataan sore atau malam hari.

d. Penataan Gala

Merupakan tata rambut yang digunakan dalam menghadiri pesta-pesta gala atau pesta-pesta besar dengan penggunaan warna-warni dan hiasan rambut lebih rumit.

e. Penataan Fantasi

Merupakan penataan yang lebih menampilkan kreatifitas dan kemahiran seorang penata rambut dengan penggunaan warna-warni dan hiasan rambut yang tidak dibatasi.

Berdasarkan kajian teori di atas maka penataan ambut yang digunakan pada tokoh adalah jenis penataan fantasi, karena pada penataan rambut merupakan hasil kreatifitas perias dengan bentuk sanggul yang unik, serta penambahan kepang pada bentuk sanggul. Dengan menggunakan alat dan kosmetik dalam menunjang penyelesaian sanggul tersebut yaitu sisir sasak, penghalus sasak, *hair spray* serta *hair color spray* untuk memberikan kesan hidup pada sanggul.

F. Body painting/Face painting

1. Pengertian *body painting/face painting*

Body painting adalah merupakan seni melukis yang menggunakan kulit manusia sebagai medianya, (Puspita Martha, 2009: 75). *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan, (Puspita Marta, 2009)

Rias raga atau sering dikenal dengan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim, (Eko Santosa, 2008: 281).

2. Jenis-jenis *body painting/face painting*

Body painting dibagi menjadi 2 yaitu *body painting* permanen dan *body painting* non permanen.

- a. *Body painting* permanen yaitu bahan yang digunakan dalam melukis menggunakan cat rambut atau cat khusus yang tidak bisa hilang apabila terkena air.
- b. *Body painting* non permanen yaitu bahan yang digunakan dalam melukis menggunakan bahan-bahan alami seperti hennai yang bisa hilang apabila terkena air.

Berdasarkan kajian teori di atas, penerapan *body painting* pada pemain tokoh putri menggunakan jenis yang tidak permanen (*temporary tatto*), karena memiliki sifat yang cepat hilang sehingga tidak mengganggu kenyamanan pemain saat pementasan dimulai.

G. Kostum dan asesoris

1. Pengertian kostum

Kostum/tata busana adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung, untuk keperluan pertunjukkan. (Wien Pudji Priyanto, 2004:78)

2. Jenis-jenis Kostum

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:314-316) kostum memiliki beragam jenis dan bentuk diantaranya yaitu kostum teater secara garis besar kostum teater dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: kostum sehari-hari, kostum tradisional, kostum sejarah, kostum fantasi.

a. Kostum sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah kostum yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat.

b. Kostum tradisional

Kostum tradisional adalah kostum yang menggambarkan karakter secara simbolis sesuai dengan kebudayaan dari setiap masing-masing daerah.

c. Kostum sejarah

Kostum sejarah adalah kostum yang mencerminkan zaman tertentu sesuai dengan periode sejarah.

d. Kostum fantasi

Kostum fantasi adalah kostum yang mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi seorang perancang.

3. Bagian-bagian kostum

Menurut Chodijah, dkk (1982: 35-40) bagian-bagian kostum terbagi menjadi lima bagian kostum, sebagai berikut:

a. Dasar garis leher

Garis leher merupakan bagian pakaian yang terletak paling atas.

Bentuk garis leher banyak variasinya, yang umum di pakai yaitu bentuk leher bulat. Selain bentuk bulat, ada juga bentuk perahu, bentuk hati, bentuk segitiga bentuk U, V dan lain-lain.

b. Dasar kerah

Kerah adalah bagian dari sebuah desain pakaian, yang terletak pada bagian atas pakaian. Dalam menggambar busana perlu mempertimbangkan bentuk wajah dan leher.

c. Dasar lengan

Lengan adalah bagian pakaian yang menutupi puncak lengan bahkan sampai ke ujung lengan sesuai dengan keinginan.

d. Dasar rok

Rok adalah bagian pakaian yang berada pada bagian bawah badan. Umumnya rok dibuat mulai dari pinggang sampai ke bawah sesuai dengan model yang diinginkan.

e. Dasar blus dan jaket

Blus merupakan bagian pakaian yang menutupi badan bagian atas. Blus ada yang mempunyai belahan di depan dan ada juga yang tanpa belahan.

4. Pengertian asesoris

Asesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting.(Wien Pudji Priyanto, 2004: 79)

a. Fungsi dan manfaat asesoris

Fungsi asesoris dalam suatu pertunjukkan yaitu sebagai pelengkap/pendukung pada busana. Fungsi asesoris gunanya ada yang bersifat praktis dan estesis. Aseoris bermanfaat untuk memperbaiki atau memperindah penampilan pemakai, agar terlihat lebih menarik. (Chodijah, dkk, 1982: 46-47)

b. Jenis-jenis asesoris

Menurut Chodijah, dkk, (1982: 46-47) asesoris dapat dibedakan menjadi dua yaitu asesoris yang bersifat praktis dan asesoris yang bersifat estesis. Aseoris yang bersifat praktis adalah: sepatu, tas, topi, kaca mata, dan arloji. Sedangkan sesoris yang bersifat estesis adalah: perhiasan seperti kalung, gelang, cincin, anting-anting, peniti, bros.

H. Pergelaran

1. Pengertian pergelaran

Pergelaran adalah kegiatan yang menunjukkan berbagai karya seni berupa seni musik, teater hingga merias yang bertujuan menampilkan suatu pertunjukkan sehingga dapat ditampilkan kepada semua orang (Matius Ali, 2006: 24). Sedangkan menurut Kusnadi, (2009: 11) pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukkan dipergelarkan, sedangkan panggung (*stage*) dalam bentuk pertunjukkan adalah tempat yang tinggi yang memperlakukan suatu pertunjukkan.

Memperlakukan atau menyajikan karya seni dihadapan masyarakat yang menyaksikan pada tempat tertentu. Selain itu pergelaran dapat dimanfaatkan sebagai media apresiasi, pengembangan bakat, komunikasi, dan ekspresi diri dalam pembuatan karya seni (Hartaris Andijaning Tyas, 2007: 89)

Berdasarkan kajian teori di atas bahwa pergelaran merupakan wujud karya seni yang disuguhkan kepada masyarakat.

2. Tema pergelaran

Dalam pergelaran proyek akhir tema yang diambil adalah “*Fairy Tales of Fantasy*”. Tema tersebut dipilih berdasarkan kesepakatan bersama dari prodi Tata Rias dan Kecantikan, alasan memilih tema “*Fairy Tales of Fantasy*” karena pada angkatan sebelumnya belum ada pergelaran yang menampilkan dongeng. Sebelumnya mengangkat cerita rakyat yaitu seperti wayang, diharapkan dalam pergelaran “*Fairy Tales of Fantasy*” ini memberikan pergelaran yang berbeda dan unik dimana menampilkan 7 cerita dongeng yang kemudian dikemas menjadi satu cerita yang menarik dan berbeda karena konsep tata rias, sanggul, kostum dll adalah hasil dari kreatifitas mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

3. Alur cerita pergelaran

Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* merupakan pergelaran yang mengangkat cerita dongeng yang mana dari dongeng tersebut mengangkat 7 cerita dongeng yang terdiri dari: Aladin, *Swan Lake*,

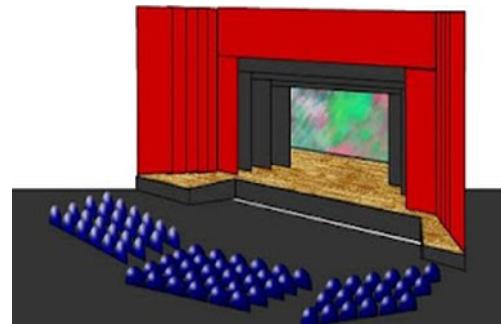
Rapunzel, *Sleeping Beauty*, *Beauty and The Beast*, Cinderella, dan *Snow White* yang dikemas menjadi satu pergelaran yang nantinya akan ditampilkan secara bergantian sesuai dengan judul masing-masing dongeng.

4. Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Menurut Eko Santosa, (2008: 387-391) panggung yang sering digunakan dalam pementasan yaitu dibagi menjadi tiga jenis panggung yaitu: Panggung *proscenium*, Panggung arena, dan Panggung *thrust*.

a. Panggung *proscenium*

Panggung *proscenium* disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium (proscenium arch)*. Bingkai yang dipasangi layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Menurut Wien pudji priyanto, (2004: 13) panggung *proscenium* merupakan bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton *auditerium*.



