



**RIAS FANTASI TOKOH KURCACI GRUMPY DALAM CERITA *SNOW WHITE* PADA PERGELARAN TUGAS AKHIR
"FAIRY TALES OF FANTASY"**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan

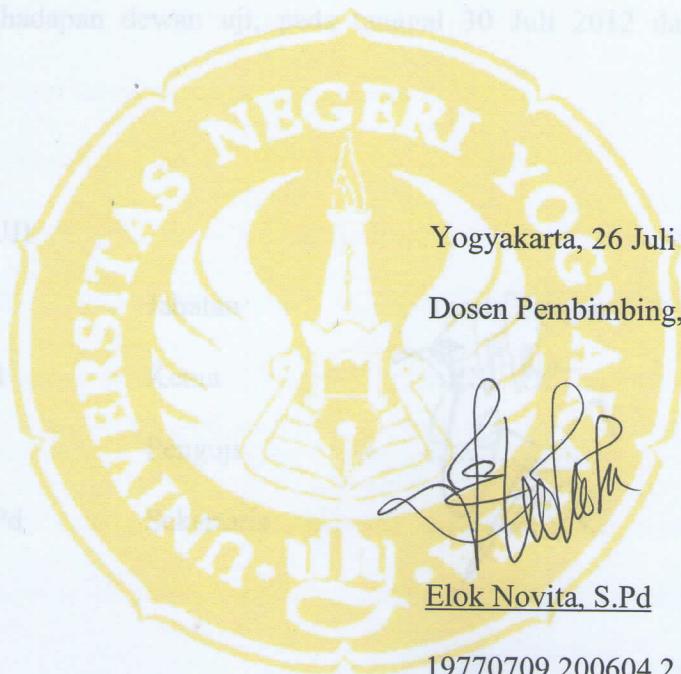


**Disusun oleh:
PUSPA IMANINGRUM
09519134017**

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

LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Proyek Akhir yang berjudul Tata Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy
dalam Cerita *Snow White* Pada Pergelaran Tata Rias "Fairy Tales Of Fantasi"
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 Juli 2012

Dosen Pembimbing,

Elok Novita, S.Pd

19770709 200604 2 001

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

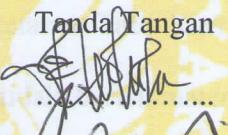


PENGESAHAN

Yang beranda bingin dibawah ini, saya

Proyek Akhir Yang Berjudul Tata Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy dalam Cerita *Snow White* Pada Pergelaran Tata Rias "Fairy Tales Of Fantasi" ini telah dipertahankan dihadapan dewan uji, pada tanggal 30 Juli 2012 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua		30 Juli 2012
Yuswati, M.Pd	Penguji		30 Juli 2012
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekertaris		30 Juli 2012

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



SURAT PERNYATAAN

*RIAS FANTASI TOWARD SNOW WHITE DALAM CERITA
"Fairy Tales Of Fantasy"*

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Puspa Imaningrum

Nim : 09519134017

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

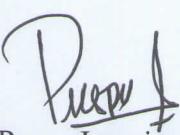
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy dalam Cerita *Snow White* Pada Pergelaran Tata Rias "Fairy Tales Of Fantasy" adalah hasil pekerjaan saya sendiri, tidak berisi materi yang ditata dan disusun oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan pengembangan olahan hasil kreativitas saya. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Yang menyatakan,


Puspa Imaningrum

09519134017

**RIAS FANTASI TOKOH KURCACI GRUMPY DALAM CERITA
SNOW WHITE DI PERGELARAN TUGAS AKHIR
“FAIRYTALES OF FANTASY”**

**Oleh:
Puspa Imaningrum
09519134017**

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) mendisain dan mengaplikasikan tata rias fantasi kurcaci Grumpy, 2) mendisain dan memakaikan kostum kurcaci Grumpy, 3) merancang dan menampilkan pagelaran *Fairytales of fantasy*

Metode yang digunakan untuk menampilkan tata rias fantasi tokoh Kurcaci Grumpy cerita *Snow White* adalah sebagai berikut: 1) mengkaji sumber cerita, menganalisis tokoh Grumpy untuk mengetahui sifat dan ciri fisik, menentukan konsep disain make up, memilih warna make up, melakukan tes make up, dan menampilkan hasil make up, 2) mempelajari tokoh dan ciri fisik tokoh dan mencari sumber ide, menentukan disain kostum dengan cara menganalisis tokoh kurcaci Grumpy, 3) merancang pergelaran *Fairytales of Fantasy* dengan membentuk panitia, menentukan tanggal dan lokasi, jenis panggung, dekorasi, *lighting* dan musik pengiring.

Hasil penataan rias fantasi tokoh Kurcaci Grumpy cerita *Snow White* adalah: 1) rias fantasi tokoh Kurcaci Grumpy dengan sumber ide badut yang memiliki sifat lucu atau penghibur diterapkan pada penerapan rias mata yang menggunakan tiga warna yakni merah, biru, kuning dan bibir yang dibuat melebar dan menaik keatas mengesankan lucu seperti bentuk bibir badut, 2) hasil pembuatan kostum yang terbuat dari bahan kain flannel dan fur menjadi baju yang terdiri dari rompi, celana serta menggunakan asesoris seperti topi, *belt*, dan sepatu dengan perpaduan warna antara merah dan coklat, 3) pergelaran *Fairytales of Fantasy* pada tanggal 17 maret 2012 digedung Taman Budaya Yogyakarta.

Kata kunci: Rias Fantasi, Kurcaci Grumpy *Snow White*, *Fairy Tales Of Fantasy*

**FANTASY MAKE UP FIGURES GRUMPY DWARF IN THE STORY
SNOW WHITE IN PERFORMANCE FINAL PROJECT
FAIRY TALES OF FANTASY**

By
Puspa Imaningrum
09519134017

ABSTRACT

This Final Project is aimed to: 1) designing and applying Grumpy Dwarf fantasy make up, 2) designing and dressing the Grumpy Dwarf costume, 3) designing and performing Fairy Tales of Fantasy.

The methods to perform Grumpy Dwarf fantasy make up on Snow White are: 1) learn the story, analyze the character of Grumpy and his physical, determine the design of make up concept, then choose make up colour and make a make up test, 2) learn the character and physical, find the story idea, then determine costume design by analyzing Grumpy Dwarf, 3) design the Fairy Tales of Fantasy Show, by building a committee, fix the date's show, location, stage decoration lighting, and music instrument.

Result of applying make up fantasy Grumpy Dwarf figures on story Snow White are: 1) fantasy make up Grumpy Dwarf a source of ideas which have the funny clown or entertainer applied to the application of eye make up that uses three colors, that is red, blue, yellow and lips are made wide and rising up impressively funny like a clown, 2) results of costumes are made of flannel and fur a dress consisting of a vest, belt, and shoes with a mix between red and brown, 3) Fairy Tales of Fantasy performance on 17 march 2012 in the building Taman Budaya Yogyakarta.

Keyword: Fantasy Make up, Grumpy Dwarf, Snow White, Fairy Tales of Fantasy.

MOTTO

Hal yang paling tidak kita inginkan tetapi paling kita butuhkan adalah kritikan
(penulis)

Masa lalu bisa membuat kamu takut atau trauma, namun bukan berarti kamu harus
merasakan ketakutan mu itu dimasa depan
(Mario Teguh)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan YME yang telah melipahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy dalam Cerita *Snow White* Pada Pergelaran Tugas Akhir”*Fairy Tales Of Fantasi*” ini dengan baik. Proyek Akhir ini ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Rias dan Kecantikan.

Selesainya laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. M. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Boga Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M.Pd, selaku ketua program studi Tata Rias dan Kecantikan sekaligus Pembimbing Akademik.
5. Elok Novita, S.Pd selaku dosen Pembimbing Proyek Akhir yang selalu membimbing dan memotivasi penulis untuk jadi lebih baik.
6. Seluruh dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

7. Orangtua yang membimbingku, dan telah membantu baik spiritual maupun materi terima kasih atas doa dan restunya kehidupanku penuh makna.
8. Kedua kakak yang juga selalu memberikan semangat dan sarannya untuk penulisan Tugas Akhir saya. Terima kasih atas seluruh doa dan perjuangannya
9. Keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan serta motivasi dan doa restunya.
10. Mr. Eko Wahyudi yang telah memberikan dukungan serta motivasi untuk membantu dalam kelancaran Proyek Akhir ini, terima kasih atas bantuan dan semangat yang kamu berikan.
11. Sahabat-sahabat tercinta (Mila Noviana, Yuli Purwaningsih, Betania Riska Eldana, yang sudah sering di repotin) yang telah banyak membantu dalam kelancaran Proyek Akhir ini, terima kasih dorongannya untuk terus melangkah. Sukses buat kalian semua.
12. Nurul Azizah. mahasiswa busana yang telah membantu menjahit kostum pergelaranku, terima kasih telah sabar dan sudah merelakan tenaganya untuk membantuku.
13. Model dan Tim Kreatif dari ISI yang telah membantu proses pelaksanaan pergelaran dari awal sampai pergelaran terlaksana.
14. Teman-teman seperjuangan Srikandi Rias angkatan 2009 yang selalu memberi semangat.

15. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan dan penyusunan laporan Proyek Akhir.

Penulis menyadari laporan Proyek Akhir ini banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang sifatnya membangun demi perbaikan laporan Proyek Akhir ini kedepannya.

Demikian laporan Proyek Akhir ini saya buat, semoga bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan	12
F. Manfaat	12
G. Keaslian Gagasan	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Kurcaci.....	14
B. Alur Cerita dongeng <i>Snow white</i>	14
C. Sifat Kurcaci dalam dongeng <i>Snow White</i>	17
D. Sumber Ide.....	17
1.Pengertian Sumber Ide	17
2.Pengembangan dan Perubahan Bentuk	18
E. Desain	19

1.Pengertian Desain.....	19
2.Unsur-Unsur Desain.....	20
3.Prinsip Desain	28
F. Kostum	31
G. Tata Rias	33
1.Rias Fantasi	34
2.Teknik Rias	37
a. Rias Badut	37
b. Rias Karakter	38
c. Rias Panggung	40
d. Rias k\Korektif.....	42
H. Aplikasi Warna dan Riasan	44
a. Pengertian Warna.....	44
b. Pemilihan Warna Riasan.....	46
I. Alat, Bahan, dan Kosmetik Tata Rias.....	48
1.Alat Tata Rias.....	48
2.Bahan dan Lenan Tata Rias.....	51
3.Kosmetik Tata Rias.....	52
J. Panggung/Pentas	57
K. Lighting	63
L. Musik	68
M. Property	70
BAB III KONSEP RANCANGAN	71
A. Konsep Rancangan dan Sumber Ide.....	71
1. Sifat dan Ciri Fisik Kurcaci Grumpy.....	71
2. Sumber Ide.....	72
3. Disain yang Digunakan	72
B. Konsep Rancangan Rias Wajah, Kostum dan Pagelaran	74
1. Konsep Rancangan Rias Wajah	74

2. Konsep Rancangan <i>Body Painting</i> dan <i>Face Painting</i>	79
3. Konsep Rancangan Kostum.....	82
4. Konsep Rancangan Pagelaran	83
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	88
A. Proses, Hasil dan Pembahasan Tata Rias Fantasi	88
1. Kajian Model Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy.....	88
2. Koreksi Wajah yang dilakukan.....	89
3. Proses Rias Kurcaci Grumpy.....	80
4. Hasil Tata Rias Kurcaci Grumpy.....	101
5. Pembahasan Tata Rias Kurcaci Grumpy.....	102
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum.....	104
1. Proses Pemakaian dari Kostum kurcaci Grumpy	104
2. Hasil dari Kostum Kurcaci	106
3. Pembahasan dari Kostum Kurcaci.....	107
C. Hasil dan Pembahasan Pergelaran Tata Rias <i>Fairy Tales of Fantasi</i>	109
1. Proses Pagelaran	109
2. Hasil Pagelaran	111
3. Pembahasan Pergelaran	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan	112
1. Tata Rias Fantasi	112
2. Kostum Kurcaci	113
3. Pagelaran	113
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Warna	27
Gambar 2. <i>Spons foundation</i>	48
Gambar 3. <i>Puff bedak</i>	48
Gambar 4. Kuas Bedak besar	49
Gambar 5. Kuas Perona Pipi	49
Gambar 6. Kuas Pengkoreksi.....	49
Gambar 7. Kuas Pembaur	50
Gambar 8. Kuas Sudut Mata	50
Gambar 9. Kuas Rias Mata	50
Gambar 10 Kuas Garis Mata.....	51
Gambar 11. Kuas Lipstik	51
Gambar 12. Kapas	51
Gambar 13. <i>Tissue</i>	51
Gambar 14. <i>Eye Make up remover</i>	52
Gambar 15. Susu Pembersih	52
Gambar 16. Penyegar	53
Gambar 17. Pelembab	53
Gambar 18. <i>Foundation</i>	54
Gambar 19. Bedak Tabur	54
Gambar 20. Bedak Padat.....	55
Gambar 21. Pensil Alis	55
Gambar 22. <i>Eye Shadow</i>	55
Gambar 23. <i>Eye Liner</i>	56
Gambar 24. <i>Blush On</i>	56
Gambar 25. <i>Lipstik</i>	57
Gambar 26. Denah panggung Prosenium	59

