



TATA RIAS FANTASI TOKOH VONT ROTHBART DALAM
CERITA *SWAN LAKE* PADA PERGELARAN
FAIRY TALES OF FANTASI

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

DWI WAHYUNI
NIM. 09519134004

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir ini berjudul **“Tata Rias Fantasi Tokoh Vont Rotbart dalam Cerita *Swan Lake* pada Pergelaran *The Fairy Tales of Fantasy*”** telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2012

Dosen Pembimbing



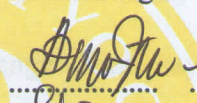
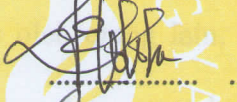
Asi Tritanti, M.Pd

NIP. 19790526 200312 2002

LEMBAR PENGESAHAN

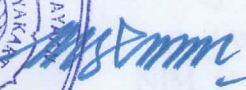
Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Tokoh Vont Rothbart dalam Cerita *Swan Lake* pada Pergelaran *The Fairy Tales of Fantasy*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 agustus 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M. Pd	Ketua Penguji		1 Agustus 2012
Elok Novita, S. Pd	Sekretaris Penguji		1 Agustus 2012
Yuswati, M. Pd	Penguji		1 Agustus 2012

Yogyakarta, Oktober 2012
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Dwi Wahyuni
NIM : 09519134004
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik

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

Yogyakarta, Juli 2012



Dwi Wahyuni
NIM. 09519134004

**TATA RIAS FANTASI TOKOH VONT ROTHBART DALAM
CERITA *SWAN LAKE* PADA PAGELARAN
*FAIRY TALES OF FANTASY***

Oleh:

**Dwi Wahyuni
NIM. 09519134004**

ABSTRAK

Tujuan Proyek Akhir yaitu: 1) menghasilkan rancangan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*. 2) menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*. 3) menampilkan tokoh Vont Rothbart dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu: 1) mengkaji cerita *Swan Lake*, mengetahui karakteristik Vont Rothbart pada film kartun berjudul *Barbie Swan Lake*, mencari sumber ide kostum dan pelengkapannya, serta mendisain rias fantasi, 2) melakukan *test make-up*, mengaplikasikan rias fantasi, penataan rambut, dan menata kostum tokoh Vont Rothbart dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*, 3) menampilkan hasil rias fantasi dan kostum tokoh Vont Rothbart pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

Hasil Proyek Akhir, yaitu: 1) tercipta rancangan tata rias wajah fantasi, penataan rambut simetris, *body painting* burung gagak dibagian dada, kostum berupa jubah dengan bulu-bulu hitam, dan asesoris berupa sepatu *boot* pada tokoh Vont Rothbart, 2) terwujudnya tata rias fantasi dengan warna ungu, biru dan hitam pada riasan mata, menggunakan hidung palsu yang terbuat dari latek, serta penataan rambut asimetris, juga kostum berupa *jubah* panjang dan gagak pada saat pertunjukan disesuaikan dengan konsep-konsep yang telah dirancang, 3) terselenggaranya pertunjukan Tata Rias dan Kecantikan yang dilaksanakan di gedung Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 April 2012 pukul 14.00 dengan menampilkan tokoh Vont Rothbart pada dongeng *Swan Lake* dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

Kata kunci: Rias fantasi tokoh Vont Rothbart, *Swan Lake*, *Fairy Tales Of Fantasy*.

**FANTASY MAKE UP OF VONT ROTHBART CHARACTER OF SWAN
LAKE STORY IN FAIRY TALES OF FANTASY PERFORMANCE**

By:

**Dwi Wahyuni
NIM. 09519134004**

ABSTRACT

This final project aims at: 1) gaining fantasy facial make-up, hair-do, body painting, and costume of Vont Rothbart character of Swan Lake in Fairy Tales of Fantasy performance, 2) applying fantasy make-up, hair-do, body painting and costume of Vont Rothbart of Swan Lake story in Fairy Tales of Fantasy performance, and 3) performing Vont Rothbart of Swan Lake story in Fairy Tales of Fantasy performance.

These methods of this research are: 1) Studying Swan Lake story, finding out the character of Vont Rothbart on cartoon movie entitled Barbie Swan Lake, figuring out the idea source of the costume and accessories, as well as designing fantasy make-up, 2) conducting make-up test, applying fantasy make-up, hair-do, body painting and costume of Vont Rothbart of Fairy Tales of Fantasy performance, and 3) permorming the results of fantasy make-up and costume of Vont Rothbart character in Fairy Tales of Fantasy performace.

The result of the final project are: 1) fantasy make-up, symmetrical style hair-do, crow body painting applied on chest, and black feather tunic and accessory such as the boot worn by Vont Rothbart, fantasy make-up in purple, blue, and black on the eyes, latex-made artificial nose, asymmetrical style hair-do, as well as costume in the form of long and gallant tunic in the performance which is adjusted to the concepts designed, and 3) the implementation of make-up and beauty performance held in Taman Budaya building in Yogyakarta on April 17, 2012, at 14.00 by performing Vont Rothbart of Swan Lake story in Fairy Tales of Fantasy.

Key Word: Fantasy make-up of Vont Rothbart character, Swan Lake, Fairy Tales of Fantasy

MOTTO

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua
- Hanya kebodohan yang meremehkan pendidikan
- Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedikit saja, karena atas kelengan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada makhluk-Nya, penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Ibu dan bapak tercinta, Terima kasih atas kasih sayang yang selalu engkau limpahkan. Serta Doa mu yang selalu mengiringi langkahku hingga aku mampu membahagikanmu
2. Keluarga besar tercinta yang telah memberikan motivasi serta doanya
3. Teman-teman seperjuangan D3 Tata Rias & Kecantikan Angkatan 2009, trimakasih atas pertemanan yang terjalin selama ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini dengan judul “Tata Rias Fantasi Tokoh Vont Rothbart Dalam Cerita *Swan Lake* Pada Pagelaran *The Fairy Tales of Fantasy*”. Laporan Proyek Akhir yang telah disusun ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya Program Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan semua pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Yth. Bapak/ibu :

1. Prof. Dr Rochmat Wahab, M. Pd, MA, 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 Fakultas Teknik
4. Yuswati, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dan Selaku Penguji Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, M. Pd, selaku Pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2009

6. Elok Novita, S. Pd, Selaku Sekretaris Penguji Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Tim Teater ISI yang telah memberikan penampilan secara maksimal pada Pagelaran Tata Rias dan Kecantikan 2009
8. Seluruh Dosen Prodi Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
9. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan teman-teman serta semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya laporan ini.

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

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

Yogyakarta, Juli 2012

Dwi Wahyuni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRAC.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
G. Keaslian Gagasan	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Alur Cerita.....	9
B. Sumber Ide.....	10
1. Pengertian sumber ide.....	10
2. Fungsi dan manfaat sumber ide.....	11
3. Pengembangan sumber ide.....	12
C. Desain.....	13
1. Pengertian disain.....	13
2. Unsur-unsur disain.....	15
3. Prinsip disain	22
D. Tata Rias Wajah.....	24
1. Pengertian tata rias wajah.....	24
2. Jenis-jenis tata rias wajah.....	24
a. Tata rias wajah dasar.....	24
b. Tata rias wajah khusus	25
c. Tata rias wajah korektif.....	26
d. Tata rias wajah panggung.....	26
e. Tata rias wajah fantasi.....	28
E. Penataan Rambut	31
1. Pengertian penataan rambut	31

2. Jenis-jenis penataan rambut	32
3. Tipe penataan rambut.....	32
F. <i>Body Painting</i>	33
1. Pengertian <i>body painting</i>	33
2. Jenis-jenis <i>body painting</i>	34
G. Kostum dan Asesoris.....	35
1. Pengertian kostum	35
2. Jenis-jenis kostum/ busana.....	37
3. Aplikasi kostum sesuai dengan sumber ide	38
4. Pengertian Asesoris	38
H. Pergelaran.....	39
1. Pengertian pertunjukan	39
2. Tema Pertunjukan	40
3. Panggung	40
4. <i>Lighting</i>	43
5. Penataan Musik	45
6. Manajemen Pertunjukan.....	46
BAB III KONSEP RANCANGAN.....	50
A. Sumber Ide yang digunakan	50
1. Sumber ide rias wajah.....	50
2. Sumber ide <i>body painting</i>	50
3. Sumber ide kostum	50
B. Tata Rias Wajah yang Digunakan	51
C. Rancangan Tata Rias Wajah	51
1. Disain rias wajah keseluruhan.....	51
2. Disain rias mata	52
3. Disain rias pipi.....	53
4. Disain rias bibir	53
5. Disain hidung	54
D. Rancangan Penataan Rambut.....	55
E. Rancangan <i>Body Painting</i>.....	55
F. Konsep Disain Kostum Pemain.....	56
1. Disain kostum secara keseluruhan.....	56
2. Disain aksesoris	57
BAB IV PROSES,HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Proses penerapan disain	59
1. Persiapan peralatan dan kosmetika khusus	59
2. Proses penerapan rias wajah korektif.....	68
3. Proses penerapan rias wajah.....	69
4. Proses penerapan disain rambut	74
B. Hasil pengembangan tata rias wajah tokoh.....	75
1. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan.....	75
a. Hasil pengembangan rias mata	76
b. Hasil pengembangan rias pipi.....	76

c. Hasil pengembangan rias bibir.....	77
d. Hasil pengembangan rias hidung.....	77
2. Hasil pengembangan penataan rambut.....	78
3. Hasil pengembangan <i>Body Painting</i>	78
4. Hasil pengembangan kostum dan asesoris.....	80
C. Pembahasan Hasil Pengembangan Tokoh Vont Rothbart.....	81
1. Pembahasan hasil pengembangan rias wajah keseluruhan.....	81
a. Pembahasan hasil pengembangan rias mata.....	82
b. Pembahasan hasil pengembangan rias pipi.....	82
c. Pembahasan hasil pengembangan rias bibir.....	82
2. Pembahasan hasil pengembangan penataan rambut.....	83
3. Pembahasan hasil pengembangan <i>Body Painting</i>	83
D. Pembahasan dan Hasil Pagelaran	84
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung prosenium	41
Gambar 2. Panggung portable.....	41
Gambar 3. Panggung arena	42
Gambar 4. Tokoh Vont Rothbart.....	50
Gambar 5. Disain wajah keseluruhan	52
Gambar 6. Disain rias mata.....	53
Gambar 7. Disain rias pipi	53
Gambar 8. Disain bibir	54
Gambar 9. Disain hidung	55
Gambar 10. Disain penataan rambut	55
Gambar 11. Disain <i>body painting</i>	56
Gambar 12. Disain kostum	57
Gambar 13. Disain asesoris.....	58
Gambar 14. Wajah asli model.....	59
Gambar 15. Spon rias	59
Gambar 16. Saput bedak.....	60
Gambar 17. Kuas bedak.....	60
Gambar 18. Kuas perona pipi.	60
Gambar 19. Kuas pengkoreksi.....	61
Gambar 20. Kuas mata tumpul.....	61
Gambar 21. Kuas pembaur	61
Gambar 22. Kuas sudut mata	61
Gambar 23. Kuas riasan mata	62
Gambar 24. Kuas garis mata	62
Gambar 25. Kuas bibir.....	62
Gambar 26. Kapas	63
Gambar 27. <i>Tissue</i>	63
Gambar 28. <i>Cotton bath</i>	63
Gambar 29. <i>Eye make-up remover</i>	64
Gambar 30. <i>Milk cleanser</i>	64
Gambar 31. <i>Face tonic</i>	64
Gambar 32. <i>Moisturizer</i>	65
Gambar 33. <i>Loose powder dan Compac powder</i>	65
Gambar 34. <i>Blush on</i>	65
Gambar 35. <i>Eye shadow</i>	66
Gambar 36. <i>Eye liner</i>	66
Gambar 37. latek	66
Gambar 38. Sisir sasak	67
Gambar 39. Gel	67
Gambar 40. Kuas lukis	68
Gambar 41. Sriwedari.....	68
Gambar 42. Koreksi wajah segitihga terbalik.....	68
Gambar 43. <i>Test make- up 1</i>	69
Gambar 44. <i>Test make- up 2</i>	71

Gambar 45. <i>Test make- up 3</i>	72
Gambar 46. <i>Test make- up 4</i>	73
Gambar 47. <i>Test styling 1</i>	74
Gambar 48. <i>Test styling 2</i>	75
Gambar 49. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan	76
Gambar 50. Hasil pengembangan rias mata	76
Gambar 51. Hasil pengembangan rias pipi	76
Gambar 52. Hasil pengembangan rias bibir	77
Gambar 53. Hasil pengembangan rias hidung	77
Gambar 54. Hasil pengembangan penataan rambut.	78
Gambar 55. Hasil pengembangan <i>Body Painting</i> bagian dada	79
Gambar 56. Hasil pengembangan <i>Body Painting</i> bagian tangan	79
Gambar 57. Hasil pengembangan busana	80
Gambar 58. Hasil pengembangan asesoris	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek <i>lighting</i> pada <i>make up</i>	44
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto pada saat proses *make-up*
- Lampiran 2. Foto pada saat proses pengaplikasian *body painting*
- Lampiran 3. Foto pada saat tokoh dibelakang panggung
- Lampiran 4. Foto panggung tampak depan
- Lampiran 5. Foto pada saat semua tokoh diatas panggung
- Lampiran 6. Foto pada saat tokoh diatas panggung
- Lampiran 6. Foto penata rias dengan tokoh Vont Rothbart

BAB1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dongeng merupakan sarana penyampaian pesan moral yang efektif. Nasihat atau pesan moral yang disampaikan kepada anak-anak akan lebih cepat diresapi dan diterima melalui dongeng. Baik itu pesan moral secara positif maupun negatif. Dari segi positif yaitu akan membentuk pribadi anak yang baik, contohnya : suka menolong, penyayang, jujur. Dari segi negatif yaitu suka berbohong dan membenci teman. Dongeng biasanya digemari oleh anak-anak kecil, tetapi orang dewasa pun dapat menikmatinya untuk diceritakan dikemudian hari kepada anak-anaknya guna untuk menyampaikan pesan moral yang positif.