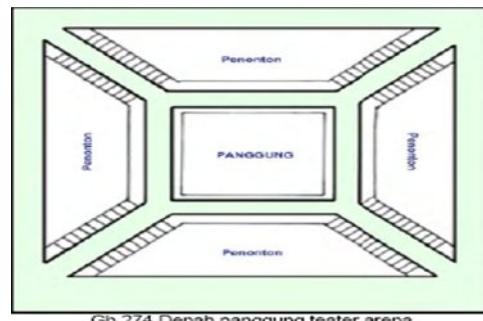
Gambar 15: panggung *proscenium*

Sumber:

[http://www.sakschools.ca/curr_content/theatre_arts_20/mod1/intro/activities/01404proscenium.htm](http://www.saskschools.ca/curr_content/theatre_arts_20/mod1/intro/activities/01404proscenium.htm)

b. Panggung arena

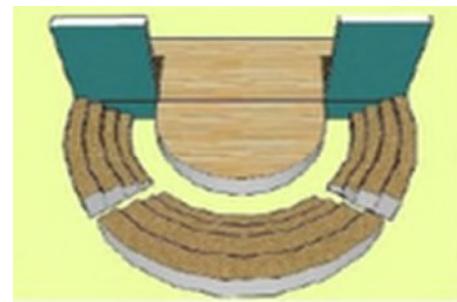
Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Jarak penonton sangat dekat sekali dengan pemain. (Eko Santosa, 2008: 38)



Gambar 16: Bentuk Panggung Arena
(sumber: Eko Santosa, 2008: 38)

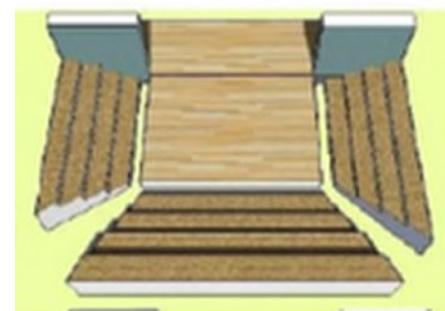
Menurut Eko Santosa, (2008: 389) panggung arena terbagi menjadi beberapa model panggung teater arena, sebagai berikut:

5. Panggung arena bentuk tapal kuda



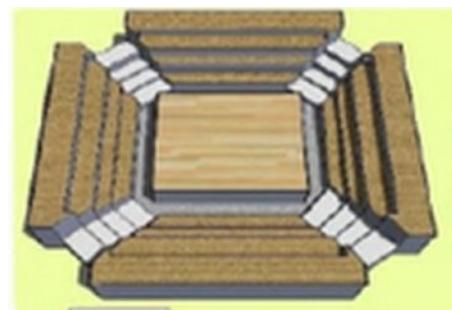
Gambar 17: Bentuk Tapal Kuda
(sumber: Eko Santosa, 2008: 389)

6. Panggung arena bentuk U



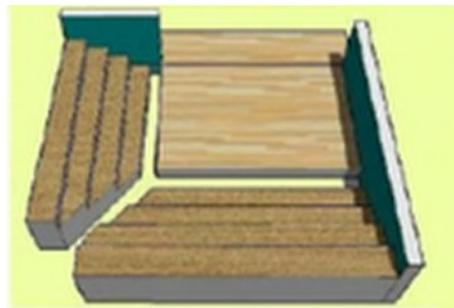
Gambar 18: Bentuk U
(sumber: Eko Santosa, 2008: 389)

7. Panggung arena bentuk melingkar



Gambar 19: Bentuk Melingkar
(sumber: Eko Santosa, 2008: 389)

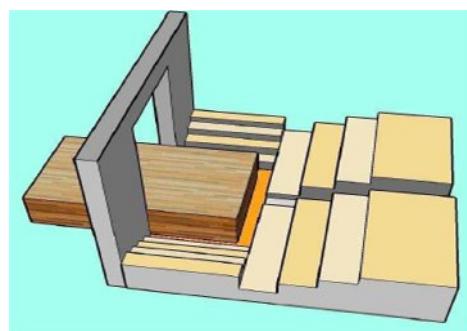
8. Panggung arena bentuk setengah melingkar



Gambar 20: Bentuk Setengah Melingkar
(sumber: Eko Santosa, 2008: 389)

c. Panggung *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung proscenium tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* merupakan gabungan antara panggung arena dan *proscenium* (Eko Santosa, 2008: 391).



Gambar 21: Panggung *Thrust*
(sumber: Eko Santosa, 2008:391)

5. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) *Lighting* digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan

jenis lampu yang bisa digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan penari/pemain. Setiap bentuk dan jenis lampu mempunyai kesan serta sifat yang berbeda. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter pemain sehingga memunculkan kesan indah pada penonton.

Warna cahaya saling tergantung satu sama lainnya untuk menciptakan suatu efek. Warna dasar cahaya lampu ada 3 yaitu *red, green, blue*.

Lampu yang digunakan dalam pertunjukkan *Fairy Tales of Fanatasy*, yaitu:

- a. Lampu *Spot/ Follow*, lampu yang mengikuti gerak penari. Dapat menggunakan *filter* yang berwarna merah, hijau atau biru.
- b. Lampu *strip*, lampu yang berada di panggung utama bagian atas.

Mempunyai warna netral, *red, green, blue*.

- 1) Warna merah mempunyai intensitas tertinggi, dan warna biru memiliki intensitas paling rendah.
- 2) Warna netral selalu dipakai kecuali pada saat sedih atau berduka. Jika pencahayaan terlalu banyak maka akan berpengaruh pada kamera foto (hasil gambar akan pecah)

Salah satu unsur penting dalam pementasan atau pergelaran adalah tata cahaya atau *lighting*. *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. (Wien pudji priyanto, 2004: 46).

Fungsi khusus tata cahaya menurut Eko Santosa (2008: 333), yaitu:

- a. Cahaya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lukisan panggung melalui tatanan warna yang dihasilkan.
- b. Sebagai pemberi tanda selama berlangsungnya pertunjukan.
- c. Cahaya dapat menunjukkan gaya atau gerak pemain dalam pementasan.

Tabel I. Teori Efek-efek *Lighting* pada make up

Warna Make up	<i>Lighthing</i>				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warna menghilang	Merah	Gelap	Gelap	Merah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Gelap	Memudar
Kuning	Putih	Putih	Gelap	Ungu muda	Merah muda
Hijau	Hijau gelap	Abu-abu tua	Hijau pucat	Terang	Biru pucat
Biru	Abu-abu tua	Abu-abu tua	Hijau tua	Biru tua	Gelap
Ungu	Hitam pekat	hitam	Hitam pudar	Ungu muda	pucat

Sumber: (Vincent, J.R. Kehoe, 1992: 44)

6. Penataan musik

Musik adalah alat pendamai hati yang gundah mempunyai rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Penataan musik adalah suatu kesatuan bunyi-bunyan beserta sarananya yang diperlukan untuk keperluan teater. (Wien Pudji Priyanto, 2004: 60) musik juga merupakan susunan nada yang indah yang dimainkan dengan alat-alat , enak didengar karena berirama dan harmonis (J.S Badudu, 2003: 236). Seni musik mempunyai pengaruh untuk

menghalus budi pekerti manusia dan mampu menuntun orang kearah kesamaan, atau komunitas berbagai perasaan dalam hidup.

7. Manajemen pergelaran

a. Pengertian manajemen

Manajemen adalah ilmu yang mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Malayu S.P. Hasibuan, 2007: 2). Menurut Hani Handoko, 1986: 10) management dapat disimpulkan sebagai ruang lingkup kerja dengan orang-orang untuk mencapai tujuan. Managemen pergelaran adalah suatu organisasi yang terdiri dari orang-orang yang bekerja untuk mengkonsep sebuah acara.

b. *Job description* panitia pergelaran

Dalam suatu pertunjukkan atau pementasan diperlukannya pembentukan organisasi/kepanitiaan yang bertujuan untuk melancarkan suatu pergelaran. Didalam kepanitiaan terdapat target-target yang harus dicapai tepat waktu untuk kelancaran pentas itu sendiri. Susunan kepanitiaan lengkap meliputi:

1) Penanggung jawab

Seorang penanggung jawab merupakan seseorang yang dianggap memiliki pengalaman yang cukup dalam bidang organisasi. Seorang penanggung jawab disebut juga sebagai penasehat, sehingga penanggung jawab harus mempunyai

pengetahuan yang cukup luas dalam bidang organisasi serta pergelaran yang akan dipentaskan, dapat memberikan saran yang dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan suatu pergelaran.

2) Ketua

Ketua panitia mempunyai tugas untuk memantau perkembangan kinerja kerja para anggotanya. Sebagai ketua yang baik wajib untuk menuntun anggotanya dan dapat memberikan motifasi untuk mensukseskan pergelaran yang akan dipentaskan serta bertanggung jawab atas kelancaran pergelaran.

3) Sekretaris

Sekretaris bertugas untuk mencatat segala agenda rapat dan kegiatan yang dilaksanakan untuk terwujudnya pergelaran yang akan dipentaskan. Sekretaris juga berkewenangan untuk mengeluarkan surat-surat demi kelancaran pergelaran.

4) Bendahara

Bendahara bertugas untuk mengurus dan mengawasi keluar serta masuknya uang.

5) Seksi Perlengkapan dan Dokumentasi

PDD mempunyai tugas untuk mengatur segala keperluan yang dibutuhkan dalam pergelaran di Taman Budaya Yogyakarta yang akan dipentaskan. Berwenang untuk

menentukan panggung, *lighting*, kursi tamu dan *property* yang akan digunakan.

6) *Seksi Humas*

Humas bertugas untuk mengadakan sosialisasi kepada masyarakat luas tentang pergelaran yang akan dipentaskan, membuat *booklet*, serta menjadi jalan untuk berkomunikasi antara pihak luar kepada pihak panitia pergelaran.

7) *Seksi Konsumsi*

Sie konsumsi mempunyai tugas untuk mengatur dan menata konsumsi pada saat pergelaran berlangsung dan pada saat adanya kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk kesuksesan pagelaran (latihan tari).

8) *Sponsor*

Bertugas untuk mencari dana untuk menunjang kesuksesan pagelaran.

9) *Keamanan*

Sie keamanan mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi kelancaran pagelaran yang akan dipentaskan.

10) *Kebersihan*

Sie kebersihan mempunyai tugas untuk menjaga kebersihan diwaktu pagelaran berlangsung ataupun gladi resik. Semua anggota dan ketua harus melaksanakan tugasnya sesuai dengan kedudukannya.