Gambar 27. Panggung portable	60
Gambar 28. Arena tapal kuda	61
Gambar 29. arena bentuk U	61
Gambar 30. Tokoh Asli Kurcaci Grumpy	71
Gambar 31. Sumber Ide Badut	72
Gambar 32. Konsep Rias Keseluruhan	75
Gambar 33. Konsep Rias Mata	77
Gambar 34. Konsep Alis	77
Gambar 35. Konsep Hidung	78
Gambar 36. Konsep <i>Blush On</i>	78
Gambar 37. Konsep Lipstick	79
Gambar 38. Konsep <i>Body Painting</i> pada Dada	80
Gambar 39. Konsep <i>Body Painting</i> pada Kaki	80
Gambar 40. Konsep <i>Body Painting</i> pada Tangan	81
Gambar 41. Konsep <i>Face Painting</i>	81
Gambar 42. Konsep Kostum secara Keseluruhan	82
Gambar 43. Mengoleskan <i>Foundation</i>	92
Gambar 44. Mengoleskan Bedak Tabur	92
Gambar 45. Mengoleskan Bedak Padat	93
Gambar 46. Mengoleskan <i>base shadow</i>	93
Gambar 47. Mengoleskan <i>eye shadow</i> warna kuning	94
Gambar 48. mengoleskan <i>eye shadow</i> warna merah	94
Gambar 49. mengoleskan <i>eye shadow</i> warna biru	95
Gambar 50. mengoleskan <i>blush on</i>	95
Gambar 51. mengoleskan lipstick	96
Gambar 52. pembuatan <i>face painting</i>	97
Gambar 53. <i>Tes Make Up I</i>	98
Gambar 54. <i>Tes Make Up II</i>	99
Gambar 55. <i>Tes Make Up III</i>	100

Gambar 56. Hasil Tata Rias Wajah Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy ..	101
Gambar 57. Hasil Rias Wajah	103
Gambar 58. Hasil <i>Body Painting</i>	104
Gambar 59. pemakaian kostum rompi	104
Gambar 60. pemakaian kostum celana	105
Gambar 61. pemakaian sabuk	105
Gambar 62. pemakaian kostum topi	106
Gambar 63. Rancangan Kostum Kurcaci Grumpy	107
Gambar 64. Hasil Kostum Kurcaci Grumpy	108
Gambar 65. Gladi Kotor	109
Gambar 66 Gladi Bersih	110
Gambar 67. Gambar Pertunjukan	111

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 68. Proses <i>Make Up</i>	117
Gambar 69. Pemeran Tokoh-Tokoh kurcaci cerita <i>Snow White</i>	117
Gambar 70. Model dan Penata Rias	118
Gambar 71. Foto Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy	118
Gambar 72. Foto Panggung	119
Gambar 73. Foto Pergelaran saat <i>Snow White</i> tampil	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membuat banyak orang beranggapan bahwa dongeng atau cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak dan orang tua generasi terkini. Cerita dongeng tentang putri dan pangeran mulai tergeser karena berkurangnya kebiasaan orang tua yang membacakan buku cerita dongeng sebelum tidur akibat sibuk bekerja.

Cerita modern yang saat ini sering ditemui melalui acara Televisi, dan film memiliki tampilan humor yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk mengikuti ceritanya. Padahal, keuntungan yang didapat dari mendongeng banyak sekali. Lewat dongeng, anak-anak bisa belajar apapun tanpa merasa digurui atau didikte. Lebih dari itu, daya ingat anak yang terbiasa didongeng biasanya terasah. Sementara moral, imajinasi, harapan, serta kepekaannya terhadap lingkungan semakin terbangun. Macam-macam dongeng yang diminati oleh masyarakat ada dua yaitu dongeng dari dalam negeri dan dari luar negeri. Contoh dongeng dalam negeri yang diminati seperti bawang merah bawah putih, si kancil mencuri timun dan lain-lain. Sedangkan dongeng dari luar yang diminati adalah Cinderella, *Sleeping Beauty*, Aladin, *Snow White* dan lain-lain.

Dongeng dari luar negeri memiliki latar belakang dan cerita yang berbeda dengan cerita Negeri Indonesia. Cerita Rakyat Indonesia atau dongeng Indonesia pada umumnya menceritakan asal usul suatu daerah atau cerita yang mencerminkan Bangsa Indonesia. Dongeng dari luar negeri sendiri memiliki cerita tentang kisah putri raja, pangeran, dan penyihir jahat yang merusak kebahagiaan. Cerita dari negeri dongeng sudah banyak yang masuk ke Indonesia salah satunya adalah *Snow White*. Oleh karena itu, kebudayaan barat khususnya cerita dari negeri dongeng merupakan hal yang sangat menarik untuk ditampilkan menjadi sebuah pergelaran atau drama musical dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*.

Fairy Tales Of Fantasy merupakan sebuah tema yang diangkat oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada sebuah pergelaran drama musical dalam Proyek Tugas Akhir. *Fairy* berarti dongeng dan *Tales* berasal dari kata *Tale* yang berarti cerita. *Fairy Tales* berarti kumpulan cerita dongeng. *Fairy Tales Of Fantasy* merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi.

Fairy Tales of Fantasy yang diangkat didalam pergelaran ini akan menampilkan budaya dari cerita barat yakni tentang para putri dan kisah cintanya yang akan ditampilkan dengan alur cerita yang baru dan kemasan yang berbeda serta penuh dengan keajaiban dan fantasi. Dengan tujuan ingin menyampaikan pesan moral dari cerita yang diangkat kepada para penonton

atau masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa cerita negeri dongeng tidak memiliki pesan moral yang jelas dibandingkan dengan cerita rakyat Indonesia yang juga dibuat lebih menarik agar cerita yang dibawakan tidak monoton, selain itu juga ingin menghilangkan sisi negatif dari cerita tersebut agar layak untuk ditampilkan dan juga ingin menampilkan atau mementaskan suatu pergelaran yang belum pernah dipentaskan, antara lain angkatan 2006 menampilkan cerita yang menggabungkan beberapa cerita rakyat dari Indonesia dan rangkatan 2008 menampilkan *The Futuristic Ramayana* (cerita tentang Rama dan Sinta).

Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* merupakan pergelaran dari 7 cerita negeri dongeng yang dikemas berbeda menjadi sebuah cerita baru. Cerita dalam pergelaran ini mengisahkan tentang kompetisi untuk dapat diterima di universitas favorit dengan kapasitas mahasiswa yang terbatas. Peserta di dalam kompetisi ini merupakan tokoh-tokoh dari tujuh cerita negeri dongeng. Pemilihan tema *Fairy Tales of Fantasy* dengan maksud memudahkan mahasiswa dalam memilih dan menerapkan jenis riasan yang berbeda karena dengan mengangkat konsep tersebut mahasiswa dapat menerapkan *make-up* fantasi dan karakter yang kedua-duanya tidak lepas dengan menerapkan *make-up* panggung

Pergelaran ini merupakan suatu pergelaran yang berupa drama musikal. Drama musical adalah suatu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antara musik, laku, gerak, dan tari yang menggambarkan

suatu cerita yang dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik sehingga terbentuklah suatu drama musik. Sehingga penonton dapat lebih memahami dan menghayati isi cerita tersebut, selain itu musik juga dapat membuat seseorang merasa relaks pikirannya dan sasaran yang dituju dalam pergelaran ini adalah anak-anak. Anak-anak sangat menyukai cerita yang mengkolaborasikan antara musik, laku, gerak dan tari karena tidak akan merasa tegang dan dapat menyaksikan hiburan dengan suasana yang nyaman. *Fairy Tales Of Fantasy* menjadi sebuah tantangan agar dapat menampilkan suatu karya pergelaran yang tidak menyebabkan penonton merasa jemu dan bosan. Drama musical diterapkan agar dapat menampilkan sebuah pergelaran dengan alur cerita menarik yang dilengkapi dengan irungan musik disetiap alur cerita. Tokoh-tokoh dari cerita dongeng yang diambil antara lain *Aladin*, *Sleeping Beauty*, *Rapunzel*, *Snow White*, *Cinderella*, *Beauty and the Beast*, dan *Swanlake* yang akan ditampilkan dengan pergelaran opera atau drama musical yang dikemas menjadi sebuah cerita yang berbeda diluar dari latar belakang cerita dari masing-masing dongeng tersebut. Tujuh dongeng tersebut akan ditampilkan secara berurutan sesuai cerita masing-masing dengan nuansa yang berbeda, akan tetapi dapat menjadikannya sebuah cerita yang berkaitan, dengan cara menarik sebuah benang merah dari kumpulan cerita dongeng tersebut yaitu dengan cara mengambil inti cerita dari masing-masing setiap dongeng yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita yang baru..

Salah satu cerita yang akan ditampilkan dalam pergelaran ini adalah dongeng *Snow White and Seven Dwarfs*. Di dalam dongeng ini sebenarnya terdapat 11 peran utama yaitu, Putri Salju, Pangeran Ferdinand, Ibu Putri Salju, Ratu Jahat dan 7 kurcaci. Akan tetapi didalam pergelaran ini hanya menampilkan 7 peran yang memiliki karakter berbeda-beda yaitu, tokoh protagonis dalam cerita *Snow White and Seven Dwarfs* dimiliki oleh Putri Salju, Pangeran Ferdinand, dan 4 kurcaci, yang masing-masing bernama Doc, Grumpy, Bashful, Dopey. Sedangkan tokoh antagonis dimiliki oleh Ratu Jahat yang merupakan ibu tiri dari Putri Salju.

Snow White menceritakan seorang putri yang sangat cantik yang diberi nama Putri Salju. Kulitnya putih seperti salju, bibirnya merah seperti darah dan rambutnya hitam legam bagaikan malam. Dalam pelarian untuk menghindari ibu tirinya yang kejam, Putri Salju berjumpa dengan tujuh kurcaci. Tetapi ibu tirinya yang selalu iri akan kecantikan Putri Salju selalu berusaha untuk membunuhnya, Putri Salju akhirnya meninggal karena memakan buah apel yang beracun. Ke tujuh kurcaci sangat sedih, mereka meletakan mayat *Snow White* didepan rumah. Tak lama datanglah pangeran. Pangeran sangat terpesona dengan kecantikannya. Namun dia juga sangat bersedih meratapi kepergian *Snow White*. Sebagai salam perpisahan, Pangeran mencium pipi Snow White yang membuat Snow White terbangun dan terlepas dari jerat sihirnya Ratu Jahat. Cerita *Snow White* memiliki pesan moral bahwa

kejahanan dan keserakahan dapat menghancurkan diri sendiri, sedangkan kebaikan dan cinta kasih akan membawa kebahagiaan disekelilingnya.