Terdapat macam-macam jenis dongeng antara lain: dongeng binatang atau fabel, dongeng biasa, dongeng lelucon. dongeng binatang atau fabel yaitu dongeng yang mengandung pendidikan tentang perbuatan baik dan buruk. Dalam fabel tokohnya adalah binatang, segala jenis binatang tersebut berperilaku seperti manusia. Dongeng biasa adalah cerita tentang tokoh yang mengalami suka dan duka seperti Cinderella, bawang merah bawang putih. Dongeng lelucon berisi tentang tokoh tertentu seperti si kabayan dari jawa barat.

Di era modern ini dongeng sudah banyak ditinggalkan para orangtua dan guru atau pendidik seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dongeng yang sering digunakan sebagai media pembelajaran moral tidak lagi digunakan karena kemajuan teknologi membuat sebuah dongeng tidak lagi terlihat menarik karena penyajian dongeng yang monoton, dalam bentuk cerita dengan buku atau cerita dari orang tua. Dengan perkembangan teknologi, dongeng dapat dinikmati melalui layar televisi dan VCD yang membuat dongeng lebih menarik.

Dongeng selain diceritakan oleh pendongeng juga dapat disampaikan melalui pertunjukan yaitu dalam bentuk drama komedi, sendratari, melodrama, pantomim, dan masih banyak lagi. Dongeng yang sudah ada sejak dahulu dengan cerita dongeng yang sekarang berkembang di masyarakat tetap mempunyai inti cerita yang sama, hanya penyajiannya dalam bentuk yang berbeda. Mahasiswa Program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukan drama sebagai tugas akhir dengan tema *Fairy Tales of Fantasi*. *Fairy Tales of Fantasi* adalah sebuah pertunjukan yang berkaitan dengan akting atau seni peran yang menjadi suatu pertunjukan yang berbentuk teater. Teater merupakan bentuk karya seni yang ditampilkan dalam suatu pertunjukan yang berhubungan dengan kisah kehidupan manusia. *Fairy Tales of Fantasi* bercerita tujuh dongeng yang dikemas jadi satu. Dongeng yang dikisahkan dalam *Fairy Tales of Fantasi* adalah: *Swan Lake*, *Cinderella*, *Aladin*, *The Sleeping Beauty*, *Rapunzel*, *Beauty and the Beast*, *Snow White*.

Swan Lake berasal dari negara Jerman, yang menceritakan percintaan seorang gadis cantik yang bernama Odete dengan pangeran tampan yaitu pangeran Daniel. Suatu hari Odet terperangkap dalam sebuah hutan dan bertemu dengan seekor unicorn, kuda yang bertanduk. Didalam hutan terdapat para binatang, binatang-binatang itu adalah para peri-peri cantik yang disihir oleh penyihir jahat yang bernama Vont rothbart. Karena ingin menguasai hutan maka Vont Rothbath yang menyihir Odete menjadi seekor angsa. Percintaan Odete dengan pangeran Daniel pun terhalang oleh penyihir Vont rothbath itu. Namun dengan kekuatan cinta Odete dan Daniel yang dibantu oleh peri-peri cantik mereka bisa mengalahkan Vont Rothbath yang jahat.

Dalam cerita *Swan lake* terdapat tokoh yang bernama Vont Rothbart yang mempunyai karakter antagonis. Von Rothbath adalah seorang penyihir jahat dan kejam yang bisa berubah menjadi seekor gagak. Dia adalah paman dari peri cantik dan ayah dari Odile . Sifat yang jahat dan kejam Von Rothbart ingin menguasai hutan Enchanted dan menyihir peri yang ada di hutan menjadi binatang. Vont Rothbart yang jahat mempunyai hidung yang panjang menyerupai paruh gagak, rambut tidak teratur, badan tinggi besar dan memakai pakaian yang gelap karena dia seorang penyihir. Pada kesempatan pertunjukan *Fairy Tals Of Fantasy* ini penulis akan memberikan perubahan tokoh Vont Rothbart mulai dari *make-up*, tata rambut dan tata busana.

Selain tata rias wajah, tata rambut, dan kostum pertunjukan *Fairy Tales of Fantasi* yang dikemas secara modern sehingga dalam pementasannya perlu memperhatikan tata panggung dan *lighting*. Panggung yang digunakan dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasi* adalah panggung *proscenium*. Pentas yang menggunakan bentuk *proscenium*, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk. Panggung *proscenium* merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan tempat penonton dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*.

Jarak panggung dengan penonton juga menjadi permasalahan lain dari tata rias yang diterapkan pada model jadi *make-up* yang diterapkan harus menggunakan *make-up* yang tebal dan mencolok, garis-garis halus agar dapat memunculkan karakter tokoh.

Pementasan *Fairy Tales of Fantasi* juga didukung dengan adanya *lighting* untuk mendukung setiap karakter tokoh yang diperankan dalam pertunjukan. Kesan datar dan pucat pada wajah karena terkena *lighting* memerlukan riasan yang tepat untuk memunculkan *contour* wajah sehingga tidak terkesan pucat. Tata *lighting* adalah pengaturan cahaya di panggung dan erat hubungannya dengan tata panggung. Permainan warna-warna lampu akan semakin menghidupkan suasana di atas panggung. Berbagai macam pilihan lampu harus sesuai dan tepat guna.

Suatu pertunjukan drama musikal memerlukan unsur pendukung untuk suatu pertunjukan. Gerak tokoh, tata panggung dan tata *lighting* adalah satu kesatuan. Rias wajah adalah salah satu dari pendukung suatu pagelaran. Rias wajah dan penataan rambut akan mendukung suatu penampilan tokoh, sehingga diperlukan rias wajah yang seimbang dan sesuai dengan gerak tokoh, tata panggung, *lighting* dan kostum.

B. Identifikasi masalah

Sumber ide yang diambil berdasarkan tema tugas akhir dongeng luar negeri yang di pergelarkan berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Dongeng mulai ditinggalkan karena perkembangan zaman untuk itu perlu disajikan dengan cara berbeda
2. Kurangnya minat masyarakat untuk membaca buku dongeng, maka perlu disajikan pagelaran tentang dongeng untuk menarik perhatian masyarakat
3. Penataan kostum Vont Rothbart yang monoton, dikembangkan dan disesuaikan untuk pementasan di atas panggung
4. Belum adanya pementasan *Swan Lake* dalam bentuk drama
5. Perlu *make-up* yang sesuai untuk pementasan karena penggunaan *lighting*

C. Batasan Masalah

Cerita *Swan Lake* didalamnya terdapat beberapa tokoh dengan watak atau karakter yang berbeda antara satu dengan lainnya. Maka dalam Proyek Akhir penulis membatasi pada permasalahan pengembangan tokoh Von

Rothbart yang mencakup tata rias karakter, penataan rambut , *body painting* dan kostum.

D. Rumusan masalah

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan dari tokoh Vont Rothbart pada dongeng *Swan Lake* baik dari segi, tata rias, tata rambut, dan *body painting*

1. Bagaimana merancang tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi*?
2. Bagaimana menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Vont Rothbart dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi*?

E. Tujuan Penulisan

1. Menghasilkan rancangan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*
2. Menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh *Von Rothbart* dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi*
3. Menampilkan tokoh Vont Rothbart dalam cerita *Swan Lake* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantas*

F. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Proyek Akhir ini adalah

1. Manfaat bagi penyusun:
 - a. Mendorong mahasiswi untuk mengkreasikan ide-ide baru.
 - b. Dapat menerapkan berbagai keahlian pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam bidang tata rias dan kecantikan.
 - c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat atau potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
 - d. Dapat menyelenggarakan pagelaran dalam bidang khususnya Tata Rias dan Kecantikan
 - e. Dapat belajar melalui sosialisasi dan berorganisasi dalam bidang kepanitiaan
2. Bagi Program studi:
 - a. Menjadikan anak didiknya berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
 - b. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pagelaran cerita dongeng luar negeri di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dikemas dalam *Fairy Tales Of Fantasi*
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswi Tata Rias mampu menyelenggarakan pergelaran drama dongeng luar negeri yang

dikemas dalam *Fairy Tales Of Fantasi* yang dapat diterima oleh masyarakat.

- b. Menambah pengetahuan baru tentang sumber ide terutama dalam bidang tata rias dan kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir ini dikembangkan dari tujuh cerita dongeng luar negeri. Tata rias fantasi disesuaikan dengan mengimbangi gerakan tokoh, tata panggung, tata *lighting*, *property*, musik dan kostum pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasi*. Rias wajah fantasi pada tokoh Von Rothbart belum dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita

Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih (2002: 274) Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng memiliki ciri : 1) menggunakan alur cerita yang sederhana mudah dipahami, 2) karakter tokoh tidak diuraikan secara rinci, 3) mengandung pesan moral.

Mahasiswa Program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukan drama sebagai tugas akhir dengan tema *Fairy Tales of Fantasi*. *Fairy Tales of Fantasi* adalah cerita yang berkisah dari negeri khayalan. Dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasi* menceritakan tentang tujuh macam dongeng dari belahan dunia yang dikemas menjadi satu. Dongeng yang dikisahkan dalam *Fairy Tales of Fantasi* adalah : *Swan Lake*, *Cinderella*, *Aladin*, *The Sleeping Beauty*, *Rapunzel*, *Beauty and the Beast*, *Snow White*. Dari ketujuh cerita dongeng ini akan diramkum menjadi satu yang sedikit diubah ceritanya agar penonton tidak jenuh saat menyaksikan tetapi tidak meninggalkan ciri khas dari masing-masing dongeng.

Dalam pertunjukan *Fairy tales of fantasi* salah satu dongeng yang akan disajikan ialah dongeng *Swan Lake*. *Swan Lake* berasal dari negara Jerman, yang menceritakan percintaan seorang gadis cantik yang bernama Odete dengan pangeran tampan yaitu pangeran Daniel. Suatu hari Odet terperangkap dalam sebuah hutan dan bertemu dengan seekor unicorn, kuda

yang bertanduk. Didalam hutan terdapat para binatang, binatang-binatang itu adalah para peri-peri cantik yang disihir oleh penyihir jahat yang bernama Vont rothbart. Karena ingin menguasai hutan maka Vont Rothbath menyihir odete menjadi seekor angsa. Percintaan odete dengan pangeran Daniel pun terhalang oleh penyihir Vont rothbath itu. Namun dengan kekuatan cinta odete dan Daniel yang dibantu oleh peri-peri cantik mereka bisa mengalahkan Vont Rothbath yang jahat.

Dalam cerita *Swan lake* terdapat tokoh yang bernama Vont Rothbart yang mempunyai karakter antagonis. Von Rothbath adalah seorang penyihir jahat dan kejam yang bisa berubah menjadi seekor gagak. Dia adalah paman dari peri cantik dan ayah dari Odile . Sifat jahat dan kejam Von Rothbart ingin menguasai hutan Enchanted dan menyihir peri yang ada di hutan menjadi binatang. Vont Rothbart mempunyai hidung yang panjang menyerupai paruh gagak, rambut tidak teratur, badan tinggi besar dan memakai pakaian yang gelap karena dia seorang penyihir

B. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

Menurut Triyanto (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual disekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia

yang lainnya. Dalam menelurkan sumber ide kreatif, desainer dapat melakukan berbagai macam pencarian atau pengembangan bentuk. Pengembangan bentuk ini diharapkan dapat menghasilkan suatu karya baru yang lebih memiliki nilai kreativitas adalah elaborase (pencarian detail), personal (bentuk mandiri), dan original (asli). Dengan nilai-nilai kreativitas tersebut diharapkan pembuatan desain lancar mengalir dengan deras.

Menurut Chodijah (1982: 172) sumber ide adalah memanfaatkan bahan yang terdapat di alam sebagai inspirasi 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.

Dari pendapat pengertian sumber ide diatas dapat dikaji pengertian sumber ide adalah dasar pemikiran seseorang sebelum menghasilkan suatu karya. Penerapan umum sumber ide bisa diterapkan dalam tata rias dan kecantikan, agar seorang ahli tata rias lebih mudah dalam membuat suatu desain tata rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting*.