Ketua panitia mengkoordinir semua anggota panitia agar dapat bekerja sesuai rencana dan target yang telah dibuat. selama menjalankan tugas, semua anggota harus selalu koordinasi juga dengan ketua panitia. Panitia juga bertugas untuk memilih dan menentukan bentuk pagelaran yang akan di pementasan. Arahan ketua sie tetap harus mengacu pada tujuan pagelaran tsb.

c. Latihan

Berlangsungnya suatu pertunjukkan perlunya latihan sebelum acara berlangsung. Kesepakatan dengan pihak sanggar dan pihak kedua latihan drama tari dilakukan 10 kali latihan. Yang mana pada awal latihan antara satu cerita dengan cerita yang lain dengan jadwal berbeda, setelah pertemuan ke 5 latihan dilakukan secara bersama dengan penggabungan satu cerita. Untuk menyelaraskan guna mencapai satu kesatuan yang sempurna antara tari dengan musik pengiring juga antara dongeng satu dengan dongeng yang lainnya.

Penjadwalan latihan dibagi menjadi beberapa kelompok dan dilakukan di hari yang berbeda antara kelompok cerita satu dengan yang lainnya, sesuai dengan kesepakatan yang telah disetujui yaitu pada sepuluh kali latihan. Latihan pada hari minggu untuk dongeng Aladin, *Snow White* dan *Cinderella*. Latihan pada hari selasa untuk dongeng *Swan Lake* dan Rapunzel.

Latihan pada hari jum'at untuk *Sleeping Beauty and Beauty The Beach*. Setelah mendekati hari pertunjukkan latihan dilakukan secara bersamaan atau digabung menjadi satu.

d. Gladi kotor

Gladi kotor adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebelum pertunjukkan dimulai guna melihat kekompakkan, kenyamanan model menggunakan kostum yang telah dirancang sesuai dengan konsep masing-masing mahasiswa. Gladi kotor dilakukan pada tanggal 13 Maret 2012 pukul 19.00 WIB di *stage teater ISI*.

Setiap tokoh menggunakan kostum sesuai dengan peran yang dibawakan. Apabila dalam berlangsungnya latihan kostum yang dikenakan dirasa kurang nyaman seperti kostum kesempitan atau kebesaran dalam adegan tari atau gerak, kostum akan diubah sesuai dengan kenyamanan model.

e. Gladi bersih

Gladi bersih pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* diadakan pada tanggal 16 Maret 2012 pukul 14.00 WIB, yang dilaksanakan di gedung Taman Budaya Yogyakarta (TBY). Gladi bersih dilakukan H-1 sebelum hari pergelaran dimulai hal ini dimaksudkan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias, penataan rambut, busana dan gerak tokoh.

Gladi bersih dilakukan untuk memperkenalkan para tokoh pada panggung atau *stage* agar tidak kaget pada saat acara

berlangsung. Gladi bersih juga bertujuan sebagai pengoreksian apabila ada kekurangan atau kelebihan pada tokoh baik pada tata rias, sanggul, busana. Maka pada saat pergelaran dapat diperbaiki.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Rancangan tata rias wajah

1. Karakter Putri Rapunzel

Putri Rapunzel adalah seorang gadis cantik yang memiliki sifat yang semangat, cerdas, jujur, polos, baik hati, suka menolong dan selalu ceria. Rapunzel adalah sosok yang baik hati dan suka menolong, siapa saja yang mengalami kesusahan atau butuh pertolongan dia akan segera menolongnya.

2. Sumber Ide Rancangan Rias Wajah

Sumber ide tata rias wajah tokoh putri terinspirasi dari tokoh film Rapunzel dalam cerita Rapunzel kemudian dikembangkan sesuai dengan ide perias. melakukan pengoreksian wajah pada model akan membantu untuk menentukan goresan-goresan kosmetik yang akan digunakan agar tampak terlihat seperti tokoh seorang putri yang lemah lembut, ceria, pemberani dan baik hati dengan penerapan warna-warna lembut yaitu warna pink, biru, *magenta*, hitam, coklat dan putih. Sehingga muncul karakter seorang putri yang lembut tetapi ada sisi pemberani.

3. Pengembangan Sumber Ide pada Rancangan Rias Wajah

Pengembangan sumber ide distorsi digunakan untuk pencapaian karakter putri dengan rias fantasi. Pengembangan

sumber ide ini diaplikasikan dengan penekanan pada riasan yang semakin dapat memperkuat karakter tersebut.

4. Unsur dan Prinsip Disain Rancangan Rias Wajah

Unsur disain yang digunakan pada tokoh putri adalah penerapan unsur garis lurus dapat diaplikasikan dalam tata rias wajah, untuk memunculkan karakter seorang putri. Pengaplikasian terdapat pada alis menggunakan unsur garis lengkung agar terkesan feminim dan lembut. Unsur warna yang digunakan pada rias wajah panggung fantasi yaitu warna pink, biru, *magenta*, coklat, hitam, dan putih yang diaplikasikan pada kelopak mata.

Unsur arah yang terdapat pada rias pipi menggunakan warna merah dengan pengolesan arah vertikal yang dapat memberikan kesan tegas pada tokoh. Prinsip disain yang digunakan adalah prinsip tata rias panggung *prosthetic*. Prinsip keseimbangan dapat dilihat dari riasan mata, pipi dan bibir yang simetris memberikan kesan tenang.

5. Rancangan Tata Rias Wajah

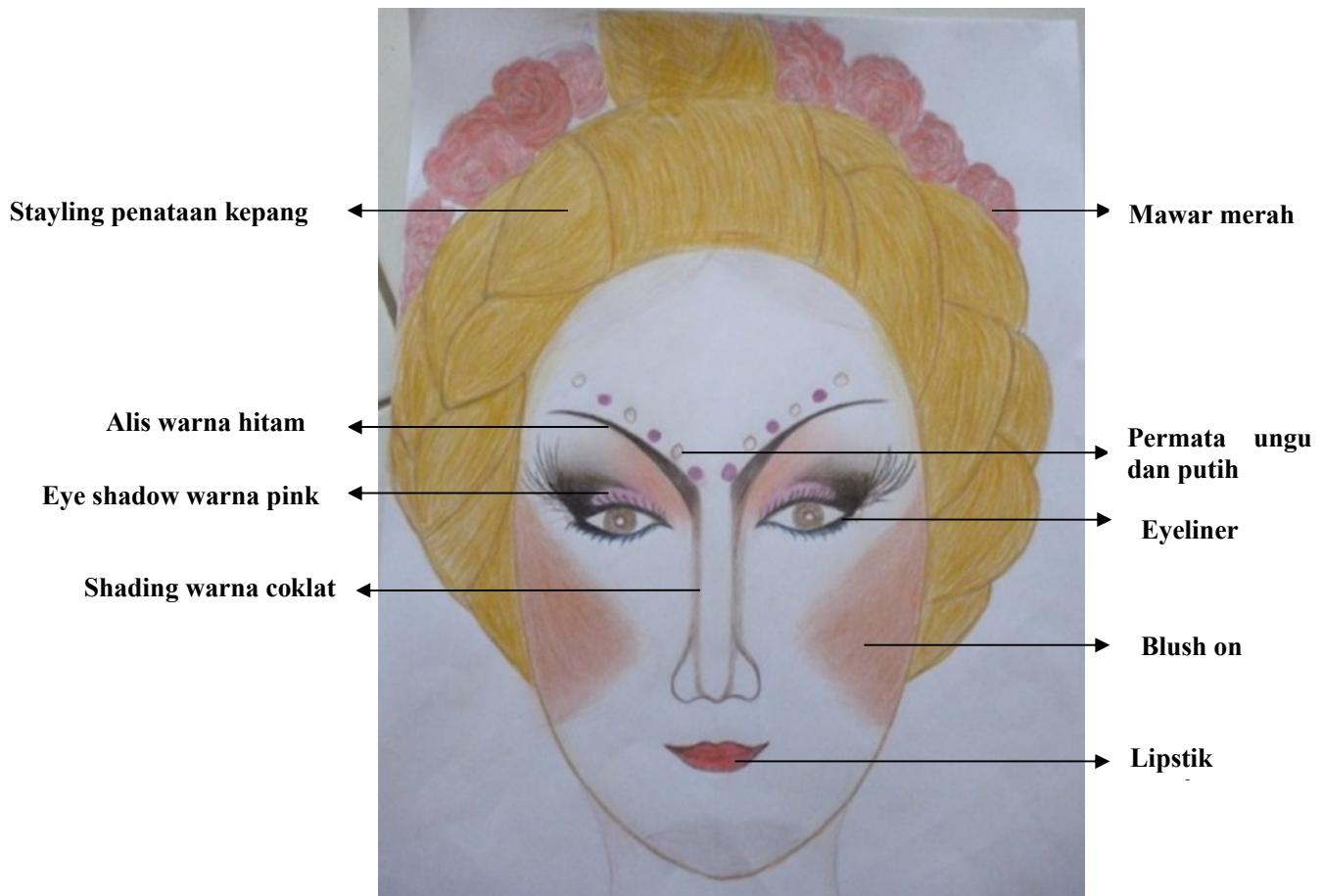
Rancangan tata rias wajah yang akan digunakan tokoh putri pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* ialah rias wajah fantasi. Pengaplikasian *eye shadow* warna *pink* pada kelopak mata, coklat dan hitam pada sudut mata, *magenta* pada bawah pangkal alis, dan putih pada *highlight*. Untuk alis dibuat melengkung untuk memberikan kesan lemah lembut dan feminim. Makna dari masing-

masing warna yang diterapkan dalam rias wajah panggung fantasi pada tokoh putri mewakili karakter tokoh tersebut. Warna merah muda/*pink* memiliki karakter yang lemah lembut, feminim, dan selalu dihiasi dengan penuh cinta. Warna coklat dan hitam pada sudut mata menunjukkan kepercayaan, kuat dan ketegasan. Karakter kejujuran dan ketulusan dilambangkan pada warna putih. Sedangkan karakter energik dilambangkan pada warna merah magenta.

a. Disain Rias Wajah keseluruhan

Disain tata rias wajah tokoh Rapunzel dalam pergelaran “*Fairy Tales of fantasy*” lebih mempertimbangkan dalam pemakaian warna yang digunakan karena dalam menggambarkan karakter putri yang baik, lemah lembut tetapi terlihat tegas, dan harus tepat dalam pemilihan warna. Warna *eye shadow* yang digunakan adalah warna *pink*, hitam, putih pada kelopak mata. karakter tokoh yang *protagonis* dan tegas dapat ditonjolkan pada bentuk alis melengkung dengan menggunakan pensil alis warna hitam.