Dalam pergelaran kisah dongeng *Snow White*, Putri Salju mempunyai sifat baik hati, polos, dan ceria. *Snow White* tidak pernah marah bahkan pada Ratu Jahat. *Snow White* dekat dengan binatang-binatang. Dia juga ramah, rajin, dan agak pemalu. *Snow White* gemar menyanyi dan memasak. Ratu Jahat dalam dongeng *Snow White* mempunyai sifat licik dan kejam. Pangeran Ferdinand mempunyai sifat baik hati, ramah dan peduli terhadap apapun yang ada disekitarnya. Kurcaci digambarkan sebagai bangsa pekerja keras, polos, sedikit serakah, dan penggerutu akan tetapi para kurcaci dapat bekerja sama dengan baik, mereka rajin bekerja, suka menolong dan setia kawan. Kurcaci-kurcaci dalam dongeng *Snow White* jarang ditonjolkan. Nama kurcaci dan sifat mereka masing-masing adalah (http://id.wikipedia.org/wiki/Putih_Salju):

1. Doc, digambarkan yang paling tua dan yang paling bijaksana diantara temannya. Dia adalah pemimpin para kuraci ini
2. Dopey, nama panggilan yang diberikan oleh para Kurcaci lain, namun tidak berarti dia bodoh. Kurcaci ini memiliki sifat lugu dan kekanakan. Dia digambarkan tidak pernah berbicara.
3. Grumpy, adalah Kurcaci pemarah. Dia selalu menggerutu namun hatinya sangat baik. Dia adalah yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan *Snow White*.

4. Bashful, Kurcaci pemalu, ketika malu dia memilih jenggotnya dan sambil tersenyum. Akan tetapi dia yang paling berani ketika bertemu dengan *Snow White*.

Dari keempat sifat Kurcaci tersebut yang akan dibahas adalah kurcaci Grumpy, kurcaci yang mempunyai sifat pemarah, selalu menggerutu namun hatinya sangat baik. Dia adalah yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan *Snow White*. Kurcaci Grumpy rupanya seperti manusia, namun berukuran lebih kecil dan pendek. Mereka berjanggut panjang dan tampak lebih tua dari ukuran tubuhnya. Mereka hidup di gua-gua di daerah pegunungan atau di bawah tanah atau di hutan. Di sana mereka menggali barang-barang tambang seperti emas, perak, besi, dan sebagainya. Tokoh kurcaci Grumpy dalam *Fairy Tales of Fantasy* dalam penampilannya harus mencerminkan tokoh aslinya agar tetap dikenal saat orang melihatnya.

Pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini akan ditampilkan tokoh Kurcaci Grumpy yang tidak jauh berbeda dengan tokoh aslinya dengan beberapa pengembangan dari segi kostum, *make-up*, penataan rambut, aksesoris dan property yang akan digunakan. Konsep tata rias Kurcaci Grumpy menonjolkan *make up* seseorang yang mempunyai sifat pemarah dan suka menggerutu, dengan menggunakan jenis rias fantasi dengan tetap menerapkan unsur-unsur *make-up* panggung. Pemilihan kosmetika untuk *make-up* Kurcaci adalah kosmetika yang *waterproof* karena tokoh akan mengeluarkan keringat pada saat tampil di atas panggung yang dapat

menyebabkan *make up* mudah luntur dan pudar akibat pengaruh sinar lampu yang menyoroti pemain dan pengaruh dari gerak pemain saat berada diatas panggung, sehingga pemilihan kosmetik yang *waterproof* sangat tepat supaya *make up* dapat tahan lama dan tidak mudah luntur akibat keringat. Selain penggunaan kosmetik yang *waterproof*, penggunaan warna pada *make up* juga perlu diperhatikan karena penggunaan warna *make up* harus memikirkan *lighting* yang akan digunakan dan jarak terjauh penonton dengan panggung. Konsep riasan pada suatu pertunjukan haruslah tepat sehingga watak yang akan dimunculkan pemain melalui riasan wajahnya dapat sesuai. Kondisi panggung yang besar dan jarak panggung dengan penonton yang jauh akan sesuai jika menerapkan konsep rias panggung yaitu riasan dengan garis-garis wajah yang tegas dan menggunakan warna yang kontras.

Kurcaci akan lebih maksimal penampilannya diatas panggung dengan faktor pendukung lainnya yang tidak kalah penting yaitu kostum kurcaci. Kostum tidak hanya sebagai penutup tubuh yang dapat memperindah penampilan, tetapi juga berperan penting sebagai penunjang dalam menonjolkan sifat kurcaci yang akan diperankan. Warna kostum menjadi kajian pemilihan warna dalam tata rias wajah kurcaci sesuai dengan sifat. Pemilihan kostum dalam suatu pergelaran disesuaikan dengan sifat tokoh, gerak diatas panggung, asal Negara, pekerjaan, status social, dan iklim. Penataan rambut juga sangat penting untuk dipertimbangkan, Penataan rambut kurcaci Grumpy dalam pergelaran ini didisain senyaman mungkin

agar tidak mengganggu gerak laku pemain diatas panggung. Selain kostum dan penataan rambutnya, kurcaci juga menggunakan *property* seperti linggis yang menggambarkan bahwa kurcaci adalah bekerja sebagai penambang.

Di dalam pergelaran ini akan menampilkan cerita dengan setting berjalan. Panggung yang akan digunakan dalam pagelaran merupakan sebuah panggung pertunjukan teater pada umumnya dengan jenis panggung proszenium atau panggung pigura. Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau suatu bingkai gambar dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*. Panggung ini hanya searah satu jurusan yaitu kearah penonton, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan.

Lighting juga tidak kalah pentingnya dalam sebuah pergelaran. Tata lampu merupakan bagian dari tata panggung itu sendiri. Jenis lampu yang digunakan serta warna lampu yang dipilih akan menentukan hasil riasan wajah. Warna yang dipilih pada tata lampu juga berfungsi untuk memperkuat suasana yang ditampilkan. Jenis lampu yang akan digunakan dalam pergelaran ini adalah seperti lampu *par*, *halogen*, *flow*, *follow light*, dan kelengkapan jenis lampu lain untuk menunjang penampilan diatas panggung. Pencahayaan lampu dalam suatu pergelaran juga berpengaruh terhadap *make-up*. *Lighting* berfungsi untuk memperjelas suasana panggung sehingga penonton dapat menyaksikan pergelaran dengan jelas. Warna lampu yang digunakan saat

pergelaran harmoni jika diselaraskan dengan warna riasan wajah pemain sehingga tidak terkesan pucat atau gelap. Pergelaran secara keseluruhan akan berlangsung selama 3 jam dengan waktu tampil pergelaran *Fairytales of Fantasy* selama 1,5 jam dengan waktu tampil tiap cerita berdurasi 15 menit.

B. Identifikasi Masalah

1. Cerita dari negeri dongeng dipilih untuk menjelaskan pesan moral kepada masyarakat Indonesia yang menganggap cerita negeri dongeng tidak memiliki pesan moral yang jelas.
2. *Fairy Tales of Fantasy* belum pernah dipentaskan dalam suatu pergelaran mahasiswi-mahasiswi kecantikan.
3. *Fairy Tales of Fantasy* menjadi sebuah tantangan tersendiri agar dapat menampilkan sebuah pergelaran yang tidak dapat menyebabkan penonton merasa bosan.
4. Kurcaci Grumpy tidak sebagai peran utama, akan tetapi hanya sebagai peran pembantu, padahal dapat mengenalkan pendidikan karakter melalui para kurcaci tersebut.
5. Manusia kerdil yang dirubah dalam bentuk lebih menarik
6. Pemeran Kurcaci Grumpy tidak berumur tua, pada hal di cerita *Snow White* tokoh Kurcaci Grumpy berumur tua
7. Jarak penonton yang jauh dari panggung harus mempertimbangkan ketebalan *make-up*, warna riasan dan kontur wajah.

8. Penambahan hidung besar membuat tidak nyaman pada saat dipakai
9. Penambahan telinga besar membuat tidak nyaman pada saat dipakai
10. Model dan warna kostum mewakili sifat kurcaci yang baik hati dan pemimpin para mahluk hutan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy Dalam Cerita *Snow White* Pada Pergelaran Tugas Akhir *Fairy Tales of Fantasi* yang sesuai dengan rias wajah, kostum dan pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendisain dan mengaplikasikan tata rias wajah Kurcaci Grumpy dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*?
2. Bagaimana mendisain dan memakaikan kostum Kurcaci Grumpy dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*?
3. Bagaimana menampilkan pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah seperti yang telah dikemukakan diatas, maka tujuannya adalah:

1. Dapat mendisain dan mengaplikasikan tata rias wajah Kurcaci Grumpy dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.
2. Dapat mendisain dan memakaikan kostum Kurcaci Grumpy dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.
3. Dapat menampilkan pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.

F. Manfaat

1. Bagi Penulis
 - a. Mendorong kreatifitas penulis dalam menciptakan sebuah karya baru yang lebih inovatif
 - b. Dapat menerapkan berbagai kemampuan keahlian dan pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan sebuah karya.
2. Program Studi
 - a. Menunjukan kepada masyarakat luas akan eksitensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran Proyek Akhir.
 - b. Melahirkan perias muda yang dapat bersaing dalam dunia tata rias.

3. Bagi masyarakat

- a. Mengetahui adanya jurusan PTBB khusunya Tata Rias yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat dan professional.
- b. Mengetahui salah satu kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan Laporan Projek Akhir ini merupakan karya asli penulis dan sejauh pengetahuan penulis, tata rias fantasi dan tata rias panggung untuk karakter Kurcaci Grumpy belum pernah dibuat dan dipublikasikan dan cerita ini juga belum pernah ditampilkan dalam bentuk tata rias fantasi dan tata rias panggung, baik dari segi tata rias wajah dan kostum. Tata rias tokoh kurcaci disesuaikan dengan sifat yang dibawakan serta mengimbangi gerakan drama, tata panggung, *lighting*, musik, dan kostum.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kurcaci

Kurcaci adalah makhluk berukuran kecil menyerupai manusia, pendek/kerdil dan tampak lebih tua dari ukuran tubuhnya, ada yang berjanggut berwarna putih, hidung besar dan bulat, telinga besar dan lebar. Kurcaci biasa hidup di goa-goa dan bekerja sebagai penambang seperti menambang emas, perak dan lain-lain. (<http://id.wikipedia.org>)

Ada tujuh kurcaci dan sifat masing-masing berbeda. Kurcaci ada yang mempunyai sifat pemarah, lugu dan kekanak-kanakan, suka tidur namun juga pekerja keras, pemarah namun baik hati dan pemimpin para kurcaci, memiliki kebiasaan bersin, selalu gembira dan juga ada yang pemalu.

B. Alur Cerita Dongeng *Snow White*.

Pada suatu hari ada seorang Ratu cantik yang sedang duduk di dekat jendela sambil menyulam, ia pun berpikir “seandainya aku punya anak perempuan, alangkah bahagianya.” Karena melamun, jarinya tertusuk jarum. Tiga tetes darah jatuh di kainnya yang seputih salju. “alangkah cantiknya anakku jika bibirnya semerah darah, kulitnya seputih salju dan rambutnya sehitam arang”.

Tak lama kemudian, ratu melahirkan seorang bayi perempuan, dan sungguh cantik seperti yang diharapkan oleh sang ratu, lalu diberinya nama Putih Salju. Tetapi Ratu sakit keras, dan ketika Putri salju masih kecil, Ratu meninggal. Sang raja sangat sedih, akan tetapi sang raja menikah lagi, dan negeri itu pun bersuka ria.

Ratu yang baru tampak sangat cantik tetapi hatinya sangat dingin dan kejam. Ratu pun sangat sompong, waktunya dihabiskan berjam-jam untuk bersolek dengan pakaian yang bagus, dan ia pun sering bercermin mengaggumi dirinya. Setiap hari ratu selalu bertanya kepada cermin ajaibnya tersebut, “cermin-cermin di dinding siapa yang paling cantik?”. Jika cermin tersebut menjawab dia adalah yang paling cantik dalam negeri ini, maka sang ratu sangat bahagia, akan tetapi kada-kadang wanita lain yang disebut, yaitu *snow white*.

Ratu pun sangat kesal dan marah, pada akhirnya Ratu mempunyai rencana untuk membunuh Putih salju tersebut, Ratu memerintahkan kepada pengawal untuk membunuh putih salju. Ketika pengawal ingin membunuh Putih salju, ia pun berlutut di muka Putih Salju karena tak sampai hati melihat Putih salju yang sangat riang dan gembira sedang memetik bunga-bunga yang indah. Akhirnya Sang pengawal meminta Putih salju untuk lari dan bersembunyi ke hutan dan jangan kembali lagi ke istana agar sang Ratu tidak membunuhnya.