2. Fungsi dan manfaat sumber ide

Fungsi dan manfaat sumber ide bagi seseorang pencipta menurut Sri Widarwati (2000: 59) antara lain:

- a. Sumber ide dapat merangsang daya khayal seseorang dalam mengembangkan desain

- b. Sumber ide dapat mempermudah seseorang dalam pembuatan suatu karya

3. Pengembangan sumber ide

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan obyek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Teknik pengayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik stilisasi memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh karakter wajah gar= tot kaca, topeng bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur

dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek. Cara yang dilakukan dalam mengubah obyek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Vont Rothbart yaitu menggunakan pengembangan sumber ide distorsi. Sesuai dengan pengertiannya yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter tertentu pada obyek atau benda. Pada tokoh Vont Rothbart ini menggambarkan seorang jelmaan dari burung gagak dengan karakter jahat, angkuh dan seram.

C. Desain

1. Pengertian desain

Disain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Disain lazim dibuat diatas kertas ataupun alas gambar lainnya misalnya, diatas tanah tetapi sering pula cukup tergambarkan didalam pikiran saja. Satu hal yang pasti ialah bahwa disain dihasilkan melalui berbagai pertimbangan dan perhitungan. Sehingga berdasarkan desain yang dituangkan diatas kertas atau alas gambar lain itu, orang lain

dapat secara jelas menangkap maksudnya dan kemudian mengerjakan pembuatan benda yang dimaksud. (Atisah Sipahelut, 1991:09)

Menurut Heny Suhersono (2005:11) desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Salah satu fungsinya adalah sebagai dekorasi atau untuk mempercantik benda-benda, seperti permadani, kap lampu, tirai, taplak, besi tempa, pigura (bingkai), barang-barang sovenir, tas, sandal, sepatu, dompet, kipas, berbagai busana, bordir dan batik.

Agar mempunyai nilai tambah karena menawan dan memikat, desainnya harus dibuat dengan menggunakan berbagai variasi dan kreasi berlandaskan perkembangan dan situasi kondisi imajinasi, yang lepas dari pengaruh bentuk-bentuk alam, misalnya tumbuhan, daun-daunan, bunga-bunga, bentuk figur (hewan dan manusia), dan bentuk khayalan tidak nyata (abstrak).

Menurut Triyanto, 2012: 22) terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang, salah satu proses didalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Disain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat dan menggayakan rancangan disain.

Ketiga pendapat tentang desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain bukan hanya sekedar gambar bagi seorang perancang, karena desain juga merupakan pedoman atau perencanaan untuk mewujudkan suatu karya baik dalam tata rias, penataan rambut, busana dan asesoris agar karya yang diciptakan terlihat lebih indah dan berguna.

2. Unsur desain

a. Garis dan arah

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan : manusia primitif telah menggunakan garis ini untuk menghiasi dinding gua tempat tinggal mereka. Ada dua macam garis ialah garis lurus dan garis melengkung. Agar dapat menggunakan garis dengan tepat, maka perlu diketahui bahwa setiap garis mempunyai sifat yang berbeda. Walaupun hanya dikenal dua macam, yaitu garis lurus dan garis melengkung, tetapi dengan adanya arah garis ini dapat dibuat bermacam-macam variasi.

Semua garis mempunyai arah. Tiga arah utama ialah mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring ke kiri atau ke kanan (diagonal). Tiap arah ini masing-masing mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap si pengamat.

1) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kalihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Akan tetapi dengan adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut.

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang

- c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

2) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi suasana luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Misalnya; garis-garis lengkung pada pakaian yang didrapir memberi kesan luwes.

3) Pengelabuhan dengan garis

Garis merupakan unsur yang paling penting didalam pembuatansuatu disain. Garis dapat digunakan untuk menutupi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada bentuk badan seseorang. Hal ini disebabkan penglihatan seseorang dapat dikelabuhi oleh permainan pengaruh antara garis masing-masing. Gejala ini dapat dimanfaatkan untuk menambah kebaikan pribadi seseorang.

Berdasarkan kajian desain garis dan arah dapat diterapkan pada tata rias wajah, penataan rambut, kostum dan *body painting*. Pada tata rias garis diterapkan pada bentuk bibir dan *body painting*. Pada arah diterapkan pada penataan rambut, pengolesan *blush on*.

b. Bidang dan bentuk

Setiap desain atau obyek yang dibuat oleh manusia didasarkan pada satu atau beberapa macam bentuk geometris, seperti: segi empat panjang, segi tiga, kerucut, lingkaran, dan

silinder. Bentuk segi empat dan segi empat panjang merupakan dasar mula pakaian yang dipakai oleh pria ataupun wanita.

Bentuk-bentuk tersebut di atas digunakan. Misalnya, pada *chitoni* ialah pakaian wanita Yunani; *sariyaitu* pakaian yang didrapirkan, dipakai oleh wanita India; *pacho* dipakai oleh bangsa Amerika Selatan; *kimono* dipakai oleh bangsa Jepang; kain panjang dan sarung dipakai oleh bangsa Indonesia.

Berdasarkan kajian desain bidang dan bentuk dapat diterapkan pada tata rias wajah, kostum dan *body painting*. Pada tata rias bentuk diterapkan pada bibir, pada kostum bentuk juga dapat diterapkan pada jubah.

c. Ukuran

Garis, bentuk, juga ruang antara lain seringkali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu disain. Kita harus mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik agar disain memperlihatkan keseimbangan. Misalnya: orang yang terlalu besar janganlah memakai kancing yang terlalu kecil pada pakaiannya. Hal tersebut tidak seimbang atau anak kecil memakai ukuran topi yang terlalu besar.

Penerapan ukuran dalam tata rias wajah adalah pada ukuran bentuk bibir dan ukuran kostum yang sesuai dengan bentuk dan besar tubuh pemeran tokoh.

d. Warna

1) Pengertian warna

Sebagian orang berpendapat karena warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna yang bersifat mistik. Pada seni lama penggunaan warna yang bersifat simbolis itu merupakan peristiwa yang dianggap penting. Biasanya masing-masing warna memiliki suatu makna yang luas dan seringkali untuk segala barang yang melambangkannya mempunyai hubungan dengan arti bencana atau kejahatan.

2) Filosofi warna

a) Biru

Memberikan arti ketenangan yang sempurna. Memiliki kesan yang dapat menenangkan di denyut nadi, tekanan darah, pernafasan serta membantu didalam meningkatkan kesehatan diri.

b) Biru tua

Memberikan arti yang melambangkan perasaan yang mendalam. Dan biasanya bersifat perasa, bijaksana, tidak mudah untuk tersinggung, bersikap tenang dan memiliki kenalan atau rekan yang luas.

c) Biru muda

Melambangkan sifat yang teguh dan kokoh. Tetapi biasanya sedikit keras kepala, serta sering berbangga diri dan memiliki pendirian yang tetap.

d) Coklat

Memiliki sifat suka merebut, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaannya di masa depan.

e) Hijau

Melambangkan adanya suatu ketabahan, keinginan namun keras hati. Memiliki pribadi yang keras dan dominan/berkuasa. Tetapi warna ini bisa meningkatkan rasa bangga. Penggemar warna ini biasanya sering menjadi pilihan untuk mendapatkan nasehat.

f) Hitam

Melambangkan arti kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian, dan kerusakan.

g) Kuning

Mewakili sifat kegembiraan, cukup santai, mempunyai cita-cita setinggi langit.

h) Kuning terang

Melambangkan sifat spontan dan toleransi yang tinggi. Begitu menonjol tetapi berubah-ubah sikap, suka berharap dan dermawan.

i) Abu-abu/Kelabu

Samar-samar karakternya. Kecenderungan lebih netral.

j) Merah

Melambangkan keadaan psikologi yang mengurangkan tenaga, mempercepat denyutan nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan. Warna ini mempunyai pengaruh produktiviti, perjuangan, persaingan dan birahi.

k) Merah terang

Mewakili kekuatan, kemahuan atau cita-cita. Warna ini turut melambangkan agresif, aktif, kemahuan keras, penuh ghairah dan dominasi. Warna merah diartikan sebagai energi, kekuatan, hasrat, keberanian, api, perjuangan dan kekerasan.

l) Merah jambu

Romantis, feminin, selalu rapi dan penuh jenaka.

m) Ungu

Warna ini adalah campuran warna merah dan biru. Sifatnya sedikit kurang teliti tetapi selalu penuh harapan

n) *Orange*

Warna *orange* diartikan sebagai kehangatan, kesuksesan, keadilan, kegembiraan, gerak cepat dan ketertarikan

Penggunaan unsur warna digunakan dalam pemilihan warna riasan mata, kostum dan *body painting*.

e. Tekstur

Garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan. Misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Unsur desain tekstur digunakan pada desain rancangan kostum, dengan menggunakan kain jenis thaisilk dan tafeta yang bertekstur mengkilat dan licin.

f. *Value* (nilai gelap terang)

Elemen ini menyangkut bermacam-macam tingkatan (*degree*) atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan dalam menentukan tingkat gelap/terang. Tingkat value dimulai dengan warna hitam kelam, misalnya *low-dark, dark, high-dark, medium, low-light, light, high-light, white*.

Penggunaan value gelap dan terang yang harmonis, tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk. apabila sebuah bidang atau bentuk kecil terisi dengan value yang terang disamping sebuah yang lebar dan bervalue gelap akan tampak tidak berarti dan menimbulkan belang-belang dan tak tersambung.

Tata rias wajah menggunakan unsur desain value, untuk memberikan kesan wajah lebih menarik dan tidak polos dan lebih menghidupkan riasan pada mata dan riasan hidung.

3. Prinsip disain

a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan yaitu penyusunan atau pengorganisasian dari pada pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu disain yang baik dan harmonis

b. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan pada suatu disain untuk mendapatkan ketenangan dan kesetabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi.

c. Proporsi (*proportation*)

Proporsi yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana.

d. Irama (*rhytm*)

Irama yaitu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Yang dapat dirasakan dengan penglihatan, apabila pandangan mata pada suatu disain itu teratur, maka gerakan mata yang teratur itulah yang disebut berirama.

e. Pusat perhatian (*Center of interest*)

Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, ini dinamakan pusat perhatian (*Center of interest*). Pusat perhatian tersebut dapat pada bagian leher, misalnya kerah warna kontras dan indah, pada pinggang dengan ikat yang mencolok, rok dengan kerutan, lipit, pada bagian dadanya bros, pita dan lain-lain.

Penerapan prinsip disain pada tokoh Vont Rothbart menerapkan prinsip disain keseimbangan, proporsi dan kesatuan

1) Keseimbangan

Penerapan prinsip keseimbangan diterapkan pada rias wajah terutama pada warna foundation, bedak, eye shadow, blush on dan bibir, *body painting*.

2) Proporsi

Penerapan prinsip proporsi diterapkan mulai dari rias wajah, rias pipi dan rias bibir.

3) Kesatuan

Diterapkan mulai dari rias wajah, *body painting*, penataan rambut, kostum dan asesoris dengan penyusunan kesamaan dalam kesamaan warna dalam bagian-bagian tersebut.

4) Pusat perhatian

Diterapkan pada rias hidung.

D. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata rias wajah

Tata rias wajah pada masa modern ini mempunyai berbagai macam perkembangan. Yang mana pada dasarnya rias wajah adalah menyamarkan bagian yang kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang sudah baik. Seorang penata rias tidak hanya harus mengerti dasar-dasar dalam tata rias namun harus mengerti juga konsep riasan yang ingin diaplikasikan. (Herni Kustanti, 2009:209)

Tata rias wajah juga dibedakan menjadi beberapa kelompok diantaranya tata rias wajah dasar, tata rias wajah khusus, tata rias wajah panggung, tata rias wajah film, tata rias wajah fantasi, dan tata rias wajah karakter.

2. Jenis – jenis tata rias wajah:

a. Tata rias wajah dasar

Tata rias wajah dasar atau sering disebut juga tata rias wajah sehari-hari Tata rias wajah dasar sesuai dengan kesempatan pengaplikasiannya dibedakan menjadi tiga yaitu rias wajah pagi hari, rias wajah siang hari, dan rias wajah malam hari.

1) Rias wajah pagi hari

Tata rias wajah pagi merupakan tata rias minimalis dengan riasan yang natural dan alami namun tetap terlihat segar. Pemilihan warna-warna kosmetik yang natural dan lembut memberikan kesan dan segar dan cerah dipagi hari. Penggunaan

perona mata maksimal 2 warna dan koreksi wajah tetap dilakukan untuk mendapatkan hasil tata rias alami, bersih, dan cantik.

2) Rias wajah siang hari

Tata rias wajah untuk siang hari sebenarnya hampir sama dengan tata rias wajah pagi hari, yaitu sederhana dan segar. Perbedaan hanya pada ketebalan pengolesan kosmetika.