Garis hidung, bibir, tulang pipi dipertegas menggunakan *eyeshadow* warna coklat tua dan hitam agar mendapat hasil yang lebih tajam. Pemilihan warna merah pada lipstik menyimbolkan pemberani, dan ceria. Dibawah ini merupakan penjelasan desain rias wajah tokoh putri.



Gambar 22: Disain Rias Wajah Fantasi Keseluruhan
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

b. Disain rias mata dan *eye liner*

Koreksi Bentuk mata adalah mata sipit sehingga memerlukan koreksi. Kelopak mata diberikan *scot* untuk membentuk lipatan mata agar mata terlihat lebih menonjol dan besar. Rias mata pada tokoh Rapunzel menggunakan warna pink pada kelopak mata, hitam pada sudut mata, putih pada *highlight*, dan merah pada pangkal bawah alis. Setelah itu mata dipertegas dengan *eyeliner* cair pada bagian atas dan *eyeliner* pensil

warna hitam pada bagian bawah dengan memberikan *eyeshadow* warna biru dibawah *eyeliner* untuk memberikan efek tegas dan tajam .



Gambar 23: Disain rias mata dan *eye liner*
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

c. Disain Alis

Bentuk alis dibuat tinggi dan melengkung untuk mempertegas watak tokoh tetapi masih terlihat lembut. warna yang digunakan yaitu warna hitam



Gambar 24: Disain Alis
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

d. Disain bulu mata

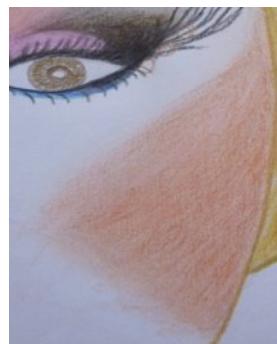
Disain bulu mata berbentuk panjang pada sudut bulu mata dan berwarna putih. Untuk memberikan efek fantasi pada riasan wajah.



Gambar 25: Disain bulu mata
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

e. Disain rias pipi (*blush on*)

Pengolesan *blush on* menggunakan warna merah merona dengan teknik pengaplikasian arah vertikal dan mengcil kedepan dan sejajar dengan cuping hidung untuk memberikan efek rendah pada wajah serta tegas.



Gambar 26: Disain rias pipi
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

f. Disain hidung

Koreksi hidung yang pesek dan besar adalah memberikan *shading* pada sisi hidung kanan dan kiri, dan *tinting* pada tengah tulang hidung



Gambar 27: Disain hidung
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

g. Disain bibir

Koreksi bibir kecil dan tipis adalah membuat garis diluar bibir asli. Untuk penerapan merias bibir yaitu membentuk bibir dengan *lipliner*. Mengaplikasikan warna merah pada bibir.



Gambar 28: Disain bibir
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

B. Rancangan penataan rambut

1. Sumber Ide Rancangan Penataan Rambut

Rancangan penataan rambut tokoh putri terinspirasi dari tokoh asli, dengan penerapan penataan semi puncak dan teknik kepang. warna emas adalah warna rambut yang dimiliki Rapunzel yang menyimbolkan kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya, juga menunjukkan kekekalan dan kesetiaan. Assesoris yang digunakan pada penataan rambut adalah bunga mawar merah.

2. Pengembangan Sumber Ide pada Rancangan Penataan Rambut

Pengembangan sumber ide distorsi digunakan untuk pencapaian karakter putri dengan penataan rambut semi puncak dan teknik kepang . Pengembangan sumber ide ini memberikan penekanan yang semakin kuat untuk memunculkan karakter seorang putri.

3. Unsur dan Prinsip Disain Rancangan Penataan Rambut

Unsur disain yang digunakan pada tokoh putri adalah penerapan unsur garis dapat diaplikasikan dalam penataan rambut. Pengaplikasian terdapat pada bentuk penataan rambut menggunakan unsur garis lengkung agar terkesan feminim dan lembut. Unsur warna yang digunakan pada penataan rambut yaitu warna emas.

Unsur arah yang terdapat pada penataan rambut menggunakan Arah miring/diagonal yang dapat memberikan kesan aktif, perpindahan, dan dinamis. Prinsip disain yang digunakan adalah prinsip penataan rambut panggung *prosthetic*. Prinsip keseimbangan dapat dilihat dari bentuk yang simetris memberikan kesan tenang.

4. Konsep Penataan Rambut

Konsep penataan rambut tokoh Rapunzel menggunakan penataan rambut semi puncak dan teknik kepang. Hal ini terlihat pada penataan rambutnya, tindakan pertama yang dilakukan sebelum melakukan penataan yaitu rambut di bagi menjadi dua untuk rambut sisi kanan lakukan teknik kepang setelah itu sisi kiri. Setelah itu pasang subal rambut yang dibuat dari sisa potongan rambut diubun-ubun sampai tengkuk, tutup dengan subal dengan *hairpice* agar terlihat halus. Sebelum memasang cemara, cemara terlebih dahulu

dikepang. Pasang cemara diatas subal setelah itu lilitkan melingkar hingga tengkuk.



Gambar 29: Konsep penataan rambut tampak depan
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

Konsep penataan rambut tampak samping untuk pemain tokoh Rapunzel penataannya menggunakan teknik kepang untuk menata rambut dengan arah penataan melingkar.



Gambar 30: konsep penataan rambut tampak samping
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

Konsep penataan rambut tampak belakang untuk pemain tokoh Rapunzel penataannya menggunakan teknik kepang dengan arah penataan melingkar kebawah kemudian disemprotkan *hair color spray*.



Gambar 31: konsep penataan rambut tampak belakang
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

C. Rancangan *Body Painting*

1. Sumber Ide Rancangan *Body Painting*

Rancangan *body painting* tokoh putri terinspirasi dari tokoh film Rapunzel, dengan penerapan menggunakan motif *flora* yaitu motif bunga mawar yang menjalar dengan lekukan-lekukan garis yang luwes. warna hitam adalah warna yang digunakan pada rancangan *body painting* yang menyimbolkan kekuatan dan ketegasan seseorang.

Sumber ide *body painting* tokoh putri dalam cerita Rapunzel terinspirasi dari ranting-ranting bunga mawar. *Body painting* diaplikasikan pada bagian tangan dan kaki dengan motif ranting-ranting dan bunga mawar.

2. Pengembangan Sumber Ide pada Rancangan *Body Painting*

Pengembangan sumber ide distorsi digunakan pada rancangan *body painting*. Motif *flora* digunakan pada rancangan *body painting* dikarenakan rapunzel hidup dihutan-hutan menyatu dengan alam. Motif bunga mawar yang menjalar dengan lekukan-lekukan garis yang luwes yang menunjukkan karakter tokoh yang feminim dan lembut.

Pengembangan sumber ide ini memberikan penekanan yang semakin kuat untuk memunculkan karakter seorang putri.

3. Unsur dan Prinsip Disain *Body Painting*

Unsur disain yang digunakan pada tokoh putri adalah penerapan unsur garis lengkung dapat diaplikasikan pada *body painting* yang memberikan terkesan feminim dan lembut. Unsur warna yang digunakan pada *body painting* yaitu warna hitam. Unsur arah yang terdapat pada *body painting* menggunakan Arah miring/diagonal yang dapat memberikan kesan aktif, perpindahan, dan dinamis.

Prinsip keseimbangan dapat dilihat dari bentuk *body painting* yang simetris memberikan kesan tenang.

4. Konsep *Body Painting* Rapunzel

Konsep *body painting* pada tokoh Putri menggunakan motif *flora* yaitu motif bunga mawar yang menjalar dengan lekukan-lekukan garis yang luwes.



Gambar 32: Konsep *Body Painting*
(Sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

D. Rancangan Kostum

Kostum dalam suatu pertunjukkan sangatlah penting untuk menunjang penampilan pemain. Kostum juga dapat menggambarkan karakter tokoh tersebut.

1. Sumber Ide Rancangan Kostum

Sumber ide kostum Rapunzel bersumber dari kostum tokoh aslinya hanya saja diberikan penambahan bunga-bunga pada bagian depan rok dan lengan. Warna yang digunakan pada kostum Rapunzel ialah dominan ungu. Warna ungu melambangkan sifat kekuatan dan kemewahan. Warna *pink*/merah muda menggambarkan sifat yang lembut, feminim dan penuh cinta. Sehingga warna-warna yang digunakan dapat mewakili karakter tokoh Rapunzel tersebut.

Kostum tokoh putri dikembangkan dengan sumber ide distorsi dan terinspirasi dari tokoh asli. Dengan memberikan

penambahan bunga-bunga pada bagian depan rok dan lengan.

Penerapan sumber ide pada disain kostum dituangkan dalam pembuatan busana atasan dengan lengan berbentuk bunga-bunga warna merah muda, ungu dan salmon, busana bawah berupa rok panjang pada bagian belakang dan bagian depan berbentuk rok pendek dengan motif bunga-bunga warna ungu serta obi pada bagian pinggang yang berfungsi untuk merampingkan bagian tersebut.

2. Pengembangan Sumber Ide pada Rancangan Kostum

Pengembangan sumber ide transformasi digunakan dalam pembuatan rancangan kostum. Dengan penambahan hiasan pada busana dapat menekankan karakter yang ceria dan harmonis oleh wujud benda yang digambarkan.