Putih Salju sangat sedih seorang diri di hutan, ia menangis dan ketakutan. Tapi ternyata ia tak sendirian, semua binatang kecil di hutan

menjadi temannya pada akhirnya Putih salju diantar ke sebuah rumah yaitu rumah para kurcaci. Akan tetapi pada saat itu kurcaci sedang tidak ada di rumah. Putih Salju sangat kaget melihat rumah tersebut berantakan, lalu Putih Salju merapikan rumah dan menyiapkan makanan untuk makan malam. Ketika kurcaci pulang, mereka pun sangat kaget karena melihat rumahnya yang berantakan menjadi bersih dan rapi dan juga sudah tersedia makanan, mereka baru tahu ternyata yang membersihkan rumah dan menyiapkan makanan adalah Putih Salju. Putih Salju pun bercerita tentang Ratu jahat tersebut, lalu Putih Salju diizinkan untuk tinggal bersama para Kurcaci tersebut, Putih Salju sangat senang begitu pula dengan para kurcaci.

Keesokan harinya ketika para kurcaci sedang bekerja membuat tempat tidur yang baru untuk Putih Salju, sang Ratu yang jahat pun datang menghampiri rumah tersebut dengan menyamar sebagai nenek sihir. Putih Salju diberi apel beracun oleh Ratu Jahat tersebut dan dimakan apel beracun tersebut, tak lama kemudian Putih Salju jatuh kelantai tidak bernyawa, karena tergesa-gesa Ratu jahat tersebut masuk kejurang. Kurcaci pun sangat sedih melihat Putih Salju tergeletak tak bernyawa, para kurcaci itu membaringkannya di tempat tidur dan menjaganya siang malam. Suatu hari seorang pangeran yang tampat lewat di hutan dan melihat Putih Salju. Terpesona akan kecantikannya, ia menciumnya. Akhirnya Putih Salju terbangun, para kurcaci itu menari-nari gembira.

(<http://id.wikipedia.org>)

C. Sifat Kurcaci Grumpy dalam Dongeng *Snow White*.

Sifat kurcaci Grumpy adalah kurcaci pemarah. Dia selalu menggerutu namun hatinya sangat baik. Dia adalah yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan Snow White. Ciri-ciri Kurcaci grumpy adalah berukuran kecil, pendek/kerdil dan tampak lebih tua dari ukuran tubuhnya, berjanggut berwarna putih, hidung besar dan bulat, telinga besar dan lebar. (<http://id.wikipedia.org>)

D. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Menurut Triyanto, dkk (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia.

Menurut Hartatiati (1990: 103) sumber ide adalah sumber inspirasi yang mendorong seseorang untuk menciptakan ide baru dalam menciptakan suatu disain. Semua yang ada disekeliling kita, dapat dijadikan sebagai sumber ide. Sumber ide dapat digolongkan menjadi tiga, antara lain: antara lain:

- a. Sumber dari penduduk sekitar, atau pakaian penduduk dunia

- b. Sumber dari alam misal flora dan fauna
- c. Sumber dari peristiwa atau sejarah

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk menciptakan suatu desain baru. Sumber ide Kurcaci Grumpy diperoleh sumber dari penduduk sekitar.

2. Pengembangan dan Perubahan bentuk

Menurut Triyanto, dkk (2011: 23) pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayaikan obyek dan atau benda yang digambar. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Tranformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek yang digambar.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek.

Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

E. Disain

1. Pengertian Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Selain filosofi warna, unsur-unsur desain juga harus diperhatikan untuk menampilkan suatu tokoh yang diinginkan.

Menurut Marwati (2000: 7) suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah merupakan pola pikir yang dituangkan dalam rancangan dengan memperhatikan unsur-unsur desain dan prinsip desain.

2. Unsur-unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 2) disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

a. Disain Fungsional

1) Ciri-ciri umum

- a) Busana harus memberikan keleluasan dalam bergerak yang sesuai dengan kesempatan pemakaian.
- b) Busana yang didisain hendaknya dapat mencegah dan menghindari dari kemungkinan bahaya.
- c) Secara fisiologis dapat mempengaruhi keadaan fisik.

2) Ciri-ciri khusus

- a) Bersifat temporer, dipergunakan untuk suatu kondisi beberapa saat dari seseorang.
- b) Menyesuaikan dengan perkembangan usia.
- c) Busana yang dirancang disesuaikan dengan profesi, pekerjaan pemakai sehingga akan terlihat serasi.
- d) Busana didisain sesuai kesempatan pemakaian.

b. Disain Struktural

Disain struktural ialah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model. Disain struktural ini mempunyai ciri:

- 1) Sesuai dengan fungsi ialah sesuai dengan kesempatan pemakaian.
- 2) Rancangan busana perlu disesuaikan dengan struktur tubuh pemakai.
- 3) Sesuai dengan aktifitas yang akan dilakukan sehingga tidak akan mengganggu gerak pemakai.

c. Disain Dekoratif

Disain dekoratif adalah suatu disain yang dibuat untuk memperindah disain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Ada tiga cara dalam mengerjakan disain dekoratif yang juga menjadi disain struktural:

- 1) Melalui warna dan pola atau motif kain.
- 2) Melalui detail konstruksi, misalnya dengan setikan pinggiran, lipit jarum, kerutan dengan elastik atau benang karet.
- 3) Dengan hiasan kelim atau menerapkan kain atau bahan yang lain pada permukaan struktur.

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan.

a. Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah.

Menurut Ernawati (2008: 189) Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat/watak garis, yaitu:

a. Sifat garis lurus

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

- 1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- 2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang

3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

Sifat garis lurus diterapkan pada pembuatan *body painting* dan *face painting*.

b. Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

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

Sifat garis lengkung diterapkan pada pembuatan *body painting*, *face painting*, pembuatan alis dan rias mata.

b. Arah

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

- 1) Mendatar (horizontal)

Garis mendatar memberi kesan tenang, tenteram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti.

2) Tegak lurus (vertikal)

Garis tegak lurus memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, dan menggambarkan kekuatan. Selain itu juga mempunyai sifat meninggikan serta melambangkan keluhuran.

3) Miring kekiri

Memberikan kesan lincah serta melukiskan pergerakan perindahan dan dinamis.

4) Miring kekanan

Memberikan kesan lincah serta melukiskan pergerakan perindahan dan dinamis.

c. Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendi permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Selain bidang dan bentuk geometris seperti bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan yang lain kita dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas. Suatu bentuk dapat dikatakan baik bila memenuhi tujuan pembuatannya dan memuaskan perasaan.

d. Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

Menurut Ernawati (2008: 191) ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian maupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkan akan kelihatan kurang baik.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 137) pada umumnya orang menyebut tekstur itu dihubungkan dengan sifat permukaan kasar.padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun merupakan tekstur, dimana nilai, sifat atau cirri khas permukaannya atau teksturnya halus. Dengan demikian sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasap-licin, keras-lunak, bermotif polos, cemerlang-suram dan lain-lain semuanya adalah tekstur.

Tekstur diterapkan pada penerapan riasan wajah dan pembuatan baju.

f. Sifat gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

g. Warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 54) gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan secara umum adalah:

- 1) Warna hitam: hitam adalah warna tergelap. Warna yang berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusasaan. Watak atau karakter warna ini adalah menekan, tegas, mendalam. Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, terror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, ketidakbahagiaan, amarah, duka cita.
- 2) Warna putih: putih melambangkan kesucian, polos, jujur, murni. Warna ini juga bermakna mati karena pucat, hantu, dingin dan hampa.
- 3) Warna biru: warna biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga. Selain itu juga melambangkan spiritual, monotheis, kesepian.
- 4) Warna hijau: Memiliki pribadi yang keras dan dominan berkuasa, rasa benci, racun, cemburu.

- 5) Warna kuning: kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong dan luka.
- 6) Warna merah: warna ini merupakan simbol umum dari sifat nafsu, primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, kekejaman, dan kesadisan.
- 7) Warna abu-abu: abu-abu berasosiasikan dengan suasana suram, mendung, keadaan sinar matahari secara langsung dan berkesan ragu-ragu.
- 8) Warna ungu: warna ini mempunyai watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Selain itu warna ungu juga berarti spiritual, misteri, kebangsawanahan, transformasi, kekasaran, kekejaman.
- 9) Perak: sifat dari warna ini adalah glamor, tinggi, anggun, sleek, pengkhayal, tidak tulus.



Gambar 1. Skema Warna
(<http://desaingratis.com>)

Berdasarkan penjelasan tentang warna diatas, unsur yang paling menonjol dalam obyek disain adalah unsur desain warna karena

dengan warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau mengetahui watak benda yang dirancang.

Berdasarkan penjelasan tentang unsur-unsur disain diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur tersebut merupakan dasar untuk mendesain atau menciptakan suatu karya yang akan dibuat agar hasilnya lebih sempurna sesuai konsep, untuk menciptakan disain yang lebih sempurna dan sesuai dengan konsep maka diperlukan pemilihan prinsip-prinsip disain.

3. Prinsip Disain

Menurut Marwati (2000: 14) agar diperoleh susunan yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan prinsip-prinsip disain. Adapun prinsip-prinsip disain meliputi:

a. Harmoni/keselarasan

Harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya. Macam prinsip harmoni:

- 1) Harmoni dalam bentuk dan garis
- 2) Harmoni dalam ukuran
- 3) Harmoni dalam tekstur
- 4) Harmoni dalam ide
- 5) Harmoni dalam warna

b. Proporsi

Proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan atau sering disebut “*law of relationship*”.

Proporsi menurut Ernawati (2008: 196) adalah perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.

c. Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama.

Pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui 3 cara yaitu:

- 1) Pengulangan bentuk
- 2) Peralihan ukuran
- 3) Pergerakan garis yang tidak putus
- 4) Radiasi

d. Aksen

Aksen juga disebut pusat perhatian. Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama-tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

e. Keseimbangan

Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan pengelompokan bentuk, warna dan garis yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari titik tengah.

Keseimbangan menurut Ernawati (2008: 196) adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

a. Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama.

Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

b. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

Berdasarkan penjelasan tentang prinsip-prinsip desain diatas dapat disimpulkan bahwa agar diperoleh susunan desain yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan unsur desain, untuk membuat hasil karya yang dihasilkan lebih sempurna diperlukan adanya pengembangan dan perubahan bentuk.

F. Kostum

Menurut Eko Santoso (2008: 310) kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

Menurut Nina Surtiretna (1993: 27) kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan mulai dari kepala sampai ujung kaki, termasuk di dalamnya adalah aksesoris dan pelengkapnya yang mendukung penampilan dari pakaian yang dikenakan seseorang. Kostum merupakan unsur penunjang yang sangat penting untuk mendapatkan suatu perpaduan yang serasi dalam rancangan rias wajah. Kostum selain berfungsi sebagai pelindung tubuh pemain juga berfungsi menggambarkan sifat tokoh, memperkuat perwatakan peran, dan membantu penonton untuk memahami peran yang dibawakan. Pilihan warna dan model haruslah sesuai dengan sifat tokoh yang akan ditampilkan, dan kostum juga salah satu sarana yang diperlukan untuk menentukan tata rias wajah, serta warna-warna apa yang diperlukan untuk menghidupkan suatu pertunjukan. Oleh karena itu kostum dalam tata rias wajah sebagai penguat ekspresi dari watak yang dimainkan. Berdasarkan pengertian diatas kostum adalah pakaian secara keseluruhan yang didalamnya terdapat aksesoris dan pelengkapnya untuk menunjang atau mendukung suatu penampilan.

Adapun tujuan kostum:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan.
- b. Membedakan suatu pemain dengan pemain yang lain.
- c. Member ruang gerak pemain
- d. Member efek dramatik
- e. Menggambarkan sifat tokoh.

Kostum yang akan digunakan oleh Kurcaci Grumpy adalah kostum yang menggambarkan seorang Kurcaci pemarah, selalu menggerutu namun hatinya sangat baik dan juga seorang yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan *Snow White*. Kostum yang akan digunakan oleh Kurcaci Grumpy adalah kostum yang dominan berwarna merah. Warna merah cocok untuk karakter Kurcaci Grumpy yang pemarah. kostum yang digunakan sangat sederhana dengan menambahkan sedikit bulu-bulu pada bajunya yang menggambarkan cuaca di dongeng aslinya dan juga memakai sepatu boat yang menggambarkan seorang penambang yang gagah berani. Akan tetapi kostum digunakan tidak mengganggu ruang gerak pemain dalam mengekspresikan perannya secara maksimal, selain itu juga memperhatikan aspek keindahan untuk mencitrakan sebuah penampilan dalam opera.