3) Rias wajah malam hari

Tata rias wajah malam hari umumnya lebih tebal dibanding dengan tata rias kesempatan siang hari. Foundation yang digunakan lebih tebal dan bersifat menutup. Pemilihan warna untuk *eye shadow*, *blush on*, dan bibir lebih tajam dan mengkilat, namun tidak menggunakan glitter. Garis mata dan bibir dibuat lebih tegas. Dan untuk mata, tambahkan bulu mata palsu agar mata terlihat lebih bervolume. Untuk menambah kesempurnaan rias, koreksi wajah juga diterapkan dalam rias wajah kesempatan malam hari.

b. Tata rias wajah khusus

Tata rias wajah khusus adalah hal-hal yang diaplikasikan tanpa merubah total bentuknya. Yang termasuk dari tata rias wajah khusus diantaranya yaitu tata rias wajah cikatri, tata rias wajah geriatric, tata rias wajah foto, tata rias wajah disco, tata rias wajah panggung, tata rias wajah sinetron, tata rias wajah film.

c. Tata rias wajah korektif

Menurut Nelly Hakim tata rias wajah koreksi berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Bentuk muka yang dianggap sempurna, ialah bentuk lonjong. Bentuk ini yang paling ideal, dan bersifar *photogenic*. Maka wajah yang berbentuk bulat, persegi, panjang, dan sebagainya diusahakan disulap memperoleh penampilan oval. Untuk mencapai tujuan ini bagian-bagian wajah tertentu diberi warna gelap (*shades*), sedangkan ada pula bagian-bagian tertentu yang diberi aksentasi atau *highlighting*. Jadi pada dasarnya rias wajah koreksi ialah menonjolkan bagian wajah yang indah, menutupi yang kurang, dan menciptakan kesan bentuk oval pada wajah.

d. Tata rias wajah panggung

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

Menurut Henny Kustanti (2009:581) tata rias panggung adalah riasan yang diterapkan untuk pementasan atau suatu pertunjukan di atas panggung. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, alis

supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung dapat dilihat dari jarak jauh walaupun terkena sinar lampu terang (*spot light*), sehingga kosmetik yang diaplikasikan cukup tebal, dan menghilangkan kepucatan wajah. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan diatas panggung, misal peragawati, rias wajah penari, rias wajah penari.

Menurut Henny kustanti (2008:488-489) kategori rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori yaitu:

a) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias meniru karakter. *Character make up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk merubah karakter.

b) *Straight make-up*

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

Pedoman rias wajah panggung meliputi koreksi rias wajah, menggunakan prinsip tata rias wajah malah hari, memperhatikan anatara jarak penonton dengan panggung, memperhatikan lighting, dan menyesuaikan dengan busana yang dikenakan.

e. Tata rias wajah fantasi

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

Menurut Djen moch. Soerjopranoto (137) rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya dengan kata lain merupakan khayalan semata dan tidak riil keberadaannya. Misalnya wujud seorang ratu yang cantik, putri bunga, putri dewi laut, putri duyung, air, api atau yang lainnya.

Dalam perencanaan merias wajah fantasi ini hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

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

Tema adalah dasar angan-angan yang mengilhami penampilan yang akan dibuat. Oleh karena itu tema yang buat harus memperhatikan asal-usul dan pengaruh budaya yang menjadi latar belakang tema tersebut. Tema ini pada umumnya digali dari legenda-legenda, baik yang berasal dari tempat sendiri maupun dari tempat luar yang populer di Indonesia, Atau dapat juga diciptakan sendiri tokoh baru yang dapat dipopulerkan menjadi tema, misalnya putri planet mars yang setengah robot dan bercahaya radio aktif. Kali ini mudah diterima menjadi suatu legenda baru.

Adapun tema-tema sementara ini dikenal yaitu tema *flora* yang melambangkan tumbuh-tumbuhan, tema *fauna* yang melambangkan binatang, tema historis tentang sejarah dan alegoris berupa sindiran rakyat.

Beberapa tema yang dapat dijadikan sebagai objek rias wajah fantasi antara lain sebagai berikut.

- a) Merias fantasi dengan tema *flora* yaitu yang menggambarkan tumbuh-tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya
- b) Merias fantasi dengan tema *fauna* yaitu riasan yang menggambarkan tentang hewan.
- c) Merias fantasi dengan tema legenda yaitu riasan yang menggambarkan cerita atau dongeng rakyat. Contohnya:

Bawang Merah Bawang Putih, Keong Mas, Timun Mas, Sangkuriang, Malin Kundang dan lainnya

- d) Merias fantasi dengan tema *historis* atau sejarah, yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah yang penting. Contoh rias dengan tema tersebut adalah putrid kemerdekaan untuk memperingati HUT RI, putri pahlawan untuk memperingati hari pahlawan, putri Pratnya Paramita untuk memperingati hari pendidikan nasional, Dewi Shinta untuk menggambarkan sejarah pewayangan, dan sebagainya.
- e) Merias fantasi dengan tema *alegoris*, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu. Contoh: Putri burung dalam Sangkar Emas menunjukkan betapa makmurnya dan sejahtera seorang wanita yang diperistri oleh suami yang kaya raya tetapi tidak memiliki kebebasan.
- f) Merias fantasi dengan tema bebas ini merupakan riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan, khususnya dalam arena perlombaan. Dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias. Merias fantasi bebas ini cenderung menjadi rumit dan besar.

E. Penataan rambut

1. Pengertian penataan rambut

a. Penataan dalam arti luas

Penataan dalam arti luas meliputi semua tahapan dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan dimaksud melibatkan berbagai proses meliputi penyampoan, pemangkasan, *blowdrying*, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri. (Raharjo dkk, 1999:139)

b. Penataan dalam arti sempit

Penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Biasanya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, *blowdrying*, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai satu keseluruhan. Sedangkan pengertian dari penataan sanggul modern adalah upaya memperindah rambut model, baik dengan menggunakan rambut itu sendiri maupun menggunakan rambut tambahan dan hiasan lainnya.

Didalam penataan rambut terdapat pola dan tipe penataan rambut yang mempunyai ciri-ciri tersendiri dan dapat divariasi dengan model penataan yang diinginkan. (Raharjo dkk, 1999:139)

2. Jenis-jenis penataan rambut

a. Penataan seimbang atau penataan simetris

Penataan simetris, yaitu penataan yang pada bagiannya sama atau penataan yang seimbang. Kesan yang ditimbulkan yaitu anggun, statis.

b. Penataan asimetris,

Penataan asimetris yaitu penataan yang proporsinya tidak seimbang atau difokuskan pada satu bagian tertentu. Kesan yang ditimbulkan yaitu dinamis, modis.

c. Penataan puncak (*top style*)

Penataan puncak yaitu penataan yang terletak pada bagian puncak kepala atau bagian ubun-ubun. Kesan yang ditimbulkan yaitu feminine, statis, anggun, tegas.

d. Penataan belakang (*back mesh*)

Penataan belakang yaitu penataan rambut yang terdapat dibagian belakan kepala hingga tengkuk, kesan yang ditimbulkan yaitu feminine, anggun, statis.

e. Penataan depan (*Front style*)

Penataan depan yaitu penataan pada bagian depan kepala hingga menutupi garis rambut bagian depan. Kesan yang ditimbulkan yaitu tegas, anggun, dinamis.

3. Tipe penataan rambut

a. Penataan pagi dan siang hari (*Day Style*)

Digunakan pada pagi dan siang hari, biasanya bentuk seperti itu lebih sederhana. Digunakan pada saat bekerja di kantor atau menghadiri pertemuan yang bersifat resmi.

b. Penataan sore dan malam hari (*Evening Style*)

Penataan ini digunakan pada sore dan malam hari, biasanya bentuk seperti itu lebih rumit daripada penataan pagi dan siang hari. Penggunaan warna dan hiasan rambut juga lebih bebas.

c. Penataan gala (*gala style*)

Penataan gala biasanya digunakan untuk menghadiri pesta, tata rambut cenderung mengikuti mode terbaru.

d. *Fancy style*

Tipe penataan yang lebih bebas tanpa ada batasan, *ornament* yang digunakan juga bebas, misalnya berbentuk topi, burung, ular atau bentuk.

Untuk memunculkan karakter Vont Rothbath yang jahat dan seorang penyihir maka penataan rambut menggunakan penataan asimetris, rambut disisir kebelakang dan dirapikan menggunakan gel rambut.

F. *Body painting*

1. Pengertian *body painting*

Body painting adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan

mempunyai arti religi. Di jaman Mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian masih melakukannya hingga sekarang. Puspita martha (2009)

Menurut Eko Santoso (2008: 281) Rias raga atau sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim. Di Indonesia banyak menggunakan bahan yang berbentuk krim. Bahkan bahan ini dapat digunakan sebagai kosmetik rias fantasi. Kosmetik rias raga mempunyai warna putih, hitam, merah, biru, hijau, kuning, dll.

2. Jenis-jenis *body painting*

Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanent. *Body painting* yang permanen biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen diperlukan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran, sandiwara teatrikal atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup.

Body painting yang digunakan tokoh Vont Rothbart ialah menyerupai seekor burung dibagian dada, pada tangan kanan dan kiri berbentuk tribal.

G. Kostum dan asesoris

1. Pengertian busana

Tata busana adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung, untuk keperluan pertunjukan. Pertunjukan mempunyai sifat audifit-visual. Disamping dapat dilihat juga dapat didengarkan. Pada dasarnya kesan pertama yang nampak pada penonton adalah apa yang dilihat terlebih dahulu. Apa yang terlihat terlebih dahulu tadi tiada lain adalah busana dari tokoh itu sendiri (Wien Pudji Priyanto, 2004:78).

Menurut Ernawati kata busana diambil dari bahasa Sansakerta "*bhusana*". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (*milineris dan aksesoris*) dan tata riasnya. Busana yang dipakai dapat mencerminkan kepribadian dan status sosial sipemakai. Selain itu busana yang dipakai juga dapat menyampaikan pesan kepada orang yang melihat. Untuk itu salam berbusana banyak hal yang perlu diperhatikan dan pertimbangkan sehingga diperoleh busana yang serasi, indah dan menarik.

Menurut Eko Santoso (2008: 310) Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu.

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain.

c. Menggambarkan Karakter Tokoh

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

d. Memberi Ruang Gerak Pemain

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

e. Memberikan Efek Dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh.

2. Jenis-jenis busana

Busana memiliki beragam jenis dan bentuknya. Tata busana secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, dan busana fantasi. (Eko Santoso, 2008:314)

a. Busana sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dikenakan dalam kehidupan keseharian masyarakat.

b. Busana tradisional

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

c. Busana sejarah

Busana sejarah adalah busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Contohnya, busana yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka busana dirancang mengacu pada masa perjuangan.

d. Busana fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasikan jenis-jenis usana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aplikasi kostum sesuai dengan sumber ide

Aplikasi kostum tokoh Vont Rothbart pada pagelaran *Fairy Tals Of Fantasy* terimajinasi dengan kostum Vont Rothbart versi asli. Menggunakan jubah panjang tanpa lengan. Jubah berwarna abu-abu yang dilukis bergambar burung gagak di suasana petang, bagian tengah jubah berwarna biru. Pada bagian kerah dan pundak dipenuhi dengan bulu-bulu berwarna hitam. Kain yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. *Kain thaisilk*: kainnya mengkilat dan tebal warna yang digunakan abu-abu dan hitam.
- b. Kain taveta: kainnya mengkilat kain yang dipakai berwarna biru.

4. Pengertian asesoris

Asesoris dalam bahasa inggris adalah perlengkapan. Asesoris adalah benda-benda yang digunakan seseorang untuk melengkapi penampilan dalam kostum. Supaya lebih indah dan sempurna penampilannya. Asesoris adalah unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang keserasian antara tata rias wajah, rambut dan kostum. Pelengkap kostum atau rambut tidak bisa terlepas dari kaitannya dengan latar belakang dan ciri khas sang tokoh. Mengenai warna dipilih

yang merupakan perpaduan anatara tata rias wajah, rambut dan kostum. Asesoris ini juga dapat diartikan sebagai barang atau benda tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap. Benda yang dimaksud dapat berfungsi mutlakatau hanya sekedar dekorasi. Enny Zuhny Khayati (1998:18-28)

Secara teori dan khusus, mendesain asesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius. Asesoris memberikann nilai plus untuk perempuan pemakainya. Ada beberapa benda dikatagorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, sabuk, atau gesper, giwang, jepit rambut dan bros. (Triyanto, dkk 2011: 3)

Asesoris yang digunakan pada tokoh yaitu menggunakan sepatu boot dan kuku palsu untuk menunjang keserasian karakter tokoh.

H. Pergelaran

1. Pengertian

Pagelaran atau tata pentas adalah penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsungnya pertunjukan. Perlu dibedakan antara istilah pentas dan panggung. Pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukan dipagelarkan. Sedangkan panggung (stage) dalam komteks pertunjukan adalah tempat yang tinggi yang mempergelarkan suatu pertunjukan. Dengan demikian, istilah pentas mempunyai pengertian lebih luas. (Kusnadi, 2009;11)

2. Tema pagelaran

Pagelaran tata rias *Fairy Tals Of Fantasy* mengangkat dongeng-dongeng dari luar negeri tetapi disajikan dalam bentuk berbeda. *Fairy Tals Of Fantasi* artinya berbagai macam bentuk pertunjukan dalam dunia fantasi dari penggabungan dongeng-dongeng dari luar negeri dalam satu buah pagelaran. Cerita-cerita dalam pagelaran ini dibawakan sesuai cerita pada umumnya, tetapi disajikan dalam bentuk yang berbeda mulai dari penataan panggung, *lighting*, kostum, *make-up*, dan penataan rambut yang dikembangkan dan lebih modern.