3. Unsur dan Prinsip Disain Kostum

Unsur disain yang digunakan pada kostum adalah unsur garis lengkung terdapat pada hiasan bunga-bunga yang terdapat pada lengan rok yang memberikan kesan yang feminim dan lembut. Prinsip Arah miring/diagonal dan kesatuan/*unity* . prinsip arah diagonal terdapat pada hiasan bunga-bunga yang terdapat pada obi yang memiliki sifat akif, dan dinami. Prinsip kesatuan/*unity* pada tokoh diterapkan pada kostum yang warnanya terdapat kesamaan yaitu merah muda/*pink* dan ungu.

Unsur warna juga dapat diterapkan pada busana yang menggunakan warna merah muda yang dapat memberikan kesan lembut dan penuh cinta, serta warna ungu yang memberikan kesan kemewahan dan kekuatan.

4. Konsep Kostum Putri

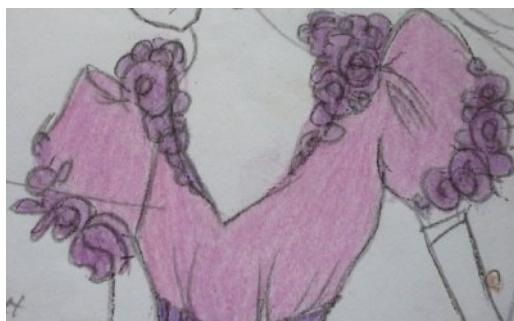
Kostum rapunzel bersumber dari kostum tokoh aslinya hanya saja diberikan penambahan bunga-bunga pada bagian depan rok dan lengan. Warna yang digunakan pada kostum Rapunzel ialah dominan ungu. Warna ungu melambangkan sifat kekuatan dan kemewahan. Warna *pink* menggambarkan sifat feminim dan penuh cinta. Sehingga warna-warna yang digunakan dapat mewakili karakter seorang putri. Pada bagian lengan berbentuk bunga-bunga berwarna *pink*, salmon dan ungu yang melambangkan keceriaan dan kegembiraan.



Gambar 33: Rancangan Kostum Tokoh Rapunzel
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

a. Konsep Disain Baju

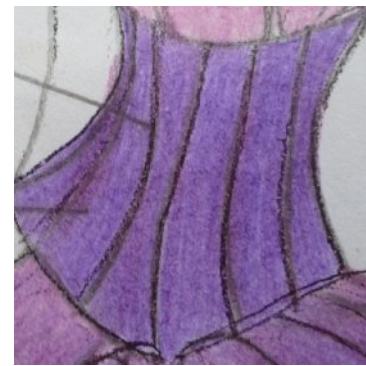
Kostum tokoh Rapunzel pada bagian atas menggunakan baju dengan lengan berbentuk bunga-bunga. Pada bagian dada terdapat *payet-payet* berbentuk bunga dan bunga berbentuk kain. Kain yang digunakan berbahan *taffeta* dan *lame* dengan kombinasi kain berwarna *pink* dan ungu. Warna ungu menggambarkan sifat kekuatan dan kemewahan. Warna *pink* menggambarkan sifat feminim dan penuh cinta.



Gambar 34: Disain kostum bagian atas
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

b. Obi pinggang

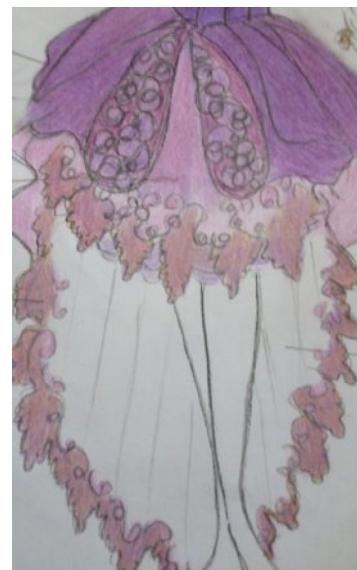
Obi pinggang berbahan *lame* dengan kombinasi bunga-bunga dari batu-batu dengan kombinasi warna merah dan putih. Penggunaan batu-batu pada Obi pinggang untuk melambangkan ketegasan dan kemewahan. Obi pinggang melambangkan kewibawaan seorang bangsawan.



Gambar 35: Disain ObiPinggang
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

c. Rok/bawahan

Rok yang berbahan kain *taffeta* dan *lame* pada bunga-bunganya dan *tille* kombinasi bordir pada rok bagian dalamnya memiliki panjang dibawah mata kaki. Rok merupakan bagian kostum yang utama untuk memperkuat karakter Rapunzel sebagai putri.



Gambar 36: Disain Rok
(sketsa: Sri Winani Novita, 2012)

E. RANCANGAN PERGELARAN

Langkah-langkah yang dilakukan sebelum membuat konsep atau rancangan suatu pergelaran hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan tema dan konsep yang akan dipergelarkan, setelah itu pembentukan panitia yang bertugas sesuai dengan tugas masing-masing panitia. Rancangan pergelaran diharapkan agar mendapatkan hasil akhir yang memuaskan.

1. Konsep *Fairy Tales of Fantasy*

Tema pergelaran yang telah disepakati mahasiswa program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukkan drama sebagai tugas akhir dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*. Yang mengambil cerita dongeng barat didalam cerita tersebut terdapat gabungan tujuh cerita yang kemudian dikemas menjadi satu kesatuan sehingga menjadi suatu cerita yang unik dengan pengaplikasian fantasi dan karakter pada riasanya. Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* merupakan sebuah pertunjukkan yang megah dan mewah yang akan menceritakan tujuh Dongeng yang dikisahkan dalam *Fairy Tales of Fantasy* adalah: *Aladin, Swan Lake, Rapunzel, The Sleeping Beauty, Cinderela, Beauty and The Beast, Snow White*.

Konsep pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* mengambil konsep fantasi yaitu menciptakan dunia khayalan atau imajinasi yang diwujudkan pada *make up*, penataan rambut, *body painting* dan

kostum. kemudian dikemas menjadi menarik dan modern serta menonjolkan Kreatifitas perias dalam mewujudkan tokoh yang akan ditampilkan.

Tata panggung yang digunakan pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah panggung *proscenium*. Alasan pemilihan panggung *proscenium* agar penonton dapat menyaksikan dari satu arah sehingga penonton lebih konsentrasi dalam menyaksikan acara tersebut. Bingkai yang dipasangi layar atau tirai pada panggung berfungsi untuk memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton.

2. Manajemen Pergelaran

a. Pembentukan panitia

Dalam suatu pertunjukkan atau pementasan diperlukannya pembentukan organisasi/kepanitiaan yang bertujuan untuk melancarkan suatu pergelaran. Didalam kepanitiaan terdapat target-target yang harus dicapai tepat waktu untuk kelancaran pentas itu sendiri. Susunan kepanitiaan lengkap meliputi

- 1) Penanggung jawab yang bertugas sebagai penanggung jawab disebut juga sebagai penasehat, sehingga penanggung jawab harus mempunyai pengetahuan yang cukup luas dalam bidang organisasi serta pergelaran yang

akan dipentaskan, dapat memberikan saran yang dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan suatu pergelaran.

- 2) Ketua panitia mempunyai tugas untuk memantau perkembangan kinerja kerja para anggotanya.
- 3) Sekretaris bertugas untuk mencatat segala agenda rapat dan kegiatan yang dilaksanakan untuk terwujudnya pergelaran yang akan dipentaskan.
- 4) Bendahara bertugas untuk mengurus dan mengawasi keluar serta masuknya uang.
- 5) Seksi Perlengkapan dan Dokumentasi mempunyai tugas untuk mengatur segala keperluan yang dibutuhkan dalam pergelaran yang akan dipentaskan. Berkewenangan untuk menentukan panggung, *lighting*, kursi tamu dan *property* yang akan digunakan.
- 6) Seksi Humas bertugas untuk mengadakan sosialisasi kepada masyarakat luas tentang pergelaran yang akan dipentaskan, membuat *booklet*, serta menjadi jalan untuk berkomunikasi antara pihak luar kepada pihak panitia pergelaran.
- 7) Seksi Konsumsi mempunyai tugas untuk mengatur dan menata konsumsi pada saat pergelaran berlangsung dan pada saat adanya kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk kesuksesan pergelaran.

- 8) Sponsor bertugas untuk mencari dana untuk menunjang kesuksesan pergelaran.
- 9) Sie keamanan mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi kelancaran pergelaran yang akan dipentaskan.
- 10) Sie kebersihan mempunyai tugas untuk menjaga kebersihan diwaktu pergelaran berlangsung ataupun gladi resik.

b. Latihan

Penjadwalan latihan dibagi menjadi beberapa kelompok dan dilakukan di hari yang berbeda antara kelompok cerita satu dengan yang lainnya, sesuai dengan kesepakatan yang telah disetujui yaitu pada sepuluh kali latihan. Latihan pada hari minggu untuk dongeng *Aladin*, *Snow White* dan *Cinderella*. Latihan pada hari selasa untuk dongeng *Swan Lake* dan *Rapunzel*. Latihan pada hari jum'at untuk *Sleeping Beauty and Beauty The Beach*. Setelah mendekati hari pertunjukkan latihan dilakukan secara bersamaan atau digabung menjadi satu.

c. Gladi Kotor

Gladi kotor adalah sutu kegiatan yang dilakukan sebelum pertunjukkan dimulai guna melihat kekompakkan, kenyamanan model menggunakan kostum yang telah dirancang sesuai dengan konsep masing-masing mahasiswa. Gladi kotor

dilakukan pada tanggal 13 maret 2012 pukul 19.00 WIB di *stage teater* ISI.