G. Tata Rias/*Make up*

Menurut Vincent J-R (1992: 44) dalam penjelasan mengenai rias wajah atau *make-up* bahwa seni rias adalah suatu keterampilan dalam bidang profesi yang menuntut seseorang untuk selalu belajar mengamati secara intensif dan pendekatan mengenai *style*. Teknik merias wajah merupakan ilmu untuk merias wajah seseorang dengan berbagai alat, bahan dan kosmetik dekoratif untuk menonjolkan kelebihan serta untuk menutupi kekurangan yang dimiliki dengan dilakukannya koreksi wajah. Rias harus betul-betul diselaraskan dengan peranan yang akan dibawakan oleh pemain.

Menurut Eko Santosa (2008: 274) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna, tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Menurut Herni Kusantanti (2008: 452) tata rias wajah dibedakan menjadi dua yaitu tata rias wajah dasar dan khusus. Tata rias wajah dasar mencakup pagi, siang, sore, dan malam. Tata rias wajah khusus meliputi rias wajah panggung, rias wajah fantasi dan rias wajah karakter.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan kecantikan wajah menjadi lebih sempurna dengan menggunakan bahan-bahan rias yang ada dan bertujuan untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

1. Tata Rias Fantasi

Menurut Eko Santosa (2008: 276) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang.

Rias wajah fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan-angankan. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, bunga atau hewan dengan merias wajah, melukis dibadan, menata rambut, busana dan kelengkapannya.

Tata rias fantasi merupakan kegiatan mengubah penampilan murni untuk tujuan seni. Melukis tubuh (*body painting*) merupakan salah satu contoh kegiatan tata rias fantasi.

Rias wajah fantasi menurut Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (2001: 1) adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan-angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. 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.

Dalam perencanaan merias wajah fantasi, hal yang perlu diperhatikan adalah:

a. Tema

Hal terpenting sebelum melaksanakan tata rias fantasi, penata rias harus mengetahui tema yang akan diangkat dalam penciptaan tata rias fantasi, rias wajah dan rambut, rias raga, kostum, serta aksesoris yang akan digunakan untuk mewujudkan rias fantasi tersebut. Tema adalah dasar angan-angan yang mengilhami penampilan yang akan dibuat. Oleh karena itu tema yang dibuat harus memperhatikan asal usul dan pengaruh budaya yang menjadi latar belakang tema tersebut.

Beberapa tema yang dapat dijadikan sebagai obyek rias wajah fantasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Merias fantasi dengan tema *flora* yaitu menggambar tumbuh-tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya.
- 2) Merias fantasi dengan tema *fauna* yaitu riasan yang menggambar binatang.
- 3) Merias fantasi dengan tema legenda yaitu riasan yang menggambarkan cerita/dongeng rakyat.

- 4) Merias fantasi dengan tema histori atau sejarah, yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah/suatu peristiwa sejarah yang penting.
- 5) Merias fantasi dengan tema alegoris, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu.
- 6) Merias fantasi dengan tema bebas ini merupakan riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan khususnya dalam arena perlomba. Dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias. Merias fantasi bebas ini cenderung menjadi rumit dan besar sehingga sering kali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik tetapi dapat terjadi sebaliknya.

b. *Body painting/Face painting*

Body painting/Face painting merupakan unsur penunjang dari karya seni rias fantasi yang akan ditampilkan. Gambar-gambar rias wajah dan raga akan menunjukkan sifat dan ciri khas dari tokoh yang diwujudkan dan lingkungan yang melatar belakangi peranan tokoh tersebut. Dengan demikian segera dapat dikenali apa dan siapa tokoh ini.

2. Teknik Rias

Dalam merias wajah tokoh Kurcaci Grumpy diperlukan beberapa teknik dalam merias untuk menunjang suatu riasan secara keseluruhan. Beberapa teknik yang digunakan dalam merias wajah tokoh kurcaci Grumpy adalah rias badut, rias karakter, dan rias panggung.

Kurcaci Grumpy merupakan tokoh imajinasi atau khayalan dalam sebuah cerita dongeng *Snow White* yang diwujudkan menjadi tokoh nyata dalam cerita dongeng *Snow White* di *Fairy Tales of Fantasy* dengan menggunakan rias wajah fantasi yang dikembangkan dengan wujud yang di angan-angankan seorang perias. Wujud yang diangan-angakan tersebut sesuai dengan sifat tokoh. Kurcaci Grumpy selain mempunyai sifat pemimpin, ia pun juga mempunyai sifat lucu dan dapat menghibur Putri Salju di saat sedih, oleh karena itu pengembangan *make up* yang cocok untuk perwujudan nyata tokoh Kurcaci Grumpy adalah rias badut/lucu.

a. Rias Wajah Badut/lucu

Rias wajah badut/lucu termasuk jenis rias wajah fantasi dan lebih dikenal sebagai *fancy make up*. Rias wajah ini menggambarkan berbagai watak yang teaterikal, yaitu suatu ekspresi watak yang sebenarnya artistik, tetapi dibuat berlebihan untuk mendapatkan efek panggung yang lucu (komedi).

Rias wajah *non realistik* selain bersifat mengungkapkan pribadi khayalan yang lahir dari imajinasi seorang ahli tata rias, ia

juga tergantung pada busana dan gerak pemeranannya itu sendiri yang menghidupkan tema tersebut.

Pada prinsipnya rias wajah badut menggunakan efek garis, warna dan bentuk khusus untuk memberikan tekanan-tekanan penyederhanaan dan penjelasan yang bersifat sindiran dan lambang untuk menyenangkan orang yang melihatnya, sekaligus memancing rasa ketawa/humor. Jenis ekspresi badut dapat dikelompokkan menjadi:

- 1) Badut pemurung/sedih,
- 2) Badut periang/penghibur
- 3) Badut pemalu.

Di dalam cerita dongeng *Snow White*, Kurcaci Grumpy merupakan kuracaci yang sudah berumur tua, oleh karena itu pengembangan dalam mewujudkan seorang pemain dalam memerankan tokoh yang sudah berumur tua harus diperhatikan karena kita harus bisa merubah bagaimana caranya seorang pemain yang masih berumur muda bisa menjadi orang yang berumur tua sesuai dengan tokoh yang diperankan, akan tetapi tidak merusak kesan lucu dari *make up* tersebut. Untuk menghasilkan *make up* tua maka perlu diperhatikan teknik dalam rias wajah karakter

b. Rias Karakter

Menurut Eko Santosa (2008: 277) tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal

umur, watak, bangsa, sifat dan cirri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah.

Tata rias wajah karakter banyak digunakan untuk kepentingan dunia akting dan hiburan. *Character Make-up* adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung.

Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan bagi acara siaran tv, film dan drama. Ada 4 prinsip rias wajah karakter yaitu sebagai berikut:

- 1) Tata rias wajah karakter merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan yang terlihat dari arah penonton dan terlihat wajar untuk memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.
- 2) Tata rias wajah karakter tidak mengganggu wajah pemain. Jadi jangan membiarkan kosmetik riasan mengganggu kenyamanan wajah pemain.
- 3) Tata rias seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu diatas panggung dibawah sinar lampu, jadi harus mempertimbangkan faktor *lighting* dan jarak antara penonton dengan pemain.

Pergelaran *Fairy Tales of Fantasi* diselenggarakan didalam gedung dengan menggunakan panggung yang mempunyai jarak sangat jauh dari penonton, sehingga beberapa teknik dalam rias wajah panggung sangat dibutuhkan. Ketebalan *make up*, warna *make up* yang digunakan dan garis wajah yang nyata merupakan teknik rias wajah panggung yang harus dipelajari.

c. Rias Wajah Panggung

Menurut Herni Kusantanti (2009: 581) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang diterapkan untuk pementasan atau suatu pertunjukan diatas panggung. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian tertuju pada wajah. Rias wajah panggung dapat dilihat dari jarak jauh walaupun terkena sinar lampu yang terang, sehingga kosmetika yang dihasilkan cukup tebal, dan menghilangkan kepuatan wajah.

Rias wajah panggung bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang. Rias wajah panggung memiliki ketentuan yang harus dipahami sebagai berikut: tebal, garis wajah yang nyata, menimbulkan kesan kontras, bersifat *waterprooff*. Menurut Vincent J.R Kehoe (1992: 280) rias wajah panggung digunakan untuk menghilangkan efek-efek audiensi dari para pemain dipandang dari sudut atau aspek definisi wajah dan untuk

mengimbangi intensitas lampu panggung yang menyamarkan warna.

Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran, dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah.
- 2) Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- 3) Cahaya merupakan bagian terpenting dalam pertunjukan. Berbagai objek yang ada dipentas akan memberi kesan tertentu.
- 4) Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian

Menurut Herni Kusantanti (2009: 488-489) kategori tata rias panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori:

- 1) *Prosthetic*

Merupakan tata rias untuk meniru karakter. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk merubah karakter. Perubahan-perubahan yang dilakukan biasanya seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan dan penambahan: kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung)

sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara dan lain-lain.

- 2) *Straight Make-up* atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *Straight Make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya diatas panggung

d. Rias Korektif

Menurut Eko Santosa (2008: 276) tata rias korektif merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan.

Menurut Nelly Hakim (1998: 128) rias wajah korektif berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa tata rias korektif adalah tata rias yang bertujuan untuk menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah.

Penata rias perlu mempelajari kekurangan dan kelebihan wajah sebelum membuat desain. Hal yang perlu dikuasai adalah teknik mengoreksi wajah untuk penyempurnaan.

1) Koreksi bentuk wajah

a) Bentuk wajah bulat

Bentuk wajah ini mempunyai ciri-ciri: garis pertumbuhan rambut melengkung bulat, dahi lebar, pipi terkesan penuh dan bulat, garis rahang dan dagu membentuk setengah lingkaran. Secara keseluruhan, semua tampak bundar.

Dalam tata rias wajah bentuk wajah ini membutuhkan koreksi wajah untuk mendapatkan hasil riasan yang sempurna. Terlebih lagi untuk tata rias wajah panggung.

Cara mengoreksi bentuk wajah bulat menurut Andiyanto I dan Aju Isni Karim (2010: 42) *shading*

sekeliling wajah, yaitu sepanjang garis tepi dahi, pipi, rahang, dan bawah rahang.

2) Bentuk mata dan koreksi

a) Bentuk mata menurun

Tutupi sudut mata yang menurun dengan alas bedak yang setingkat lebih terang dari warna alas bedak. Buat bingkai mata dengan sudut luar mata ditarik kearah atas. Beri warna kelopak mata dengan warna natural yang tidak berkilat. Juga pada puncak tulang mata.

Menurut Andiyanto I dan Aju Isni Karim (2010: 89), untuk menyempurnakan bentuk mata menurun caranya adalah hindari aplikasi warna gelap pada kelopak mata bagian bawah. Aplikasikan warna gelap pada lipatan kelopak akan membantu membentuk mata lebih baik. Baurkan warna pada bagian atas lipatan mata dengan arah ke atas atau keluar.

H. Aplikasi Warna Riasan

1. Pengertian warna

Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas. Warna dikelompokan menjadi 4, yaitu:

- a. Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna

primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

- b. Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang bersebrangan terdiri dari warna sekunder maupun primer. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolah nilai ataupun kemurnian warna, contoh warna kontras: merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga.
- c. Warna hangat adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning.
- d. Warna dingin adalah kelompok warna dalam setengah lingkaran Didalam lingkaran warna mulai dari hijau, biru sampai ungu

Warna simbolis untuk menunjukkan karakter dalam sebuah peran diatas panggung. (Tebok Soetedjo 1983:53):

- a. Warna merah: mempunyai sifat pemberani, agresif/aktif, tegas dan sompong
- b. Warna biru: mempunyai sifat kesetiaan dan ketentraman
- c. Warna kuning: mempunyai sifat kegembiraan, bijaksana dan agung.
- d. Warna hitam: memberi kesan kematangan dan kebijaksanaan

- e. Warna putih: memberi kesan muda dan memiliki arti simbolis kesucian.
- f. Warna coklat: kedamaian, produktivitas, praktis, kerja keras.
- g. Warna ungu: kesendirian, kesedihan, kebangsawanan.
- h. Warna orange: kehangatan, antusiasme, persahabatan, pencapaian bisnis, karier, kesuksesan, kesehatan pikiran, keadilan, daya tahan, kegembiraan, gerak cepat.