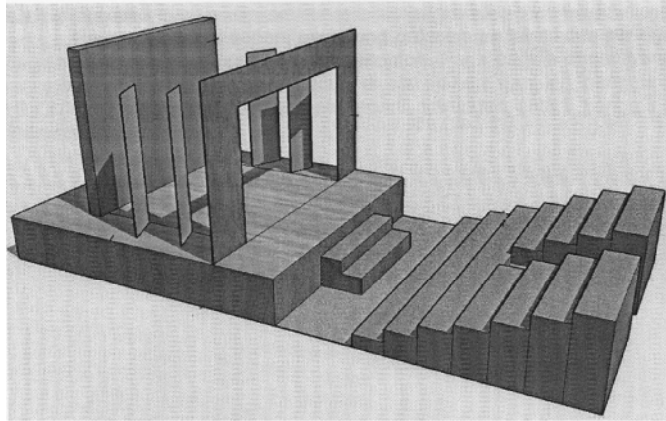
3. Panggung

Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung portable dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam. (Pramana Padmodarmaya, 1988 : 35)

a. Panggung *prosenium* atau panggung pigura

Pentas yang menggunakan bentuk procenium, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk atau panggung. Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton

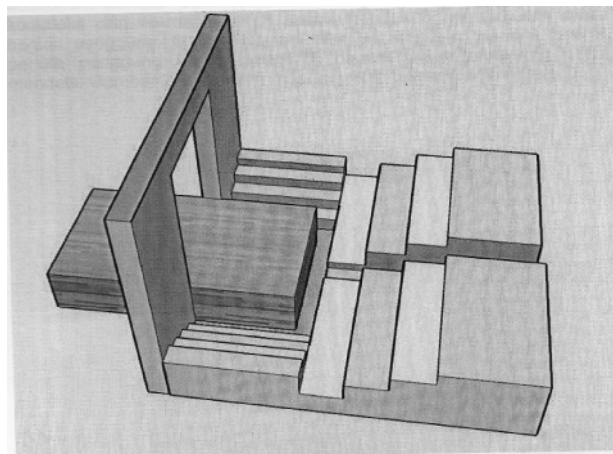
menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*.



Gambar 1. Panggung *prosenium*
(Sumber: Eko santoso 2008)

b. Panggung *portable*

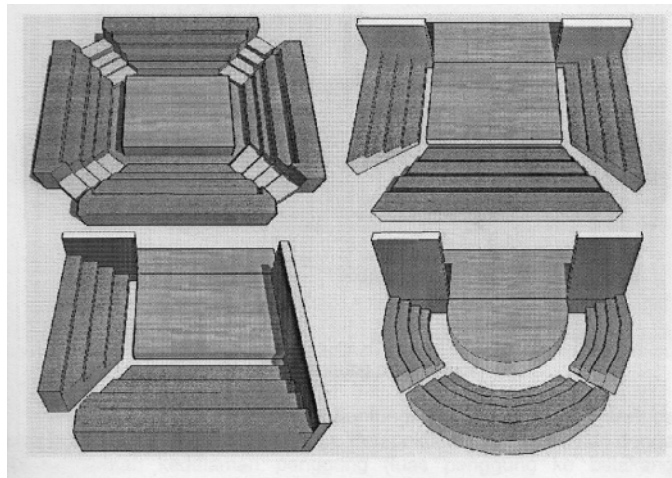
Panggung *portable* yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (*podium, platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat.



Gambar 2. Panggung *portable*
(sumber: Eko santoso 2008)

c. Panggung Arena

Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut.



Gambar 3. Panggung arena
(sumber: Eko Santoso 2008)

Pada Pagelaran *Fairy of Fantasi* yang diadakan di Taman Budaya Yogyakarta menggunakan panggung *procenium*. Sebagai tempat duduk penonton yang semakin keatas semakin tinggi. Hal ini memudahkan penonton untuk secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain teather.

4. *Lighting*

a. Pengertian

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:45) tata *lighting* adalah segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan.

Menurut Vincen J-R Kehoe (1992:42) *Lighting* digunakan untuk memberi efek tertentu pada suatu pertunjukan. Warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Warna cahaya primer yaitu merah, hijau, biru bila dikombinasikan dengan intensitas yang merata akan menghasilkan warna putih.

b. Jenis- jenis *lighting*

1) Lampu tradisional

Lampu tradisional adalah semua lampu yang memiliki sumber cahaya yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan pertunjukan atau pagelaran seni. Lampu ini memiliki bentuk yang sederhana dan dibuat secara turun temurun dan merupakan warisan budaya nenek moyang kita.sebagai contoh bentuk lampu yang dapat digunakan mulai dari api unggun, blencong, obor, dan bambu, oncor dari kaleng bekas, dari botol-botol bekas, lampu teplok, lampu gantung, sampai dengan petromaks.

- 2) Lampu modern adalah lampu yang dihasilkan oleh manusia melalui pengembangan IPTEKS dengan menggunakan listrik sebagai bahan dasar utamanya. Dengan kemajuan IPTEKS dan perkembangannya seni pertunjukan, maka kedua belah pihak saling membutuhkan, sehingga instrumen *lighting* dizaman sekarang ini telah canggihdan siap mendukung segala macam kebutuhan pertunjukan.

Tabel 1. Efek *lighting* pada *make up*

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

(Sumber: Vincet, 1992:44)

Pada pementasan *lighting* sangat penting untuk menyesuaikan warna-warna *make-up* yang akan digunakan. Riasan warna merah apabila dibawah lampu warna merah warnanya akan menghilang, dan apabila dibawah lampu kuning warnanya tetap merah.

Efek khusus pementasan dapat menjadi kurang baik apabila penyinaran kurang memadai, penempatan lampu khusus yang kurang tepat ditembakkan kepada tokoh khusus, serta pemanfaatan efek lampu yang kurang tepat dibutuhkan untuk suatu adegan. Hal ini menjadi jelas pada saat koreografi tampil sejak awal hingga akhir dilangsungkan. Efek khusus yang dipilih biasanya menyangkut kepada bagaimana tata lampu memenuhi kualitas pemeranan, penciptaan suasana, dan pemilihan yang lebih penting untuk terciptanya *ending* atau klimaks garapan tersebut.

5. Penataan musik

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 63) tata suara adalah suatu kesatuan bunyi-bunyi beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater. Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari sarana bunyi yang disusun atau dibuat oleh manusia dan berasal dari sumber bunyi diluar manusia. Memang dapat dimungkinkan bahwa suara manusia dapat merupakan materi dan kesatuan bunyi-bunyian tersebut. Misalnya suara manusia diluar arena yang menggambarkan suara angin ribut, ilustrasi lagu, dan sebagainya. Dalam hal ini, maka menyangkut masalah jenis bunyi-bunyian yang dipersiapkan untuk kebutuhan lakon dan perlengkapan sound system yang berfungsi sebagai sarana penguat atau memperjelas bunyi-bunyian tersebut.

Dalam pagelaran *Fairy Tals of Fantasy* ini musik sangat penting agar menciptakan suasana yang diinginkan . musik yang digunakan pada tokoh Vont Rothbart pada cerita Swan lake menggunakan dansa.

6. Management Pagelaran

Konsep *management* atau *event orgenaizer* yang diterapkan pada Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Fantasy* adalah *management* yang dilakukan sendiri oleh mahasiswa tata rias yang mengikuti pagelaran tata rias tersebut. Dimana dilakukan *management* sendiri guna untuk melatih tanggung jawab, menumbuhkan sifat kedewasaan, dan juga gotong royong agar pagelaran dapat berjalan dengan lancar.

a. Pembentukan panitia

Setiap diadakannya sebuah pagelaran tentunya juga diperlukannya panitia atau *Event Orgenaizer*. Panitia sendiri mempunyai tugas masing-masing pada setiap seksinya. Pembentukan panitia Pagelaran Tata Rias *Fairy tals of fantasi* khususnya panitia inti yaitu meliputi ketua, wakil ketua, sekertaris, dan bendahara dilakukan dengan cara voting atau pemilihan suara terbanyak dari mahasiswi yang mengikuti pagelaran tersebut.

Sedangkan pemilihan anggota perseksi yang terdiri dari seksi acara, seksi sponsor, seksi konsumsi, seksi perlengkapan dekorasi dan dokumentasi, seksi humas, seksi promosi, seksi kebersihan, dan seksi keamanan. Pada pembentukan kepanitiaan menggunakan pemilihan yang dilakukan ditunjuk langsung oleh ketua panitia dan mendapat persetujuan dari mahasiswa yang melaksanakan pagelaran yang mana mahasiswa yang dipilih merupakan mahasiswa yang dirasa mampu dan anak tersebut ikhlas dalam menjalankan tanggung jawabnya.

b. Latihan

Sesuai dengan perjanjian dengan pihak kedua atau pihak teater ISI. Latihan drama tari dilakukan 10 kali latihan dimana latihan pada awal mulanya antara satu dengan cerita yang lain dengan jadwal yang berbeda. Dan akan digabung atau latihan bersama setelah latihan ke 5. Setelah itu baru diselaraskan guna mencapai satu kesatuan yang sempurna antara tarian dan musik pengiring juga antara dongeng yang satu dengan yang lainnya.

Sesuai dengan yang telah dijadwalkan sepuluh kali latihan dilaksanakan setiap satu minggu dua kali latihan. Dan untuk penjadwalan dibagi menjadi beberapa kelompok. Pada hari Rabu latihan musik dan pada hari minggu untuk dongeng Aladin, Snow white dan Cinderella, Selasa Swan lake dan Rapunzel, Jumat Sleeping Beauty dan Beauty and the beach. Tetapi setelah mendekati hari akan dilaksanakannya pagelaran maka latihan digabung menjadi satu.

Setiap latihan yang dilakukan mempunyai durasi waktu antara 2-3 jam dimana durasi waktu tergantung dari selesainya target operasional yang diharapkan oleh sutradara tersebut. Pada latihan gabungan musik mulai dipergunakan untuk menyatukan gerak tari dan musik. Yang mana pada awalnya latihan musik dan tari tidak menjadi satu atau dipisah. Dan latihan yang dilakukan pada awal

latihan juga tidak memakai gerakan, hanya berdialog tetapi untuk selanjutnya dengan gerakan dan tari.

c. Gladi kotor

Gladi kotor merupakan kegiatan yang dilakukan guna melihat kekompakan, kenyamanan tokoh menggunakan busana yang telah dirancang sesuai konsep masing-masing. Gladi kotor dilakukan juga untuk mengepaskan busana yang akan dipakai pada saat pagelaran pada nantinya. Gladi kotor dilakukan pada tanggal 13 maret jam 19.00 di *stage teather* ISI.

Pada saat gladi kotor para tokoh mengenakan busana sesuai dengan peran yang dibawakan. Kemudian tokoh melakukan latihan sesuai peran. Latihan menari dilakukan guna untuk menyesuaikan gerakan dengan busana yang akan dikenakan. Apabila dirasa gerakan tidak sesuai dengan busana yang dikenakan atau gerakan terlalu rumit maka busana akan diubah sesuai dengan kenyamanan apabila telah mengenakan busana.

d. Gladi bersih

Acara gladi bersih Pagelaran tata Rias *Fairy tals of fantasy* diadakan pada tanggal 16 maret 20011 yang dilaksanakan di gedung Taman Budaya Yogyakarta yang dimulai pada pukul 14.00 WIB. Gladi bersih dilakukan pada satu hari sebelum hari pertunjukan dimaksudkan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias, penataan rambut, busana, dan gerak tokoh.

Selain itu gladi bersih juga bertujuan agar para tokoh merasakan panggung atau *stage* yang digunakan pada saat acara pertunjukan pada nantinya. Dengan dilakukannya gladi bersih maka apabila ada kekurangan atau kelebihan pada tokoh baik meliputi tata rias, penataan rambut, busana maka pada saat pertunjukan dapat diperbaiki agar lebih sempurna.

Gladi bersih dilakukan mulai dari persiapan mulai tempat untuk pementasan, persiapan area kerja, persiapan kosmetika, dan persiapan untuk penataan rambut. Setelah itu melakukan tata rias , penataan rambut, pemakaian busana, acara pementasan, dan berkemas.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Sumber ide yang digunakan

1. Sumber ide rias wajah

Sumber ide rias wajah pada tokoh Vont Rothbart adalah bersumber ide pada rias wajah *Swan Lake* yang menggunakan hidung yang terbuat dari latek dan bagian mata menyerupai siluman.