Setiap tokoh menggunakan kostum sesuai dengan peran yang dibawakan. Apabila dalam berlangsungnya latihan kostum yang dikenakan dirasa kurang nyaman seperti kostum kesempitan atau kebesaran dalam adegan tari atau gerak, kostum akan diubah sesuai dengan kenyamanan model.

d. Gladi Bersih

Gladi bersih pada pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* diadakan pada tanggal 16 Maret 2012 pukul 14.00 WIB, yang dilaksanakan di gedung Taman Budaya Yogyakarta (TBY). Gladi bersih dilakukan H-1 sebelum hari pertunjukkan dimulai, hal ini dimaksudkan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias, penataan rambut, busana dan gerak tokoh.

Gladi bersih dilakukan untuk memperkenalkan para tokoh pada panggung atau *stage* agar tidak kaget pada saat acara berlangsung. Gladi bersih juga bertujuan sebagai pengoreksian apabila ada kekurangan atau kelebihan pada tokoh baik pada tata rias, sanggul, busana. Maka pada saat pertunjukkan dapat diperbaiki.

e. Pertunjukkan

Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2012 di *Concert Hall* Taman Budaya

Yogyakarta (TBY) pukul 14.00 WIB sampai selesai. Susunan acara yang akan dilaksanakan pada pergelaran tersebut adalah, sebagai berikut:

- 1) Pembukaan
- 2) Sambutan Ketua Proyek Akhir oleh mey Warastuti
- 3) Sambutan Kaprodi oleh Yuswati, M.Pd
- 4) Sambutan Dekan/Rektor
- 5) Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*
- 6) Parade pemain dan perias
- 7) Door prize dan Hiburan
- 8) Pengumuman hasil karya oleh juri
- 9) penutup

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Penerapan Disain

1. Persiapan peralatan dan kosmetik khusus

a. Alat yang digunakan dalam rias fantasi

1) Spons Rias (*Make Up sponge*)

Digunakan secara kering untuk bedak padat, alas bedak bentuk cair dan krim atau secara lembab untuk alas bedak berbentuk padat (*cake*).

2) Saput Bedak (*Make Up Puff*)

Digunakan untuk membubuhkan bedak tabur

3) Kuas Bedak Besar (*Powder Brush*)

Digunakan untuk untuk merapikan bedak tabur, sekaligus membuang sisa bedak yang berlebihan.

4) Kuas Perona Pipi (*Blush on brush*)

Digunakan untuk membubuhkam serbuk pemulas pipi pada tulang pipi.

5) Kuas Pengoreksi (*Countour brush*)

Digunakan untuk mengoreksi bagian-bagian wajah yang perlu diberi bayangan gelap (*shade*) atau terang (*tint*).

6) Kuas Mata Tumpul (*Blunt shadow brush*)

Digunakan untuk mewarnai tulang mata dibawah alis.

7) Kuas Pembaur (*Fluff brush*)

Digunakan untuk mewarnai kelopak mata atau membaurkan warna antara pada rias wajah.

8) Kuas Sudut Mata (*Stiff angel brush*)

Digunakan untuk membentuk garis dan meratakan garis mata pada sudut mata dan untuk membentuk alis menggunakan *eyeshadow*.

9) Kuas Pembersih Riasan Mata (*Aplicator brush*)

Digunakan untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.

10) Kuas Garis Mata (*Eyeliner*)

Digunakan untuk membentuk garis mata pada tepi mata bagian atas dan bawah dengan menggunakan kosmetik.

11) Kuas Bibir (*Lip brush*)

Digunakan untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir (*lipstick*)

b. Bahan dan lenan yang digunakan dalam rias fantasi

1) *Cotton bud*

Digunakan untuk membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan

2) Tisu

untuk menyerap dan mengangkat kosmetik pembersih, pelembab atau perona bibir yang berlebihan.

3) Kapas

untuk mengangkat atau membersihkan kosmetik dari wajah,
juga untuk memberikan penyegar pada kulit wajah.

4) Penutup Dada (*Cape*) untuk menutupi busana klien agar
bersih tidak terkena serpihan bedak atau kosmetik

c. Kosmetik yang digunakan dalam rias fantasi

1) *Eye make up remover*

Digunakan untuk membersihkan kelopak mata dan bibir
dari debu, keringat dan kotoran menempel, juga dari sisa
lipstik

2) Susu pembersih (*milk cleanser*)

Digunakan untuk membersihkan kulit wajah dari kosmetik
dan kotoran.

3) Penyegar untuk memberikan segar pada wajah

4) Pelembab (*moustrizer*) untuk melindungi kulit wajah dari
bahaya kosmetik.

5) Alas Bedak (*foundotion*)

Digunakan untuk menutupi noda dan kerutan pada kulit
dengan sempurna dan lebih tahan lama.

6) Bedak (*powder*)

Digunakan untuk memberikan rias wajah yang natural

7) Pemulas Pipi (*blush on*) untuk mencerahkan dan memberi
kesan segar pada wajah.

- 8) Perona Mata (*eyeshadow*) untuk membuat mata lebih menarik
 - 9) Pensil alis (*eye brow pencil*) umtuk membentuk alis
 - 10) Penyipat mata (*eye liner*) untuk membentuk atau merubah kesan pada mata
 - 11) Pensil bibir (*lip liner*) untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir.
 - 12) Perona bibir (*lipstick*) umtuk *finishing touch* pada akhir riasan
2. Proses penerapan rias wajah korektif
- a. Diagnosa bentuk wajah
- Bentuk wajah model memiliki bentuk wajah panjang sehingga harus melakukan pengoreksian pada bagian-bagian yang perlu ditutupi dengan pemberian *shading* pada bagian dahi, dagu. *Tinting* pada rahang untuk memberikan efek lebar pada wajah.



Gambar 37: Wajah asli model
(Dokumentasi: Sri Winani Novita)

b. Proses kerja merias wajah sesuai desain, sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat, bahan, lenan dan kosmetik untuk merias
- 2) Melakukan diagnosa wajah dan koreksi wajah meliputi: bentuk wajah, mata, alis, hidung dan bibir.
- 3) Melakukan pembersihan pada wajah dengan menggunakan pembersih “VV” sesuai dengan jenis kulit ratakan pembersih pelan-pelan, kemudian dibersihkan dengan *tissue* sampai bersih.
- 4) Tuangkan penyegar pada kapas kemudian tepuk-tepukkan pada seluruh wajah.
- 5) Mengoleskan pelembab “VV” pada seluruh wajah dan leher
- 6) Mengoleskan *foundation cream* “LtP” setelah itu *foundation* “DC” coklat kemerahan pada wajah dan leher dengan *spons make up*. Memberikan *shading* pada bagian yang perlu dikoreksi menggunakan *foundation stick* “Cryln” warna negro I, seperti sisi dahi kana dan kiri, sisi hidung kanan dan kiri, dibawah
- 7) Tulang pipi, dagu. *Tinting* pada bagian bawah mata, jalur tengah hidung, dibawah tulang pipi menggunakan “Cryln” 3W.

- 8) Mengoleskan air es yang bertujuan untuk menutup pori-pori wajah dan riasan wajah agar awet.
- 9) Membubuhkan bedak tabur “Ultm” menggunakan *puff* dengan cara menepuk-nepukkan pada muka dengan pelan.
- 10) Membubuhkan bedak padat “LtP” pada wajah menggunakan *puff* dengan cara menepuk-nepukkan dengan pelan.
- 11) Memberikan scot pada kelopak mata agar terlihat besar dan berkelopak, setelah itu oleskan *base eye shadow* “Inz”.
- 12) Memulaskan *eye shadow* “PC” warna pink menggunakan kuas perona mata. Membentuk sudut mata dengan warna coklat “Inz” dan hitam “LT” dengan kuas sudut mata. Bubuhkan *highlight* dengan bedak *shimer* “PC” warna putih dibawah alis.
- 13) Bubuhkan *eye shadow* warna merah “LtP” dekat sudut mata dibawah pangkal alis.
- 14) Membingkai mata bagian atas dengan *eye liner* cair “Inz” warna hitam. Mata bagian bawah dengan *eye liner* pensil “Pxy” warna hitam dan berikan *eye shadow* warna biru “Prdsr” dibawah *eye liner*
- 15) Membuat alis dengan pensil alis “VV” warna hitam, dan dipertegas menggunakan *eye liner* cair “Inz” warna hitam.

- 16) Membubuhkan perona pipi “LtP” warna merah menggunakan kuas perona pipi ke arah samping sejajar dengan cuping hidung.
- 17) Mengoreksi bentuk bibir dengan *lips liner* warna coklat.
- 18) Mengoleksi *lipstick* “Wrdh” warna merah menggunakan kuas *lipstick* dan bubuhkan *lipgloss* “Sryu” warna merah.
- 19) Tahap *finishing* bubuhkan bedak *shimer* “PC” keseluruhan wajah.
- 20) Berkemas alat dan bahan kosmetik, setelah itu bersihkan area kerja.

3. Proses penerapan disain rias wajah

a. *Test make up* 1

Tes make up pertama kekurangan atau kaoreksi adalah warna dasaran *foundation* terlalu putih, kurang merah, pada pengaplikasian *eye shadow* menggunakan warna merah muda, ungu pada sudut mata serta warna biru pada bawah mata, *highlight* menggunakan emas. Pada *test make up* pertama masih belum matang dan banyak pengoreksian yaitu dasaran *foundation* kurang tebal dan warna-warna yang dipakai kurang menonjol atau tajam.