2. Pemilihan Warna Riasan

Pemilihan warna merupakan bagian terpenting dalam merias wajah. Warna riasan sangat mempengaruhi hasil *make up* di atas panggung karena akan disoroti oleh *lighting* yang dapat mengubah warna *make up*. Warna yang sesuai dipanggung adalah warna yang terlihat kemerahan jika disoroti oleh *lighting*. Sebaliknya warna yang tidak sesuai membuat wajah terlihat gelap atau terlihat pucat jika disoroti oleh *lighting*.

Berikut adalah tabel efek tata cahaya pada riasan wajah

Warna Make-up	Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga merah

					pucat
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau warnanya hilang	Gelap	Menjadi ungu muda	Menjadi pink atau merah
Biru	Menggelap kan hingga abu-abu	Menggelap kan hingga abu-abu tua	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Hijau	Sangat gelap	Menggelap kan hingga abu-abu	Memudar hingga pucat	Memudar	Menjadi biru pucat

Table 1: Efek tata cahaya pada riasan wajah
(sumber: Vincent, 1992: 44)

Penerapan teori Vincent J-R Kehoe adalah perlunya memperhatikan efek *lighting*/tata cahaya terhadap hasil riasan di atas panggung. Jika warna *make up* yang digunakan merah, sedangkan *lighting* yang digunakan biru maka saat diatas panggung warna yang dihasilkan menjadi gelap. Akan tetapi jika warna *make up* yang digunakan merah dan *lighting* yang digunakan kuning, maka hasil yang didapatkan saat di panggung tetap merah

I. Alat, Bahan, dan Kosmetik Tata Rias

1. Alat Tata Rias

a. Alat untuk rias tokoh Kurcaci Grumpy

- 1) *Spons foundation*: untuk mengaplikasikan *foundation* pada wajah. Terbuat dari bahan karet yang mudah elastis, mudah digunakan, dan dibersihkan.



Gambar 2: *Spons foundation*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 2) *Puff bedak*: untuk mengaplikasikan bedak tabor pada wajah. Terbuat dari bahan kain yang tebal dan elastis, mudah digunakan, dan dibersihkan.



Gambar 3: *Puff bedak*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 3) Kuas bedak besar: merapikan bedak tabor, serta membuang sisa bedak yang berlebih pada wajah. Terbuat dari bulu

sintetis yang perawatannya adalah direndam dengan air hangat atau panas.



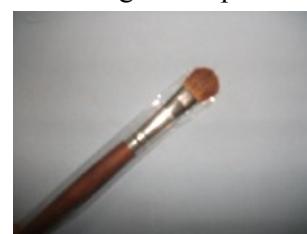
Gambar 4: Kuas Bedak besar
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 4) Kuas perona pipi: membubuhkan serbuk pemulas pipi pada tulang pipi. Terbuat dari bulu sintetis yang perawatannya adalah direndam dengan air hangat atau panas.



Gambar 5: Kuas Perona Pipi
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 5) Kuas pengkoreksi: untuk mengkoreksi bagian-bagian wajah yang perlu diberi bayangan (*shade*) atau bayangan terang (*tint*). Terbuat dari bulu sintetis yang perawatannya adalah direndam dengan air hangat atau panas.



Gambar 6: Kuas Pengkoreksi
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

6) Kuas pembaur: untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan warna-warna ariasi mata. Terbuat dari bulu sintetis yang perawatannya adalah direndam dengan air hangat atau panas.



Gambar 7: Kuas Pembaur
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

7) Kuas sudut mata: membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata. Terbuat dari bulu sintetis yang perawatannya adalah direndam dengan air hangat atau panas.



Gambar 8: Kuas Sudut Mata
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

8) Kuas riasan mata: untuk mengaplikasikan perona mata bertekstur padat. Terbuat dari bahan karet yang elastic dan mudah dibersihkan.



Gambar 9: Kuas Rias Mata
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

9) Kuas garis mata: memberi garis mata, pada tepi mata bagian atas dan bawah.



Gambar 10: Kuas Garis Mata
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

10) Kuas lipstik: membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir.



Gambar 11: Kuas Lipstik
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

2. Bahan dan Lenan Tata Rias

a. Bahan dan lenan

1) Kapas: mengangkat kosmetik yang ada pada wajah.



Gambar 12: Kapas
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

2) *Tissue*: mengangkat kosmetik yang ada pada wajah.



Gambar 13: *Tissue*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

3. Kosmetik Tata Rias

a. Kosmetik

- 1) *Eye make up remover*: untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa lipstik.



Gambar 14: *Eye Make Up Remover*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 2) Susu pembersih: untuk membersihkan wajah dari debu, kotoran, sisa kosmetik, sehingga wajah menjadi bersih dan bebas dari lemak. Membersihkan wajah merupakan perawatan dasar kulit yang harus dilakukan setiap hari. Pilih susu pembersih yang tidak terlalu banyak mengandung pewangi (*fragrance*).



Gambar 15: Susu Pembersih
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

3) Penyegar: untuk membersihkan sisa susu pembersih pada wajah. Penyegar digunakan untuk meringkas pori-pori, mengangkat kotoran yang masih tertinggal dikulit wajah, mengurangi kadar minyak dan menyegarkan kulit.



Gambar 16: Penyegar
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

4) Pelembab: menjaga kelembaban kulit.



Gambar 17: Pelembab
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

5) *Concealer*

Berguna untuk menyamarkan noda serta lingkar kehitaman di daerah mata. Berbentuk krim, *compact*, atau stik. Umumnya diaplikasikan menggunakan jemari atau kuas kecil (untuk noda-noda kecil atau sudut-sudut mata). Untuk daerah yang lebih luas dapat diratakan menggunakan spons.

6) *Foundation*: sebagai dasar riasan karena dapat membantu memberikan efek kulit mulus berseri. Tersedia dalam

beberapa tingkatan warna dalam bentuk krim (dalam tube), stik, *compact* (padat), juga cair. *Foundation* dapat diaplikasikan dengan bantuan jemari, spons segitiga dari bahan sintetis, atau *spons* gemuk.



Gambar 18: *foundation*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- 7) Bedak tabor: untuk menjaga dasar riasan, sekaligus menjaga kulit dari kelebihan minyak, serta menciptakan kesan kulit yang lembut dan mulus. Fungsinya untuk menyatukan *foundation* dan *concealer* dengan kulit sehingga pori-pori kulit tampak lebih kecil, dan kosmetik pun bertahan lama. Bedak ini dibubuhkan pada wajah dengan bantuan kuas besar atau *velour powder* puff berukuran besar



Gambar 19: Bedak Tabur
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

8) Bedak padat: memberikan efek rapi dan lembut pada riasan wajah secara keseluruhan. Diaplikasikan menggunakan *velour powder puff*.



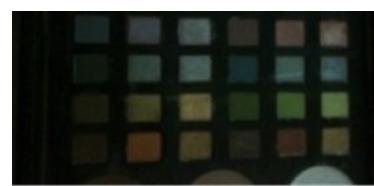
Gambar 20: Bedak Padat
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

9) Pensil alis: untuk membentuk dan membuat *face painting*



Gambar 21: Pensil Alis
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

10) *Eye shadow*: Atau perona mata. Dikemas dalam bentuk *compact*, krim, atau berbentuk butiran-butiran halus. Sebagai pewarna mata, untuk membuat mata terlihat menarik dan lebih hidup. Dibubuhkan pada kelopak mata dengan bantuan kuas atau ujung jari.



Gambar 22: *Eye Shadow*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

11) *Eye liner*: untuk membentuk, mengoreksi mata, serta membingkai mata. Tujuannya, agar mata tampak lebih ekspresif. Tersedia dalam dua bentuk: pensil atau cair. Khusus untuk *eyeliner* cair, sebaiknya diaplikasikan menggunakan kuas khusus yang bersih. Kuas kecil yang menyertai tabung biasanya memberi hasil kurang rapi.



Gambar 23: *Eye Liner*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

12) *Blush on*: memberi kesan segar pada wajah sekaligus sebagai penyempurna riasan wajah. Untuk memberi rona pada pipi, tersedia dalam bentuk *compact*, atau krim. Diaplikasikan menggunakan kuas besar (bentuk *compact*) atau jemari (bentuk krim). Fungsi lain *blush on* sebagai *shading*, sehingga wajah terlihat memiliki bentuk lebih sempurna.



Gambar 24: *Blush On*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

13) *Lipstik*: untuk memberi warna pada bibir, sebagai *finishing touch* pada akhir riasan. Tersedia dalam berbagai bentuk:

stik, cair, atau krim. Dibubuhkan pada bibir menggunakan kuas khusus.



Gambar 25: *Lipstik*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

J. Panggung/Pentas

Panggung adalah tempat pertunjukan seni. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal yang penting. Pemilihan tersebut harus disesuaikan dengan karyanya, karena panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Fungsi yang paling penting dari tata panggung adalah memperkuat permainan para tokoh aktor dan aktris.

Tata pentas bisa disebut juga dengan *scenery* atau pemandangan latar belakang (*Background*) tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku di atas pentas dan semua elemen-elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang mengitari pemeran dalam pementasan. Tata pentas dalam pengertian teknik terbatas yaitu benda yang membentuk suatu latar belakang fisik dan memberi batas lingkungan gerak laku. Dengan mengacu pada definisi di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa tata pentas adalah semua latar belakang dan benda-benda yang ada dipanggung guna menunjang seorang pemeran memainkan lakon.

Panggung menurut Purwadarminta ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan diatasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat dan sebagainya. Jadi beda panggung dengan pentas ialah pentas dapat berada diatas panggung atau dapat pula di arena atau lapangan. (<http://teaterku.wordpress.com>)

Pengertian panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988:34) adalah suatu ketinggian yang dibuat dari benda-benda ala kadarnya, mungkin beberapa buah drum yang disusun kemudian ditutup dengan papan, atau bangku-bangku yang disusun rata pada ketinggian yang sama dan lain sebagainya.

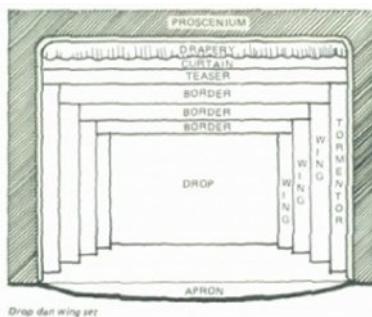
a. Macam-Macam Panggung

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 sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

1) Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

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 prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Prosenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.



Gambar 26: Denah panggung Prosenium
(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com>)

2) Panggung Portabel

Panggung portabel 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. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.



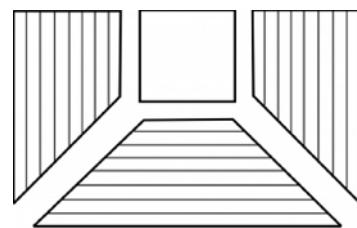
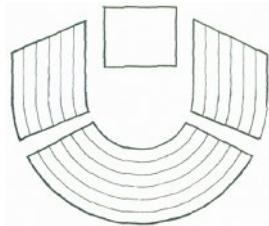
Gambar 27: Panggung portabel
(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com>)

3) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. 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.

Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai penganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.

Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut:



Gambar 28: arena tapal kuda

(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com>)

Gambar 29: arena bentuk

4) Panggung Terbuka atau panggung campuran.

Panggung terbuka dibuat ditempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pentas dapat dibuat diberanda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada dihalaman, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia, antara lain adalah panggung terbuka di candi Prambanan

b. Pokok-pokok Persyaratan Set Panggung/Pentas

Set panggung atau pentas (*scenery*) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah lakon. Untuk itu dalam merancang pentas harus memperhatikan aspek-aspek tempat gerak-laku, memperkuat gerak-laku dan mendandani atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang perancang pentas hendaklah merencanakan set-nya sedemikian rupa sehingga:

- 1) Dapat memberi ruang kepada gerak-laku.
- 2) Dapat memberi pernyataan suasana lakon.
- 3) Dapat memberi pandangan yang menarik.
- 4) Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton.
- 5) Merupakan rancangan yang sederhana.
- 6) Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku.
- 7) Dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa.
- 8) Dapat membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual pentasnya memiliki hubungan satu sama lain.