Gambar 4. Sumber ide tokoh Voth Rothbart
(Sumber: <http://www.google.co.id/search>)

2. Sumber ide *body painting*

Tokoh karakter Vont Rothbart sebagai penyihir jahat pada cerita *Swan lake* dapat diaplikasikan dalam disain *body painting* pada bagian dada dengan motif menyerupai burung dan kedua tangan dengan motif tribal.

3. Sumber ide kostum

Sumber ide kostum pada Vont Rothbart bersumber pada penari ballet tokoh Vont Rothbath dan burung gagak. Dalam kostumnya menggunakan banyak bulu-bulu hitam yang menyerupai burung gagak.

B. Tata rias wajah yang digunakan untuk pengembangan tokoh Vont Rothbart

Tata rias wajah untuk pengembangan tokoh Vont Rothbart yaitu menggunakan tata rias wajah fantasi dan didukung dengan tata rias wajah korektif dan tata rias wajah panggung. Tata rias wajah tokoh Vont Rothbart menggunakan tata rias wajah fantasi karena pada tokoh Vont Rothbart menggunakan *body painting*. Sehubungan dengan pementasan maka teknik rias panggung juga diperlukan karena untuk menyempurnakan penampilan di atas panggung dan penyesuaian tebal tipisnya dan warna-warna *make-up* pada tokoh. Diperlukan juga tata rias wajah korektif untuk menyesuaikan bentuk wajah yang dikehendaki karena wajah model tidak sesuai dengan yang diinginkan yaitu pada model yang akan dimake-up mempunyai bentuk wajah segitiga terbalik, dan akan dibuat bentuk wajah oval. Untuk menampilkan tokoh Vont Rothbart yang seram dan jahat maka riasan yang ditonjolkan ialah dari bentuk dan warna riasan mata, hidung yang menggunakan hidung buatan yang menyerupai paruh gagak, dan bentuk bibir yang lancip yang mencerminkan karakter licik.

C. Rancangan tata rias wajah

1. Disain rias wajah keseluruhan

Rias wajah pada tokoh Vont Rothbart menggunakan rias wajah fantasi, dengan mengaplikasikan prinsip disain keseimbangan dan unsur disain garis dan warna. Disain keseimbangan digunakan pada

pengaplikasian *eye shadow*, garis bibir, disain perona pipi. Unsur disain garis yang digunakan adalah unsur garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai arti stabilitas, kekuatan atau kemegahan mewakili karakter tokoh Vont Rothbart. Unsur desain warna diaplikasikan pada warna rias mata yang menggunakan warna ungu menyimbolkan Kemewahan serta prestisius, warna hitam menyimbolkan kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian, dan kerusakan. Penggunaan prinsip dan unsur desain pada rias wajah bertujuan agar konsep rancangan rias wajah dapat menjadi satu kesatuan yang dapat mendukung karakter Vont Rothbart.



Gambar 5. Disain rias wajah keseluruhan
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

2. Disain rias mata

Pengaplikasian prinsip desain keseimbangan digunakan pada pengaplikasian eye shadow mata sebelah kanan dan kiri. Unsur desain warna digunakan pada desain rias mata. Warna ungu digunakan pada

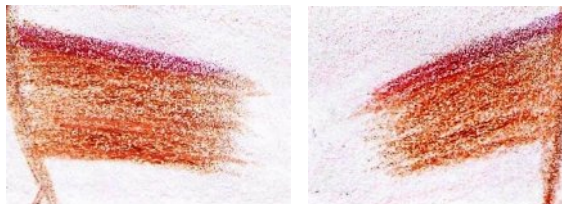
pangkal mata, warna biru digunakan pada tengah mata, dan warna hitam digunakan pada ujung mata. Warna ungu mempunyai arti angkuh, warna biru mempunyai arti kekuatan dan warna hitam mempunyai arti kegelapan. Garis vertikal yang digunakan pada pengaplikasian *eye shadow* agar mata terkesan seram.



Gambar 6. Disain rias mata
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

3. Disain rias pipi

Disain rias pipi menggunakan prinsip desain proporsi, keseimbangan dan menggunakan unsur desain garis. Proporsi digunakan untuk menyeimbangkan antara proporsi wajah dengan cara pengaplikasian perona pipi anatara pipi kanan san kiri. Unsur desain garis digunakan untuk arah aplikasi perona pipi. Perona pipi diaplikasikan secara garis vertikal. Garis vertikal yang mempunyai makna kesetabilan, kemegahan dan kekuatan.



Gambar 7. Disain rias pipi (*Blush on*)
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

4. Disain bibir

Prinsip desain proporsi, keseimbangan dan unsur desain warna digunakan dalam desain bibir. Proporsi digunakan dalam koreksi bentuk bibir agar proporsional antara bentuk bibir dengan proporsi wajah. Prinsip keseimbangan diterapkan pada bentuk bibir atas dan bawah agar koreksi bibir atas dan bawah sama. Unsur warna menggunakan warna hitam menyimbolkan kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian. Warna hitam yang diterapkan pada rias bibir agar tertkesan seram, jahat dan misterius yang dapat mewakili karakter tokoh Vont Rothbart.



Gambar 8. Disain bibir
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

5. Disain hidung

Pada desain hidung menerapkan prinsip desain pusat perhatian dan unsur desain bentuk, *value*. Prinsip desain pusat perhatian diterapkan pada bentuk hidung yang menggunakan hidung palsu terbuat dari latek, menyerupai bentuk paruh gagak. Unsur desain bentuk diterapkan pada bentuk hidung yang menyerupai paruh gagak. Penerapan unsur *value* pada *shading* hidung yang memberikan nilai gelap terang pada hidung. Riasan hidung dengan membentuk garis halus dengan menggunakan *eye shadow* warna cokelat yang bertujuan

agar terlihat semakin panjang. Pada garis tengah hidung menggunakan bedak yang lebih terang agar terlihat hidup.



Gambar 9. Disain hidung
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

D. Rancangan penataan rambut

Disain penataan rambut pada tokoh Vont Rothbart yaitu menggunakan penataan simetris, rambut disisir kebelakang dan dirapikan menggunakan gel rambut.



Gambar 10. Disain penataan rambut
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

E. Rancangan *body painting*

Disain *body painting* yang menerapkan prinsip desain keseimbangan, keserasian, dan unsur desain warna. Keseimbangan diterapkan untuk menyeimbangkan pola *body painting* pada tangan sebelah kanan dan kiri serta bagian dada. Keserasian diterapkan untuk menyerasikan antara keseluruhan desain pada tokoh Vont Rothbart. Warna hitam digunakan pada warna *body painting* yang mempunyai simbol kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian yang mewakili karakter tokoh Vont Rothbart.



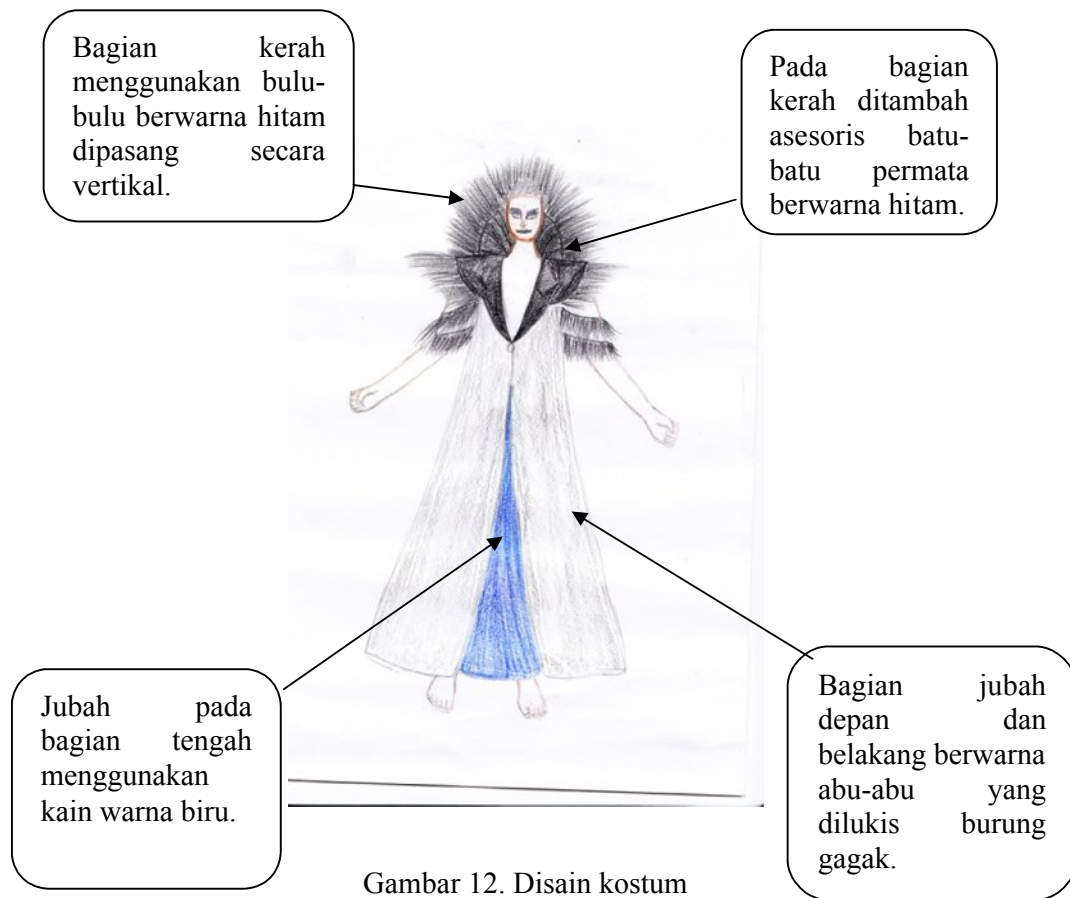
Gambar 11. Disain *body painting*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

F. Rancangan kostum

1. Rancangan kostum keseluruhan

Rancangan kostum tokoh Vont Rothbart menggunakan prinsip desain, keserasian, dan menggunakan unsur desain bentuk, ukuran, warna, tekstur. Keserasian digunakan untuk menyesuaikan desain rancangan kostum Vont Rothbart. Bentuk simetris pada jubah. Ukuran diterapkan untuk pembuatan kostum, agar kostum yang dibuat sesuai

dengan badan pemeran tokoh Vont Rothbart. Warna hitam yang digunakan diambil dari warna burung gagak yang menyimbolkan kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian. Warna abu-abu pada jubah melambangkan karakter yang misterius. Warna biru pada bagian tengah jubah melambangkan kesuraman. Tekstur pada kostum diterapkan pada pemilihan kain jenis *Thaisilk* yang mempunyai permukaan kain mengkilat dan licin. Menggunakan bulu berwarna hitam pada bagian kerah dan bahu memberi kesan penguasa.



Gambar 12. Disain kostum
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

2. Rancangan asesoris

Menggunakan prinsip kesatuan dan unsur warna. Prinsip kesatuan diterapkan pada penggunaan sepatu boot agar menjadi satu kesatuan antara rancangan kostum dan asesoris. Unsur warna digunakan pada warna sepatu yang berwarna hitam menyimbolkan kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian. Aesoris juga ditambahkan pada kuku pasangan yang berwarna hitam untuk memberikan kesan jahat.



Gambar 13. Disain asesoris
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses penerapan disain



Gambar 14. Wajah asli model
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

1. Persiapan peralatan dan kosmetika khusus

a. Alat yang digunakan dalam rias fantasi

1) Spons Rias (*Make Up Sponge*)

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



Gambar 15. Spons Rias
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

2) Saput Bedak (*Make Up Puff*)

Digunakan untuk membubuhkan bedak tabur



Gambar 16. Saput Bedak
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

3) Kuas Bedak Besar (*Powder Brush*)

Berguna untuk merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak yang berlebih.



Gambar 17. Kuas Bedak
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

4) Kuas Perona Pipi (*Blush On Brush*)

Berfungsi untuk membubuhkan serbuk pemulas pipi pada tulang pipi.



Gambar 18. Kuas Perona Pipi
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

5) Kuas Pengkoreksi (*Countour Brush*)

Berfungsi untuk mengkoreksi bagian-bagian wajah yang perlu diberi bayangan (*Shade*) atau bayangan terang (*Tint*).



Gambar 19. Kuas Pengkoreksi
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

6) Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)

Digunakan untuk mewarnai tulang mata dibawah alis
(*Highlight*).



Gambar 20. Kuas Mata Tumpul
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

7) Kuas Pembaur (*Fluff Brush*)

Berfungsi untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan
warna-warna antara pada rias mata.



Gambar 21. Kuas Pembaur
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

8) Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*)

Berfungsi untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata
pada sudut mata.



Gambar 22. Kuas Sudut Mata
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

9) Kuas Riasan Mata (*Applicator Brush*)

Berfungsi untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna.



Gambar 23. Kuas Riasan Mata
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

10) Kuas Garis Mata (*Eyeliner Brush*)

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



Gambar 24. Kuas Garis Mata
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

11) Kuas Bibir (*Lip Brush*)

Untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir/lipstik.