Gambar 38: *Test Make up 1*, Atik Wijayanti
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

b. *Test make up 2*

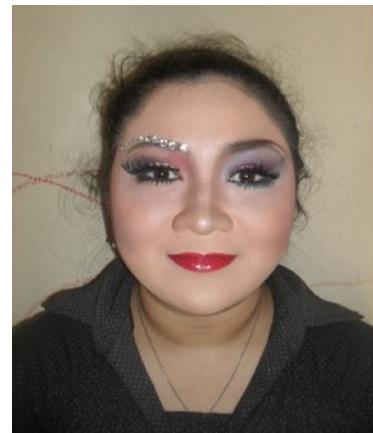
Tes make up kedua masih sama seperti *test make up* pertama warna-warna yang dipakai kurang menonjol dan tegas. Pembuatan alis masih kurang luwes dan masih butuh pengulangan dan pengoreksian. Untuk warna *eye shadow* yang digunakan terdapat perubahan yaitu menggunakan merah muda pada kelopak, sudut mata coklat dan hitam, *highlight* warna putih dan magenta dibawah pangkal alis, dibawah mata menggunakan warna biru.



Gambar 39: *Test Make up 2*, Tata
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

c. *Test make up 3*

Test make up ketiga yaitu pada dasaran *foundation* sudah tebal tetapi perlu penebalan lagi tetapi masih terlalu putih. Pada *test make up* ketiga terdapat penambahan permata-permata pada alis. Warna *eye shadow* pada kelopak mata berubah menjadi menggunakan warna merah muda/*pink* hal ini agar mendapatkan karakter putri yang baik dan lemah lembut. Pada sudut mata menggunakan warna coklat, *highlight* menggunakan warna putih dan magenta pada dibawah pangkal alis. Pengaplikasian *blush on* dan lipstik warna kurang tegas.

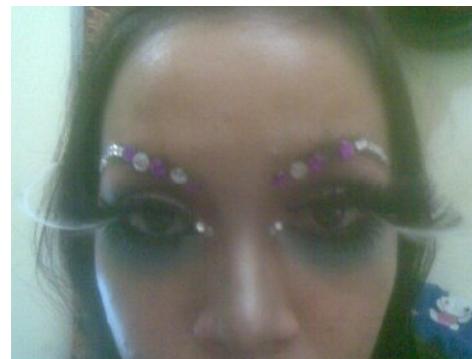


Gambar 40: *Test Make up 3*, Atik Wijayanti
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

d. *Test make up 4*

Pada *test make up* keempat masih perlu pengoreksian yaitu warna kurang tajam pada kelopak mata dan sudut mata kurang dipertajam, *shading* pada hidung dipertegas. *Blush on* dan lipstik kurang tajam sedikit. Pada *test make up* keempat ini

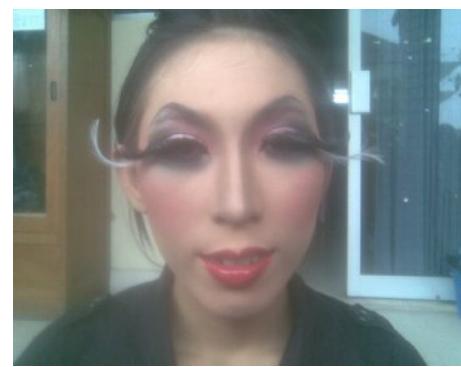
penambahan permata-permata meggunakan warna ungu dan putih alis.



Gambar 41: *Test Make up 4*
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

e. *Test make up* kelima

Pada *test make up* kelima sudah sesuai dengan konsep dimana bentuk dan warna pada riasan mata sudah sesuai. Pada dahi penambahan permata ungu dan putih untuk memperkuat riasan fantasi serta penambahan bulu mata fantasi. Tetapi masih terdapat pengoreksian yaitu pada alis.



Gambar 42: *Test Make up 5*, Kartika
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

4. Proses penerapan disain penataan rambut

a. *Test styling 1*

Test styling pertama bentuk rambut dikepang pada sisi kanan dan kiri, pengoreksian pada *styling* pertama yaitu posisi kepangan kurang mendekati telinga.



Gambar 43: *Test Stayling 1*
(Dokumentasi: Sri winani Novita, 2012)

b. *Test styling 2*

Test styling kedua dan ketiga bentuk kepangan sudah sesuai dengan konsep, penambahan sanggul pada tengah rambut serta pemasangan cemara yang sudah dikepang terlebih dahulu pada penataan. Setelah itu cemara dibentuk sesuai dengan disain yang sudah ada.



Gambar 44: *Test Stayling 2*
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)

B. Hasil pengembangan tata rias wajah tokoh putri

1. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan

Rancangan disain karakter tokoh putri Rapunzel adalah tata rias wajah panggung *prosthetic* fantasi dengan penambahan permata-permata ungu dan putih yang menggambarkan karakter tokoh yang anggun, tegas, berwibawa dan mewah. Tampilan tata rias fantasi dengan mengedepankan prinsip tata rias wajah panggung yang tebal dan tegas. Riasan wajah yaitu menggunakan warna merah muda/*pink*, coklat, hitam, magenta, dan putih yang memberikan kesan anggung, lemah lembut, baik hati, tulus dan tegas. Pemeran tokoh putri Rapunzel mempunyai wajah berbentuk panjang, maka diaplikasikan *shading* pada dagu dan dahi sehingga terlihat oval.

Rias kelopak mata pada tokoh Rapunzel menggunakan warna merah muda/*pink* pada kelopak mata, hitam pada sudut mata, putih pada *highlight* dan magenta pada pangkal bawah alis,

pengaplikasian secara tebal tetapi tetap dibaurkan. Kemudian bentuk mata dipertegas menggunakan dengan *eyeliner* cair pada bagian atas dan *eye shadow* warna hitam pada bagian bawah yang diaplikasikan melebar dan tebal dari garis mata agar mata terlihat lebih tajam.

Alis yang kecil dan rendah koreksi dilakukan dengan menerapkan *shading* pada cuping hidung dan disepanjang sisi kanan dan kiri hidung bagian luar guna mempertegas bentuk hidung dari jarak panggung. *Shading* pada pipi tetap dilakukan untuk menimbulkan kesan tirus dan pada penerapan perona pipi warna yang digunakan terlihat lebih tegas.

Bentuk bibir model yang kecil dan tipis sehingga koreksi dilakukan dengan membuat garis diluar garis bibir dan membentuk bibir dengan *lip liner*, warna *lipstick* yang digunakan yaitu merah.



Gambar 45: Hasil *Make Up* Keseluruhan
(Dokumentasi: PDD)

2. Hasil pengembangan Penataan Rambut

Rancangan penataan rambut tokoh Rapunzel menggunakan penataan rambut semi puncak dan teknik kepang. Hal ini terlihat pada penataan rambutnya, tindakan pertama yang dilakukan sebelum melakukan penataan yaitu rambut di bagi menjadi dua untuk rambut sisi kanan lakukan teknik kepang setelah itu sisi kiri. Setelah itu pasang sanggul rambut yang dibuat dari sisa potongan rambut diubun-ubun sampai tengkuk, tutup dengan *hairpiece* agar terlihat halus. Sebelum memasang cemara, cemara terlebih dahulu dikepang. Pasang cemara diatas sanggul setelah itu lilitkan melingkar hingga tengkuk.



Gambar 46: Hasil pengembangan Penataan Rambut
(Dokumen: PDD)

3. Hasil pengembangan *body painting* secara keseluruhan

Pembuatan *body painting* dilakukan sehari sebelum pementasan dengan tatto semi permanen/*temporary tattoo* yang digambar sesuai dengan desain menggunakan *hennai* warna hitam

lalu dipertebal dengan *eye liner* cair warna hitam. Apliksasi *body painting* bagian tangan dan kaki pemain yang berbentuk ranting-ranting mawar dengan penambahan bunga dan daun mawar.



Gambar 47: Hasil pengembangan *Body Painting*
(Foto: Sri Winani Novita, 2012)

4. Hasil pengembangan kostum secara keseluruhan

Kostum dalam suatu pertunjukkan sangatlah penting untuk menunjang penampilan pemain. Kostum juga dapat menggambarkan karakter tokoh tersebut. Kostum rapunzel bersumber dari kostum tokoh aslinya hanya saja diberikan penambahan bunga-bunga pada bagian depan rok dan lengan. Warna yang digunakan pada kostum Rapunzel ialah dominan ungu. Warna ungu melambangkan sifat kekuatan dan kemewahan. Warna pink menggambarkan sifat kefeminiman dan penuh cinta. Sehingga warna-warna yang digunakan dapat mewakili karakter seorang putri. Pada bagian lengan berbentuk bunga-bunga berwarna pink, salmon dan ungu.



Gambar 48: Hasil Pengembangan Kostum Keseluruhan
(Foto: Sri Winani Novita, 2012)

C. Pembahasan hasil pengembangan tata rias tokoh putri

1. Pembahasan hasil pengembangan rias wajah keseluruhan

Berdasarkan proses rancangan rias wajah dan *test make up* yang telah dilakukan, maka diperoleh rancangan rias wajah yang sesuai dengan karakter tokoh Rapunzel dan sumber ide serta kostum tokoh Rapunzel dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*. Disain tata rias wajah tokoh putri dalam cerita Rapunzel lebih mempertimbangkan dalam pemakaian warna yang digunakan karena dalam menggambarkan karakter putri yang baik, lemah lembut tetapi terlihat tegas. Warna *eye shadow* yang digunakan adalah warna pink, hitam, putih pada kelopak mata. karakter tokoh yang protagonis dan tegas dapat ditonjolkan pada bentuk alis melengkung dengan menggunakan pensil alis warna hitam. Garis hidung, bibir menggunakan *eyes shadow* warna coklat tua. Warna pink menjadi

warna yang sangat dominan pada riasan rapunzel, warna *pink* melambangkan sifat Rapunzel yang lemah lembut, baik hati, dan anggun.

a. Pembahasan hasil pengembangan rias mata

Rias kelopak mata pada tokoh putri menggunakan warna merah muda/*pink* pada kelopak mata, coklat dan hitam pada sudut mata, magenta pada pangkal bawah alis dan putih pada *highlight*. Hasil riasan mata diterapkan pada rias fantasi sesuai dengan disain yang sudah direncanakan.

b. Pembahasan hasil pengembangan rias pipi

Pengolesan *blush on* menggunakan warna merah merona dengan teknik pengaplikasian arah vertikal dan mengcil kedepan dan sejajar dengan cuping hidung untuk memberikan efek rendah pada wajah serta tegas.

c. Pembahasan hasil pengembangan rias bibir

Hasil rias bibir menggunakan penerapan merias bibir yaitu membentuk bibir dengan *lip liner*. Mengaplikasikan warna merah pada bibir. Sesuai dengan hasil rancangan yang sudah dibuat

2. Pembahasan hasil pengembangan penataan rambut keseluruhan

Hasil dari penataan rambut tokoh Rapunzel dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* sesuai dengan disain yang telah dibuat. rambut dibagi menjadi 2 bagian. Sisi kiri diikat

terlebih dahulu dan sisi kanan kepang dari arah tekuk sampai atas.