Bentuk panggung yang digunakan oleh pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah panggung *proscenium* yaitu bentuk panggung yang memisahkan antara pemain atau pentas dengan penonton atau *auditorium*.

K. *Lighting*

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

(<http://sdnblimming3mlg.wordpress.com>)

- a. *Lighting* sebagai penerangan. Yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- b. *Lighting* sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi *lighting* sebagai unsur artisitik pementasan. Yang satu ini, bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah.

1) Unsur-unsur dalam *lighting*.

- a. Tersedianya peralatan dan perlengkapan. Yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, holder dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik. Tidak ada standard yang pasti seberapa banyak perlengkapan tersebut, semuanya bergantung dari kebutuhan naskah yang akan dipentaskan.
- b. Tata letak dan titik fokus. Tata letak adalah penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah daerah jatuhnya cahaya. Pada umumnya, penempatan lampu dalam pementasan adalah di atas

dan dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung. Dalam teorinya, sudut penempatan dan titik fokus yang paling efektif adalah 45^0 di atas panggung. Namun semuanya itu sekali lagi bergantung dari kebutuhan naskah. Teori lain mengatakan idealnya, *lighting* dalam sebuah pementasan (apapun jenis pementasan itu) tatacahaya harus menerangi setiap bagian dari panggung, yaitu dari arah depan, dan belakang, atas dan bawah, kiri dan kanan, serta bagian tengah.

- c. Keseimbangan warna. Maksudnya adalah keserasian penggunaan warna cahaya yang dibutuhkan. Hal ini berarti, *lightingman* harus memiliki pengetahuan tentang warna.
- d. Penguasaan alat dan perlengkapan. Artinya *lightingman* harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya. Tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik, maka anda harus berhati-hati jika sedang bertugas menjadi *light setter* atau penata cahaya.
- e. Pemahaman naskah. Artinya *lightingman* harus paham mengenai naskah yang akan dipentaskan. Selain itu, juga harus memahami maksud dan jalan pikiran sutradara sebagai ‘penguasa tertinggi’ dalam pementasan.

2) Trik Aplikasi Warna

- a. Aplikasi warna cerah pada salah satu elemen luar, misalnya untuk warna merah bata pada pagar, menjadi aksen untuk keseluruhan rumah.
- b. Warna netral untuk warna bangunan lebih baik, tapi jika ingin menggunakan wana cerah, aplikasikan hanya pada satu bidang.
- c. Perpaduan warna cokelat dengan hijau dapat membuat atmosfer ruang menjadi lebih tenang.
- d. Abu-abu muda serta hijau kecokelatan mampu menghadirkan kecerahan dalam ruangan.
- e. Pada warna ruangan yang terlihat monoton, tambahkan cahaya buatan agar ruangan lebih “hidup”.
- f. Warna-warna lembut dan cahaya buatan yang temaram dapat memberikan kehangatan dan keakraban suasana pada ruang keluarga dan kamar tidur.
- g. Permainan dinding dengan warna natural akan membuat ruangan lebih luas.
- h. Warna dinding natural yang berbeda-beda pada setiap ruang akan menciptakan suasana yang berbeda pula untuk masing-masing ruang tersebut.
- i. Pagar merah bata, dinding abu-abu tua, dan dinding abu kecokelatan membuat tampilan rumah lebih dinamis.

- j. Untuk menghilangkan kesan gelap di kamar mandi, gunakan keramik warna krem pada dinding dan putih pada lantai.

Menurut Pramana Padmodarmaja (1988: 147-162), di dalam teater atau tata cahaya pentas, lampu sebagai alat penerangan umum saja tidak cukup. Para ahli teknik tata cahaya dan para perancang tata cahaya pentas telah membuat berbagai macam lampu yang dapat memberikan efek kedalaman dimensi baru. Dari beberapa macam lampu ini pada dasarnya terdapat 3 macam golongan lampu

1. Lampu cahaya umum: jenis-jenis lampu biasa, lampu kerja dan lampu “*flood*”
2. Lampu cahaya khusus: jenis lampu spot seperti “*ellip-soidal*”, “*lekolites*”, “*fresnellites*”, “*spherical*”, dan “*mirror*”
3. Lampu cahaya campuran: jenis-jenis lampu strip, seperti lampu border, lampu kaki, lampu “*backing*”, lampu siklorama

Fungsi cahaya lampu panggung, yaitu:

1. Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan
2. Mengungkapkan bentuk
3. Membuat gambaran wajar
4. Membuat komposisi
5. Menciptakan suasana (hati atau jiwa)

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 46), tata lampu adalah segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan

untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukkan. Ada beberapa macam bentuk lampu modern, yaitu:

a. *Strip light*

1) *Open system*

Deretan lampu yang berada dalam kotak panjang tanpa sekat, jenis ini dipasang pada apron, untuk lampu kaki. Di samping berfungsi sebagai penerangan umum juga dapat menetralkan sinar dari atas.

2) *Compartment system*

Deretan lampu dalam kotak panjang yang bersekat. Di dalam kesatuananya, deret lampu ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok warna.

b. *Spot light*

Ada berbagai macam lampu khusus atau *spot light*:

1) *Fresnell spot light*

Lampu spot yang menggunakan *reflector spherical* dan lensa *patent fresnell* yang memiliki cahaya menyatu tidak tajam (lembut).

2) *Plano convex spot light*

Lampu spot ini menggunakan *reflector ellipsoidal* dan lensa *planokonvex* yang memiliki cahaya menyatu tajam.

3) *Ellipsoidal spot light*

Lampu lensa berukuran 3-12 dengan kekuatan antara 250 watt sampai 3000 watt.

4) *Follow spot light*

Sinar dapat digunakan untuk mengikuti pemain berpindah atau bergerak untuk berganti posisi.

5) *Flood light*

Lampu yang mempunyai kekuatan besar tanpa lensa. Apa yang ditaruh dibawah dipancangkan pada suatu standar untuk menerangi jalan keluar masuk.

Pemilihan warna pada *lighting* harus bisa menggambarkan situasi atau keadaan tertentu. Warna yang digunakan pada riasan harus menyesuaikan dengan warna *lighting* ini dikarenakan apabila warna yang digunakan pada *make up* tidak tepat akan berakibat fatal saat di panggung, misalkan warna *lighting* yang digunakan kuning sedangkan warna *make up* oranye ini berakibat saat di panggung warna menjadi memudar, namun apabila warna *make up* merah saat di panggung akan tetap merah.

L. Musik

Musik teater yang mendukung pementasan dalam pertunjukan teater baik yang bersifat instrumen maupun lagu, yang menghidupkan suasana dibeberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. Menurut Anang Bom-Bom, (2006:3) membagi musik dalam suatu pertunjukan menjadi 4 macam yaitu (<http://pamangsah.blogspot.com>):

a. Pengertian musik pembuka

Merupakan musik di awal pertunjukan teater.

Fungsinya untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan di sajikan, atau bisa juga unruk pengkondisian penonton.

b. Pengertian musik pengiring

Merupakan musik yang digunakan unruk mengiringi pertunjukan di beberapa adegan pertunjukan teater atau perpindahan adegan/ seting. Fungsinya untuk memberikan sentuhan indah dan manis agar ritme permainan seimbang dengan porsi permainan per adegan(tidak semua adengan di beri musik hanya poin-poin adengan tertentu yang dirasa perlu karena dapat merusak keseimbangan pertunjukan), seperti susana, lampu, seting, kostum, mimik expresi, properti.

c. Pengertian musik suasana:

Musik yang menghidupkan irama permainana serta suasana dalam pertunjukan teater baik senang maupun gembira, sedih, tragis.

Fungasinya untuk memberikan ruh permainan yang menarik, indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

d. Pengartian musik penutup

Musik terakhir dalam dalam pementasan teater

Fungsinya untuk memeberikan kesan dan kesan dari pertunjukan teater yang disajikan baik yang bersifat baik , buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

M. Properti

Properti adalah suatu pendukung dan pelengkap dari suatu acara pertunjukan atau penampilan, tanpa adanya properti acara pertunjukan tidak dapat dilaksanakan. Properti disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media pelengkap. Properti adalah semua peralatan dari benda kecil sampai benda-benda besar. Penggunaan properti yang ada dalam sebuah acara meliputi pendukung *background* dari tema pertunjukan, *soundsistem*, *lighting* dan segalanya sesuatu yang menjadi pendukung dan pelengkap jalannya pertunjukan.

Macam-macam properti dalam peralatan pertunjukan ada dua macam, yaitu (tebok soetedjo, 1983:60-61):

a. *Dance Property*

Semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai, atau dimanfaatkan, dan dimainkan oleh pemain, diantaranya tongkat, pedang, linggis, cangkul, garu, dan lain sebagainya.

b. *Stage property*

Semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakan dan diatur diatas panggung atau *stage*

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Sumber Ide dan Disan.

1. Sifat dan Ciri Fisik Kurcaci Grumpy

Sifat kurcaci Grumpy adalah kurcaci pemarah. Dia selalu menggerutu namun hatinya sangat baik. Dia adalah yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan Snow White. Ciri-ciri Kurcaci grumpy adalah berukuran kecil, pendek/kerdil dan tampak lebih tua dari ukuran tubuhnya, berjanggut berwarna putih, hidung besar dan bulat, telinga besar dan lebar.

Kurcaci Grumpy merupakan salah satu Kurcaci yang menghibur *Snow White* disaat sedang melarikan diri dari ibu tirinya dan juga menghibur *Snow White* disaat sedang sedih. Oleh karena itu sumber ide yang digunakan adalah badut penghibur,



Gambar 30: Tokoh Asli Kurcaci Grumpy
Sumber: <http://id.wikipedia.org>

2. Sumber Ide

Sumber ide tokoh kurcaci Grumpy adalah badut penghibur. Pembentukan atau penciptaan *make up* yang sesuai dan terlihat maka perlu adanya analisa badut penghibur yang akan dijadikan acuan pada *make up*.



Gambar 31: Sumber ide badut
(Sumber: <http://wesgatuk.wordpress.com>)

3. Disain yang digunakan

a. Unsur-unsur Disain

1) Unsur-unsur disain pada *make up*

- a) Garis: unsur-unsur disain garis yang digunakan terletak pada *eye liner*, alis dan *face painting*.

Watak pemarah pada tokoh Kurcaci Grumpy bisa diwujudkan dengan penerapan unsur disain garis. Watak pemarah pada tokoh Kurcaci Grumpy bisa ditonjolkan dengan bentuk alis yang lancip dan garis lurus yang mempunyai kesan ketegasan,

dan seorang pemarah. Sifat menggerutu tokoh Kurcaci digambarkan pada bentuk bibir yang lancip.