Gambar 25. Kuas Bibir
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

b. Bahan da lenan yang digunakan dalam rias fantasi

1) Kapas

Untuk mengangkat atau membersihkan kosmetika yang menempel diwajah.



Gambar 26. Kapas

(Sumber: <http://www.google.com/search>)

2) Tissue

Untuk menyerap dan mengangkat kosmetik wajah pembersih, pelembab atau perona bibir yang mencolok atau berlebihan.



Gambar 27. Tissue

(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

4) *Cotton bud*

Membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan



Gambar 28. *Cotton bath*

(Sumber: <http://www.google.com/search>)

c. Kosmetik

1) *Eye make- up remover*

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



Gambar 29. Eye make-up remover
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

2) *Milk Cleanser*

Untuk membersihkan wajah dari debu, kosmetik.



Gambar 30. Milk Cleanser
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

3) *Toner/Face Tonic*

Untuk meringkas pori-pori, memberikan kesegaran pada wajah.



Gambar 31. Face Tonic
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

4) *Moisturizer*

Untuk melembabkan kulit



Gambar 32. *Moisturizer*

(Sumber: <http://www.google.com/search>)

5) *Powder*

Terdiri dari dua bubuk yaitu bedak baku (*loose powder*) dan bedak padat (*compact powder*)



Gambar 33. *Loose Powder & Compact Powder*

(Sumber: <http://www.google.com/search>)

6) *Blush On*

Berfungsi untuk mencerahkan dan memberikan kesan segar pada wajah.



Gambar 34. *Blush On*
(Sumber: Dwi wahyuni)

7) *Eye Shadow*

berfungsi untuk membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup.



Gambar 35. *Eye Shadow*
(Sumber : <http://www.google.com/search>)

8) *Eye Liner*

Untuk membentuk atau merubah kesan pada mata, tersedia dalam bentuk cair dan padat.



Gambar 36. *Eye Liner*
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

9) Latek

Untuk menambah kemuncungan hidung



Gambar 37. Latek
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

d. Alat dan kosmetik yang digunakan untuk menata rambut asimetris

1) Sisir sasak

Untuk menyasak rambut sesuai kebutuhan dan untuk membuat volum pada rambut



Gambar 38. Sisir sasak
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

2) *Gel*

Untuk penataan rambut dan mempertahankan bentuk rambut.



Gambar 39. *Gel*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

e. Alat dan kosmetik yang digunakan untuk *body painting* ialah

1) Kuas lukis

Kuas yang dipergunakan untuk *body painting*



Gambar 40. Kuas lukis
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

2) Sriwedari

Untuk mewarnai *body painting*



Gambar 41. Sriwedari
(Sumber: <http://www.google.com/search>)

2. Proses penerapan rias wajah korektif

Koreksi bentuk wajah segitiga terbalik



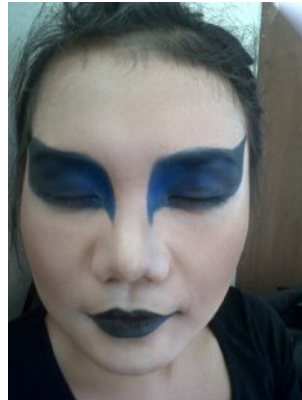
Gambar 42. Koreksi bentuk wajah segitiga terbalik
(sumber. Dwi Wahyuni, 2012)

- a. Bagian kiri dan kanan dahi yang lebar, ditutup dengan bedak berwarna gelap
 - b. Dagu yang panjang ditutup dengan *shading* pula.
 - c. Kedua sisi rahang bawah yang sempit diolesi alas bedak yang berwarna lebih muda untuk menimbulkan kesan lebih lebar.
 - d. Kedua tulang pipi ditutup dengan pemerah pipi dalam arah horisontal.
3. Proses penerapan disain rias wajah

Tes rias wajah dilaksanakan sesuai dengan dosen pembimbing masing-masing. Secara umum tes rias wajah dilakukan seminggu 1 kali. Tes rias wajah dilakukan guna untuk membandingkan konsep riasan yang sudah dibuat dan untuk mendapatkan riasan mana yang dianggap paling mendekati sempurna.

a. *Test make-up 1*

Pada *test make-up* pertama, foundation yang digunakan menggunakan Kryolan 4W. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan *eye shadow* warna biru dan hitam kemudian dibaurkan. Rias pipi menggunakan *blush on* warna coklat. *Shading* menggunakan *eye shadow* warna coklat dan dibaurkan. Rias bibir menggunakan *eye shadow* warna hitam.



Gambar 43. *Test make-up 1*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

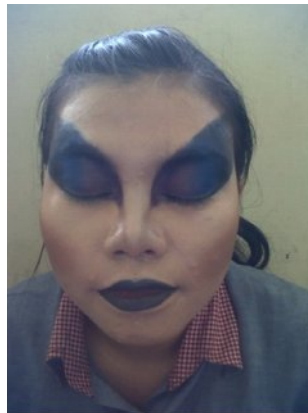
Koreksi wajah pada *test make-up* pertama adalah: *foundation* yang digunakan terlalu putih dan terlihat pucat, bentuk mata kaku dan warna yang digunakan pada rias mata kurang terkesan seram, rias pipi kurang tebal, jadi wajah terlihat pucat, *shading* hidung kurang tebal.

Saran untuk koreksi rias wajah: untuk *foundation* menggunakan warna yang kemerahan. Bentuk riasan mata dirubah agar tidak lebih luwes dan tidak terkesan kaku. Sebelum pengoleskan *eye shadow* terlebih dahulu mengoleskan *eye shadow base* agar warna *eye shadow* lebih tajam dan tahan lama. Warna riasan mata ditambah lagi agar mata terkesan lebih seram. Pengaplikasian rias pipi dipertebal agar wajah tidak terlihat pucat. *Shading* hidung dipertebal lagi

b. *Test make-up 2*

Pada *test make-up* kedua, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W. Warna bedak tabur dan padat yaitu

kemerahan. Rias mata menggunakan *eye shadow* warna ungu, biru dan hitam kemudian dibaurkan. Bentuk rias mata dirubah dari *test make-up* pertama agar terkesan lebih seram. Rias pipi menggunakan *blush on* warna cokelat. *Shading* menggunakan *eye shadow* warna cokelat tua dan dibaurkan. Rias bibir tetap menggunakan *eye shadow* warna hitam.



Gambar 44. *Test make-up 2*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Koreksi wajah pada *test make-up* kedua adalah: *foundation* masih terlihat pucat. Bentuk bibir kurang menggambarkan watak seorang yang jahat. Pengaplikasian *blush on* kurang tebal dan belum terlihat apabila diatas panggung.

Saran untuk koreksi rias wajah: untuk *foundation* menggunakan warna yang lebih kemerahan. Untuk rias mata alis sebaiknya ditutup dengan scot agar *eye shadow* terlihat natural dan bulu-bulu alis tidak terkesan kotor pada riasan mata. Pengaplikasian rias pipi dipertajam agar wajah tidak terlihat pucat. *Shading* hidung dipertebal lagi agar terlihat mancung.

c. *Test make-up 3*

Pada *test make-up* ketiga, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *dermacolor* no.4 . Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Alis ditutup dengan scot. Rias mata menggunakan *eye shadow* warna ungu, biru dan hitam kemudian dibaurkan. Rias pipi menggunakan *blush on* warna coklat. *Shading* menggunakan *eye shadow* warna coklat tua dan dibaurkan. Rias bibir tetap menggunakan *eye shadow* warna hitam dan ujung bibir dibuat lebih meninggi.



Gambar 45. *Test make-up 3*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Koreksi wajah pada *test make-up* ketiga adalah: *foundation* masih terlalu putih. Hidung kurang terlihat mancung. Pengaplikasian *blush on* kurang tajam dan membaur.

Saran untuk koreksi rias wajah: untuk *foundation* menggunakan warna yang lebih kemerahan. Hidung dibuat lebih mancung menggunakan hidung buatan yang terbuat dari latek agar

menyerupai paruh gagak. Rias pipi lebih dipertajam lagi dan lebih membaur agar tidak terkesan kaku.

d. *Test make-up 4*

Pada *test make-up* keempat, *foundation* yang digunakan menggunakan Kryolan 4W dan dicampur dengan *dermacolor* no.4. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Alis ditutup dengan scot. Rias mata menggunakan *eye shadow* warna ungu, biru dan hitam kemudian dibaurkan. Rias pipi menggunakan *blush on* warna cokelat dan tulang pipi menggunakan warna cokelat dan dibaurkan, tujuannya apabila diatas panggung terlihat jelas. *Shading* menggunakan *eye shadow* warna cokelat tua dan dibaurkan. Rias bibir tetap menggunakan *eye shadow* warna hitam dan ujung bibir dibuat lebih meninggi.



Gambar 46. *Test make-up 4*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Pada tes *make-up* keempat sudah sesuai dengan konsep dimana bentuk dan warna pada riasan mata yang diharapkan sudah

sesuai, untuk menguatkan karakter tokoh hidung perlu penambahan hidung buatan yang terbuat dari latek yang berbentuk seperti paruh gagak. Pada dahi ditempel permata warna biru untuk menguatkan karakter tokoh yang jahat dan seram. Riasan bentuk bibir dibuat tipis dan ujungnya dibuat keatas.

2. Proses penerapan disain penataan rambut

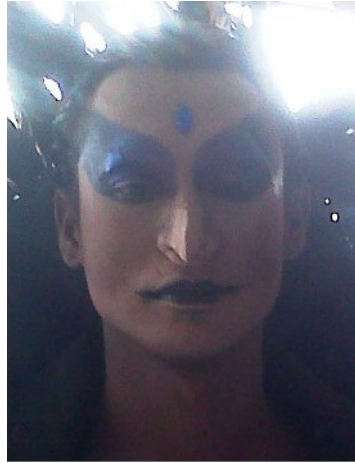
a. *Test styling 1*



Gambar 47. *Test styling 1*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Koreksi untuk tes *styling* pertama rambut kelihatan acak-acakan dan tidak beraturan. Saran untuk tes selanjutnya menggunakan penataan simetris rambut ditata dan dirapikan kebelakang menggunakan *gel* rambut.

b. *Test styling 2*



Gambar 48. *Test styling 2*
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Pada tes *styling kedua* sudah sesuai dengan konsep dimana menggunakan penataan rambut asimetris. Rambut ditata dan dirapikan kebelakang menggunakan *gel* rambut.

B. Hasil pengembangan tata rias tokoh Vont Rothbart

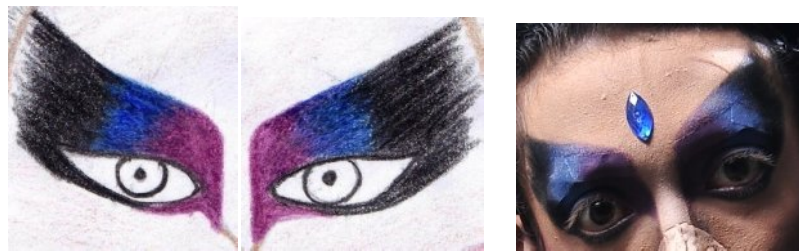
1. Hasil pengembangan rias wajah keseluruhan



Gambar 49. Hasil pengembangan rias wajah
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Setelah mengaplikasikan disain rancangan rias wajah fantasi pada tokoh Vont Rothbart pada pertunjukan *Fairy tales of fantasy*, hasil rias wajah fantasi yang diterapkan pada tokoh sesuai dengan disain yang sudah direncanakan. Hasil riasan wajah yang diterapkan adalah menggunakan *foundation*, bedak tabur dan bedak padat berwarna kemerahan.

a. Hasil pengembangan rias mata



Gambar 50. Hasil pengembangan rias mata
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Hasil rias mata yang diterapkan pada rias fantasi sesuai dengan disain yang sudah direncanakan. Hasil rias mata yang diterapkan adalah menggunakan warna ungu, biru, dan hitam.

b. Hasil pengembangan rias pipi



Gambar 51. Hasil pengembangan rias pipi
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Hasil rias pipi yang di terapkan pada tokoh Vont Rothbart sesuai dengan disain yang sudah direncanakan. Tetapi terdapat sedikit penambahan yang dilakukan yaitu penambahan warna coklat yang lebih tegas.

c. Hasil pengembangan rias bibir



Gambar 52. Hasil pengembangan rias bibir
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Hasil rias bibir pada tokoh Vont Rothbart sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Bentuk bibir dipanjangkan meruncing pada kedua ujung bibir untuk memunculkan karakter tokoh yang jahat dan menggunakan warna hitam.

d. Hasil pengembangan rias hidung



Gambar 53. Hasil pengembangan rias hidung
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Hasil rias hidung pada tokoh Vont Rothbath sesuai dengan disain rancangan. Yaitu menggunakan hidung buatan yang terbuat dari latek yang bertujuan agar hidung bertambah panjang dan menyerupai paruh gagak. Tetapi terdapat sedikit penambahan yang dilakukan yaitu penambahan *shading* pada hidung agar hidung buatan tersebut kelihatan panjang jika dilihat dari jarak jauh.