Dilanjutkan dengan sisi kiri dengan tahap yang sama lalu diikat.

Pasang sanggul yang telah dibuat dari rambut asli, pasang pada tengah-tengah kepala lalu jepit disepanjang subak agar kuat.tutup rambut dengan *hairpiece* sampai subal tertutup semua. Pasang cemara yang sudah dikepang, dimulai dari ubun-ubun hingga kebawah lalu jepit agar kuat. Sisa rambut bagian bawah dilingkarkan dari sisi kiri kepala hingga ke sisi kanan dan berakhir di tekuk. Sasak poni rambut lalu dijepitkan kebelakang setelah itu semprotkan *hair spray colour* warna emas. Pasang aksesoris bunga segar seperti bunga mawar merah dan bunga *chamomile* pada sisi tengah kanan dan kiri sanggul. Sebagai *finishing* semprotkan semua rambut dengan *hair spray colour* warna emas.

3. Pembahasan hasil pengembangan *body painting* keseluruhan

Hasil dari pengaplikasian *body painting* dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* sesuai dengan disain yang telah dibuat. Untuk pembuatan *body painting* dilakukan sehari sebelum pementasan dengan tatto semi permanen/*temporary* tatto yang digambar sesuai dengan desain menggunakan *hennai* warna hitam lalu dipertebal dengan *eye liner* cair warna hitam. Apliksasi *body painting* bagian tangan dan kaki pemain yang berbentuk ranting-ranting mawar dengan penambahan bunga dan daun mawar.

4. Pembahasan hasil pengembangan kostum keseluruhan

Hasil dari pengaplikasian kostum tokoh Rapunzel dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* sesuai dengan disain yang telah dibuat. Kain *taffeta* dan *lame* sebagai bahan dasar pembuatan kostum. Warna ungu yang ada pada setiap detail kostum Rapunzel menambah kesan seorang bangsawan.

a. Rok/bawahan

Rok yang berbahan kain *taffeta* dan *lame* pada bunga-bunganya dan *tille* kombinasi bordir pada rok bagian dalamnya memiliki panjang dibawah mata kaki. Rok merupakan bagian kostum yang utama untuk memperkuat karakter Rapunzel sebagai putri.

b. Baju

Baju berbahan *taffeta* dan *lame* dengan kombinasi kain berwarna *pink* dan ungu. Warna ungu menggambarkan sifat kekuatan dan kemewahan. Warna *pink* menggambarkan sifat feminim dan penuh cinta.

c. Obi pinggang

Obi pinggang berbahan *lame* dengan kombinasi bunga-bunga dari batu-batu dengan kombinasi warna merah dan putih. Penggunaan batu-batu pada Obi pinggang untuk melambangkan ketegasan dan kemewahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tentang Proyek Akhir yang berjudul *Fairy Tales of Fantasy* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari disain rias karakter tokoh putri Rapunzel sesuai dengan sumber ide pada versi asli film kartun *World Disney*, dan menggunakan tata rias fantasi dan tata rias panggung tanpa mengabaikan koreksi pada wajah. Dasar tata rias menggunakan warna coklat kemerah agar tokoh tidak terlihat pucat saat berada diatas panggung. Penataan rambut menggunakan penataan teknik kepang. *Body painting* menggunakan motif bunga mawar yang melambangkan cinta sejati, kesucian, kemurnian hati dan keagungan. Pada kostum menggunakan warna *pink* dan ungu yang disesuaikan dengan karakter tokoh putri Rapunzel yang anggung, wibawa dan lembut.
2. Hasil mengaplikasikan tata rias, *body painting*, tata rambut dan kostum yang telah melalui beberapa tahap persiapan, meliputi pembuatan disain, tata rias, *body painting*, tata rambut, dan kostum sesuai dengan tema. Penataan kostum pada tokoh yang berbentuk gaun panjang pada bagian belakang rok dan pendek pada bagian depan disesuaikan dengan postur tubuh pemeran tokoh Rapunzel dan mempermudah ruang gerak tokoh pada saat diatas panggung.

Tes rias, *body painting*, penataan rambut dilakukan untuk mendapatkan hasil riasan yang sesuai.

3. Penampilan tokoh putri Rapunzel dengan sumber ide tokoh asli pada versi film ditampilkan dengan sukses. Tata rias pada tokoh putri Rapunzel ditampilkan sesuai dengan disain yang telah dibuat, walaupun pada penerapan *shading* dan warna kurang tajam. Penataan rambut sesuai disain dan kostum yang terdiri dari baju pendek, *obi* pinggang, rok panjang pada bagian belakang telah dibuat sesuai dengan rancangan. Pelaksanaan pergelaran melalui beberapa tahap yaitu tahap pertama pembentukan panitia, penentuan waktu dan tempat, penentuan anggaran dana, penentuan rencana kegiatan (latihan, gladi kotor, dan gladi bersih). Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yaitu menampilkan pergelaran yang diadakan pada hari sabtu tanggal 17 Maret 2012, bertempat di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta, pukul 13.00 WIB- selesai. Tahap selanjutnya yaitu tahap mengevaluasi semua kegiatan pergelaran yang telah dilaksanakan.

B. Saran

Setelah melakukan rias fantasi tokoh Rapunzel maka beberapa saran dari penulis antara lain:

1. Pada tata rias wajah panggung harus memperhatikan jarak antara panggung dengan penonton dan pencahayaan agar hasil tata rias tetap terlihat meski dari jarak jauh.

2. Perlunya melakukan pengoreksian bentuk wajah pada model hal ini dilakukan untuk mempermudah perias sebelum melakukan tata rias, *test make up* merupakan tindakan yang sangat penting dalam proses tata rias agar hasil sesuai dengan tema dan disain yang dibuat.
3. Pada saat pengaplikasian kosmetik rias wajah sebaiknya menggunakan kuas yang berbeda pada setiap warna kosmetik yang digunakan agar warna tidak tercampur.
4. Saat mendesain kostum harus sesuai dengan tema yang diusung dan memperhatikan gerak pemain agar lebih leluasa saat bergerak.
5. Penataan rambut disesuaikan dengan karakter dan harus memiliki konsep yang matang dengan memperhatikan setiap detail tampilan keseluruhan.
6. Koordinasi dan komunikasi yang baik antar mahasiswa dalam susunan kepanitiaan merupakan salah satu kesuksesan dalam terselenggaranya pergelaran.
7. Perlunya survei tempat memesan makanan sebelum menentukan menu konsumsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asi Tritanti. (2010). *Diktat rias wajah khusus*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Barbara Bazaldua. (2011). *Rapunzel's heroes pahlawan-pahlawan rapunzel*. Jakarta: PT gramedia Pustaka Utama.
- Chodijah, et. al. (1982). *Disain busana*. Jakarta: CV Petra Jaya.
- Djen Moch Soerjopranoto, et. al. (1984). *Tata rias wajah siang sore malam panggung dan fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Eko Santosa, dkk. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, et. al. (2008). *Tata busana SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Gusnaldi. (2008). *Gusnaldi instant make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hartaris Andjaning Tyas. (2007). *Seni musik untuk SMA kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Hendro Martono. (2008). *Sekelumit ruang pentas modern dan tradisi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Herni Kusantanti. (2008). *Tata kecantikan kulit SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- James Danandjaja. (2007). *Folklor indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kusumadewi, dkk. (2003). *Rambut anda masalah, perawatan, dan penataannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Malayu S.P. Hasibuan. (2007). *Managemen dasar, pengertian dan masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Matius Ali. (2006). *Seni musik SMA untuk kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Moh.Alim Zaman. (2001). *Kostum barat dari masa ke masa*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.

- Nelly Hakim, dkk. (1998). *Tata kecantikan kulit tingkat terampil*. Jakarta: Meutia Cipta Sarjana.
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Puspita Martha. (2009). *Make up 101 basic personal make-up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana dasar-dasar seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulasmi Darmaprawira. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: ITB.
- T. Hani Handoko. (1984). *Manajemen edisi kedua*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Triyanto, et. al. (2011). *Aneka aksesiri dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make-up profesional untuk artis film, televisi dan panggung*. Yogyakarta: MMTC.
- Widjiningsih. (1982). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Wien Pudji Priyanto. (2004). *Diktat kuliah tata teknik pentas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

L
A
M
P
I
R
A
N



Proses Penataan Rambut
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)



Proses Merias Wajah
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)



Proses Penyemprotan *Hair Spary Color*
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)



Ruang Make Up
(Dokumentasir: Sri Winani Novita, 2012)



Panggung Tampak Depan
(Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)



Adegan Pemain Diatas Panggung
(Dokumentasi: PDD, 2012)



Hasil Make Up Keseluruhan Tokoh Putri
(Dokumentasi: PDD, 2012)



Pemain dan Beautician
Dokumentasi: Sri Winani Novita, 2012)