2. Hasil pengembangan penataan rambut



Gambar 54. Hasil pengembangan penataan rambut
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Aplikasi penataan rambut untuk tokoh *Vont Rothbart* yang menggunakan penataan simetris sesuai dengan disain rancangan. Rambut ditata dan disisir kebelakang menggunakan *gel* rambut.

3. Hasil pengembangan *body painting*

a. Hasil pengembangan *body painting* pada bagian dada



Gambar 55. Hasil pengembangan *body painting* bagian dada
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Aplikasi *body painting* bagian dada berbentuk mirip seperti burung yang mengepakkan sayap sesuai dengan disain rancangan. Tetapi terdapat penambahan yang dilakukan yaitu penambahan permata warna biru disetiap ujung dari bentuk *body painting* yang bertujuan agar motif dan bentuk *body painting* dapat terlihat jelas.

b. Hasil pengembangan *body painting* pada bagian tangan



Gambar 56. Hasil pengembangan *body painting* bagian tangan
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

Aplikasi *body painting* bagian tangan yang berbentuk tribal tidak sesuai dengan disain rancangan. Terdapat perubahan bentuk *body painting* yang semula berbentuk sederhana dikembangkan menyesuaikan dengan bentuk tangan, terdapat penambahan yaitu

permata warna biru disetiap ujung dari bentuk *body painting* yang bertujuan agar motif dan bentuk *body painting* dapat terlihat jelas.

4. Hasil pengembangan kostum dan asesoris

Aplikasi kostum pada tokoh Vont Rorthbart sesuai dengan disain rancangan. Kostum Vont Rothbart hanya menggunakan jubah panjang tanpa lengan dan dilukis burung gagak. Kostum Vont Rothbart dibuat menggunakan kain taisilk dan tafeta. Kostum yang dibuat longgar agar tokoh dapat bergerak leluasa pada saat pementasan berlangsung. Kostum yang digunakan dominan warna hitam yang melambangkan arti kehidupan yang terhenti serta memberi kesan kekosongan, kegelapan, kematian, dan kerusakan.



Gambar 57. Hasil pengembangan busana
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

5. Hasil pengembangan asesoris

Asesoris pada tokoh Vont Rothbart sesuai dengan disain yaitu menggunakan sepatu *boot* yang bertali panjang warna hitam disesuaikan dengan kostum.



Gambar 58. Hasil pengembangan asesoris
(Sumber: Dwi Wahyuni, 2012)

C. Pembahasan hasil pengembangan tokoh Vont Rothbart

1. Pembahasan hasil pengembangan rias wajah keseluruhan

Dasar riasan wajah yang diaplikasikan menggunakan *foundation* yang berwarna kemerahan. Pada saat pementasan di atas panggung warna *foundation* terlihat pucat, warna *foundation* kurang merah. Setelah hasil akhir terkena *lighting* hasil warna *foundation* tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, dipertunjukkan selanjutnya harus menerapkan *test make-up* dibawah lampu yang akan dipakai pentas tidak hanya *test make-up* diruang yang terang tanpa cahaya lampu, agar warna *foundation* terlihat natural jika terkena lampu.

a. Pembahasan hasil pengembangan rias mata

Rias mata pada tokoh Vont Rothbart berbentuk seperti sayap burung yang sedang terbang, warna *eye shadow* yang digunakan yaitu ungu, biru dan hitam. Ketebalan *eye shadow* ditambah, karena pada saat gladi bersih *eye shadow* kurang terlihat berani jika dilihat dari jarak jauh. Maka perlu penambahan ketebalan warna *eye shadow* agar warna yang dihasilkan jika dibawah *lighting* sesuai dengan yang diharapkan dan terlihat sesuai dengan karakter yang akan dimunculkan yaitu seram.

b. Pembahasan hasil pengembangan rias pipi (*blush on*)

Hasil rias pipi pada tokoh Vont Rothbart ketebalan pada saat diatas panggung kurang kelihatan, karena jika dilihat dari jarak jauh kurang terlihat tegas. Pengaplikasiannya arah vertikal warna coklat sebagai *shading* pada tulang pipi berwarna merah.

c. Pembahasan hasil pengembangan rias bibir

Hasil rias bibir pada saat diatas panggung sudah sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dari segi bentuk dan warna. Bentuk bibir dibuat melebar dengan pengkoreksian dan penambahan bentru memancang ke arah atas untuk memunculkan karakter tokoh yang diinginkan. Untuk pengaplikasian kosmetik pada rias bibir menggunakan *eye shadow* warna hitam.

2. Pembahasan hasil pengembangan penataan rambut

Penataan rambut pada tokoh Vont Rothbart yaitu menggunakan penataan simetris, rambut ditata dan dirapikan ke belakang menggunakan kosmetik gel rambut agar penataan bisa tahan lebih lama. Pada saat diatas panggung sudah sesuai dengan rancangan dan kelihatan serasi dengan kostum.

3. Pembahasan hasil pengembangan *body painting*

Body painting yang diaplikasikan merupakan *body painting* bersifat semi permanen menggunakan kosmetika cat rambut berwarna hitam. *Body painting* yang diaplikasikan berbentuk burung gagak dibagian dada dan tribal dibagian tangan kanan dan kiri, *body painting* juga dimaksudkan untuk penguatan karakter jahat pada tokoh.

Body painting pada tokoh Vont Rothbart dibuat atau gambar menggunakan kuas dan cat rambut warna hitam, proses pembuatanya dibuat satu hari sebelum pentas, sehingga *body painting* ini prinsipnya seperti tato semi permanen atau dapat dihilangkan, alasan menggunakan prinsip tato semi permanen agar motif dari *body painting* tidak berubah tidak luntur saat terkena keringat dan air. Terbukti *body painting* ini tidak berubah bentuk ataupun luntur. Pada saat acara atau pentas pada pola gambar yang sudah dibuat diisi dengan kosmetik painting yang berwarna hitam. Selain itu pada ujung-ujung bentuk *body painting* ditempel permata warna biru agar jika terkena *lighting* diatas panggung dan dilihat dari jarak penonton yang

jauh motif dari *body painting* tetap jelas terlihat. Sehingga motif dari *body painting* tersebut dapat menggambarkan karakter yang ingin ditampilkan.

D. Pembahasan dan hasil pagelaran *Fairy Tales OF Fantasy*

Pagelaran *Fairy Tales OF Fantasy* dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2012 bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta jam 14.00-selesai. Pagelaran *Fairy Tales OF Fantasy* merupakan pagelaran yang bercerita tentang tujuh macam dongeng dari belahan dunia yang diragkum menjadi satu cerita dengan tidak meninggalkan versi aslinya. Pagelaran dihadiri oleh Dosen, juri pagelaran *Fairy Tales OF Fantasy*, orang tua mahasiswa tata rias kecantikan angkatan 2008, tamu undangan. Pemain drama berasal dari tim kreatif ISI Yogyakarta. Pagelaran *Fairy Tales OF Fantasy* menggunakan seting panggung *lighting*, *sound system* yang sesuai dengan konsep dengan dekorasi istana pada setiap cerita. Acara berlangsung lancar walaupun ada keterlambatan acara dimulai. Pada pagelara *Fairy Tales OF Fantasy* terbilang sukses karena jumlah kursi yang tersedia terisi penuh penonton.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari pembahasan tentang proyek akhir yang berjudul *Fairy Tals of Fantasy* pada tokoh Vont Rothbart dalam cerita *Swan lake* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Rancangan Rias Wajah Fantasi untuk tokoh Vont Rothbart pada Pagelaran *Fairy Tals of Fantasy* yang telah dilakukan melalui kajian pada cerita, karakter tokoh dan rias wajah fantasi. Proses merancang Rias wajah fantasi tokoh Vont Rothbart dibuat melalui beberapa tahap percobaan merias wajah hingga diperoleh rancangan yang sesuai dengan karakter tokoh. Rancangan tersebut berupa rancangan rias wajah secara keseluruhan, rancangan body painting, rancangan penataan rambut dan rancangan busana.
2. Penerapan tata rias wajah fantasi tokoh Vont Rothbart dikaji dari karakteristik tokoh,. Penerapan tata rias fantasi tokoh Vont Rothbart dengan sumber ide dari cerita *barbie swan lake* dan burung gagak dan

Penerapan penataan rambut tokoh Vont Rothbart dikaji dari karakteristik tokoh yang jahat. Penataan rambut dibuat dengan penataan asimetris yaitu rambut disisir dan ditata kebelakang menggunakan kosmetik gel agar penataan rambut bisa bertahan lama.

Penerapan *body painting* untuk tokoh Vont Rothbart dikaji dari karakteristik tokoh. *Body painting* tokoh Vont Rothbat menggunakan

motif burung dengan sumber ide burung gagak pada bagian dada, dan motif tribal pada kedua lengan tangan.

Penerapan kostum pada tokoh Vont Rothbart dikaji dari karakteristik tokoh. Penerapan kostum tokoh Vont Rothbart dengan sumber ide dari kostum tokoh Vont Rothbart dalam cerita *barbie swan lake* dan bersumber ide pada burung gagak yang didukung dengan warna kostum dominan warna hitam dan abu-abu yang dilukis burung gagak yang ada diranting pada suasana petang untuk memperkuat karakter tokoh yang jahat dan seram.

3. Pagelaran *Fairy Tals of Fantasy* yang dilaksanakan pada hari sabtu 17 Maret 2012 yang bertempat di gedung Taman Budaya Yogyakarta. Pagelaran tersebut diikuti oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009. Dalam pagelaran ini yang ditampilkan adalah garapan drama dari kumpulan tujuh dongeng yang dikemas jadi satu cerita yang menarik dan modern, pada pagelaran ini penyusun mendapat bagian menjadi penata rias dari tokoh Vont Rothbart. Tokoh Vont Rothbart ini mendapatkan giliran pada segmen di cerita *Swan lake*. Acara pagelaran ini akhirnya dapat terlaksana dengan baik berkat kerjasama dari seluruh panitia dan pelaksana pagelaran.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendisain dan menerapkan tata rias wajah fantasi dan penataan rambut untuk suatu pagelaran agar tidak terjadi kegagalan yaitu :

1. Penata rias harus lebih cermat dan teliti dalam memahami dan mengembangkan sumber ide untuk membuat desain, agar lebih mudah dalam penciptaannya.
2. Banyak hal yang harus diperhatikan oleh penata rias agar dalam mendisain dan menerapkan tata rias wajah dan rambut dalam suatu pagelaran tertutup, yaitu panggung, *lighting*, properti, dan musik yang akan mempengaruhi riasan. Dimana dari jarak pandang penonton riasan harus dibuat tegas dan warna-warna kosmetik yang digunakan harus tepat agar di atas panggung riasan wajah terlihat cerah dan tidak pucat saat terkena *lighting* panggung, dan juga tidak terlihat datar saat pementasan. Karena jarak panggung dan penonton jauh,
3. Sebelum pagelaran seorang penata rias sebaiknya melakukan beberapa kali tes *make up* terhadap tokoh untuk memperoleh hasil *make up* yang sesuai dengan apa yang diharapkan.
4. Harus adanya komunikasi yang baik antara model dan penata rias dalam proses pagelaran tari agar konflik dan permasalahan dapat diatasi dengan mudah.
5. Sebaiknya perlu ditingkatkan lagi kerjasama yang baik antara semua komponen yang bersangkutan dengan pagelaran, dengan saling memahami dan menghargai masing-masing pendapat dari orang lain untuk dapat mencapai suatu keputusan yang baik buat semuanya.

6. penata rias, serta segenap panitia pagelaran harus belajar lebih bertanggung jawab dan meningkatkan kerjasama agar menghasilkan sesuatu yang baik untuk semuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chodijah. (1982). *Disain busana*. Jakarta: CV. Petra Jaya
- Djen Moch. Soerjopranoto. (1986). *Tata rias wajah siang, sore, malam, panggung dan fantasi*. Jakarta: Karya Utama
- Eko Santoso, Heru Subagiyo, dan Harwi Mardyanto, dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Gusnaldi. (2008). *Gusnaldi instan make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, dan Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Kusuma Dewi, Rahardjo, dan H.T. Laksman. (2011). *Pengetahuan dan seni tata rambut modern*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana
- Nelly Hakim, Roem Sartono, dan Diana Yusuf Komala. dkk. (1999). *Tata kecantikan kulit tingkat terampil*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Balai Pustaka
- Puspitha Martha International Beauty School. (2002). *Basic personal make- up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Sri Widarwati. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Triyanto, Noor Fitrihana, dan Adam Jerussalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang
- Vincen J-R Kehoe. (1992). *Teknik make-up profesional untuk artis, film, televisi, dan panggung*. MMTC
- Wien Pudji priyanto. (2004). *Tata Teknik Pentas*. Yogyakarta: tidak diterbitkan



Foto Pada Saat Proses *make-up*
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto Pada Saat Proses pengaplikasian *body painting*
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto Pada Saat tokoh di dibelakang panggung
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto Panggung Tampak Depan
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto pada saat semua tokoh diatas panggung
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto Pada Saat tokoh di atas panggung
(Sumber: Humanika, 2012)



Foto Penata Rias dengan Tokoh
(Sumber: Humanika, 2012)

LAMPIRAN