- b) Arah: Miring ke kiri dan kanan digunakan pada *Face Painting*
- c) Tekstur: digunakan pada *make up* terletak pada *foundation, face painting, blush on*, pembuatan kostum, dll.
- d) Warna: Sifat pemberani pada tokoh Kurcaci Grumpy diterapkan dengan menggunakan warna merah pada kelopak mata, untuk sifat kegembiraan dan baik hati diterapkan dengan menggunakan warna kuning, sedangkan sifat Kurcaci yang setia menggunakan warna biru. \$

2) Unsur-unsur disain pada *body painting*

- a) Unsur-unsur disain yang digunakan pada *body painting* adalah garis dan arah. Arah yang digunakan pada *body painting* adalah miring ke kiri dan ke kanan,
- b) Warna: yang digunakan coklat dan hijau mempunyai sifat kedamaian, kerja keras dan pribadi yang keras.

b. Prinsip Disain

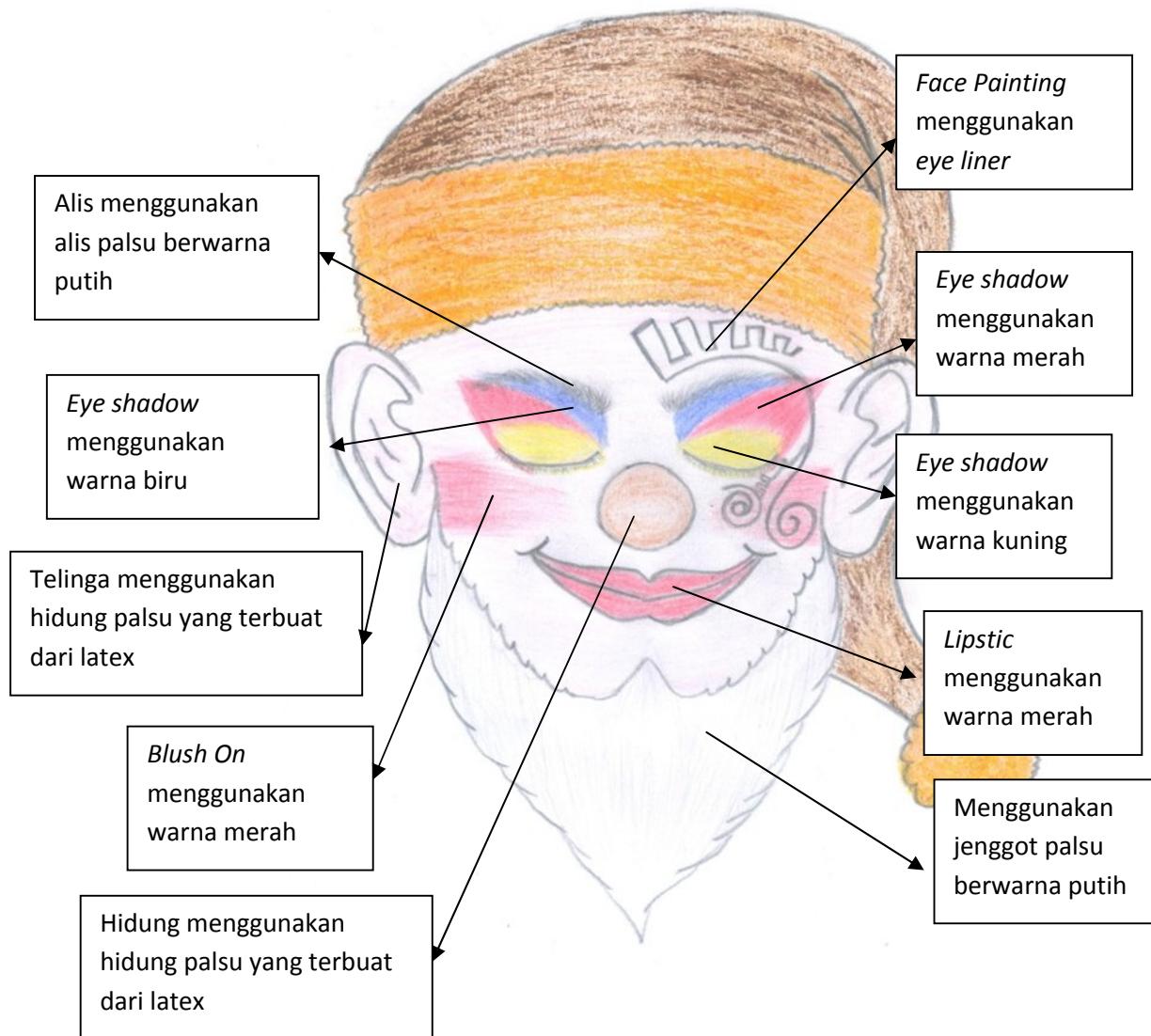
- 1) Aksen: prinsip disain ini digunakan pada mata dan *Face Painting*, dan *body painting*
- c. Pengembangan dan Perubahan Bentuk
- 1) Pegembangan dan perubahan bentuk dalam disain Kurcaci Grumpy menggunakan teknik pengembangan stilisasi atau

ditambah, dimana tokoh kurcaci distilisasikan menggunakan sumber ide badut dengan menambahkan pada bagian bibir, *blush on* dan *eye shadow*.

B. Konsep Rancangan Rias Wajah, Kostum dan Pagelaran

1. Konsep rancangan rias wajah pada tokoh Kurcaci Grumpy

Konsep rias pada Kurcaci dibuat dengan konsep rias badut yang lucu dengan tujuan sebagai penghibur Putih Salju saat di hutan. Kurcaci Grumpy memiliki sifat pemarah, selalu menggerutu namun hatinya sangat baik dan juga pemimpin makhluk hutan untuk menyelamatkan Putih Salju saat melarikan diri dari Ratu Jahat. Grumpy digolongkan Kurcaci yang tua dengan konsep riasan yang menonjolkan kerutan pada dahi, pembentukan alis dengan efek usia tua, penggunaan *eye shadow* yang mewakili sifat Kurcaci Grumpy. Ciri Kurcaci Grumpy adalah hidung besar, telinga besar, usia tua, kerdil dan memiliki jenggot.

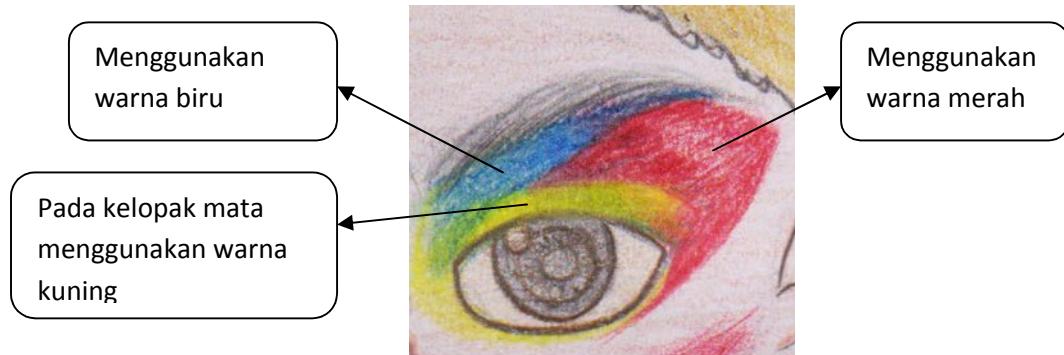


Gambar 32: Konsep Rias Keseluruhan
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

Berikut adalah penjelasan konsep rias Grumpy:

1) Mata

- a. Sifat Kurcaci Grumpy yang pemarah, selalu menggerutu, pemimpin makhluk hutan, baik hati dan juga sebagai penghibur Putih Salju diwujudkan dalam rancangan mata dengan warna *eye shadow* kuning, merah dan biru.
 - a) Warna merah: melambangkan sifat Kurcaci Grumpy yang pemarah, dan seorang pemimpin mahlik hutan yang pemberani, tetapi juga memberikan kehangatan bagi kurcaci lain.
 - b) Warna biru: biru mempunyai makna perlindungan, kasih sayang, dan panutan yang melambangkan bahwa Kurcaci Grumpy sebagai pemimpin harus melindungi Kurcaci lain dari bahaya binatang hutan dan juga sebagai pemimpin harus memberikan panutan yang baik dan kasih sayang bagi kurcaci lain.
 - c) Warna kuning: mempunyai arti dan makna yaitu kegembiraan, kebahagiaan, kerjasama yang melambangkan bahwa Kurcaci Grumpy mempunyai sifat yang dapat membawa kebahagiaan dan kegembiraan bagi orang-orang yang ada disekitarnya.

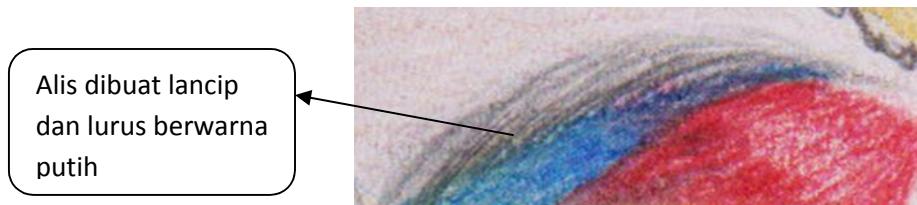


Gambar 33; Konsep Rias Mata
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

b. Eye liner pensil pada bagian bawah dan atas mata berwarna hitam agar mata Kurcaci Grumpy terlihat lebih tajam dan tegas.

2) Alis

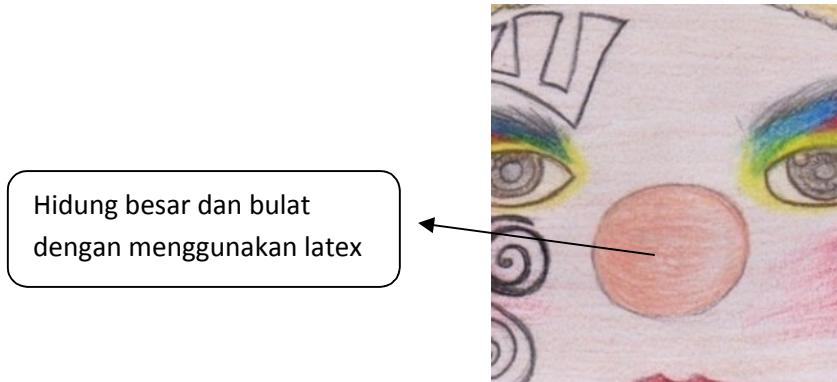
Kurcaci Grumpy adalah kurcaci yang sudah tua, maka bentuk alis turun yang akan diwujudkan dalam rancangan atau disain alis dibuat bentuk turun seperti bulu alis yang umumnya dimiliki orang tua sudah beruban, dengan cara menggunakan lungsen yang berwarna putih dibuat seperti alis.



Gambar 34: Konsep Alis
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

3) Hidung

Pada hidung menggunakan latek dan dibentuk menjadi hidung yang besar dan bulat



Gambar 35: Konsep Hidung
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

4) *Blush On*

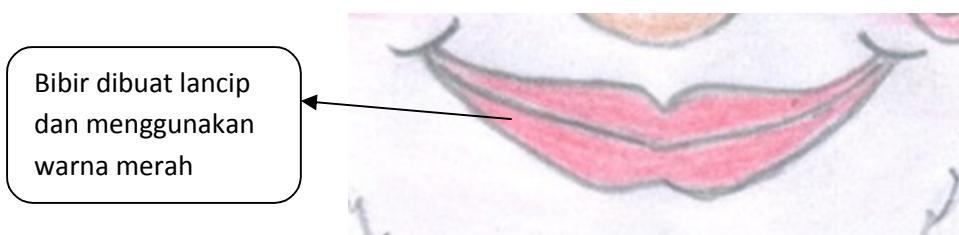
Blush on yang digunakan pada disain Kurcaci Grumpy berwarna merah. Penggunaan *blush on* dimaksudkan untuk mempertegas sifat Kurcaci Grumpy seorang pemimpin makhluk hutan dan untuk membuat wajah tidak terlihat rata saat diatas panggung. Pengolesan *blush on* dibuat datar dan dengan arah dari cuping hidung ke telinga.



Gambar 36: Konsep *Blush On*
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

5) Lipstik

Penggunaan warna merah dimaksudkan untuk menambah kesan pemarah, selalu menggerutu dan pemimpin makhluk hutan, bentuk bibir dibuat menaik dan melebar untuk mengesankan seorang pemarah tetapi juga sebagai seorang penghibur.



Gambar 37: Konsep Listrik
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

2. Konsep Rancangan *Body Painting* pada Tokoh Kurcaci Grumpy

Tokoh Kurcaci Grumpy yang hatinya sangat baik, pemarah, suka menggerutu dan juga yang memimpin para makhluk hutan untuk menyelamatkan Snow White diwujudkan pada *body painting* dan *face painting*. *Face painting* pada tokoh Kurcaci Grumpy menggunakan *eye liner* dan *body painting* pada tokoh Kurcaci Grumpy pada lengan, kaki dan dada menggunakan semir rambut

a. *Body painting* pada dada berupa motif singa yang melambangkan bahwa Kurcaci adalah pemimpin makhluk hutan. Makna dari gambar singa adalah bahwa singa adalah raja hutan.



Gambar 38: Konsep *Body Painting* pada Dada
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

b. *Body painting* pada kaki adalah motif tumbuhan atau rumput.

Yang menggambarkan bahwa Kurcaci hidup di hutan.



Gambar 39: Konsep *Body Painting* pada Kaki
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

c. *Body painting* pada lengan adalah motif sekop dan linggis.

Yang menggambarkan bahwa Kurcaci seorang penambang.



Gambar 40: Konsep *Body Painting* pada Tangan
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

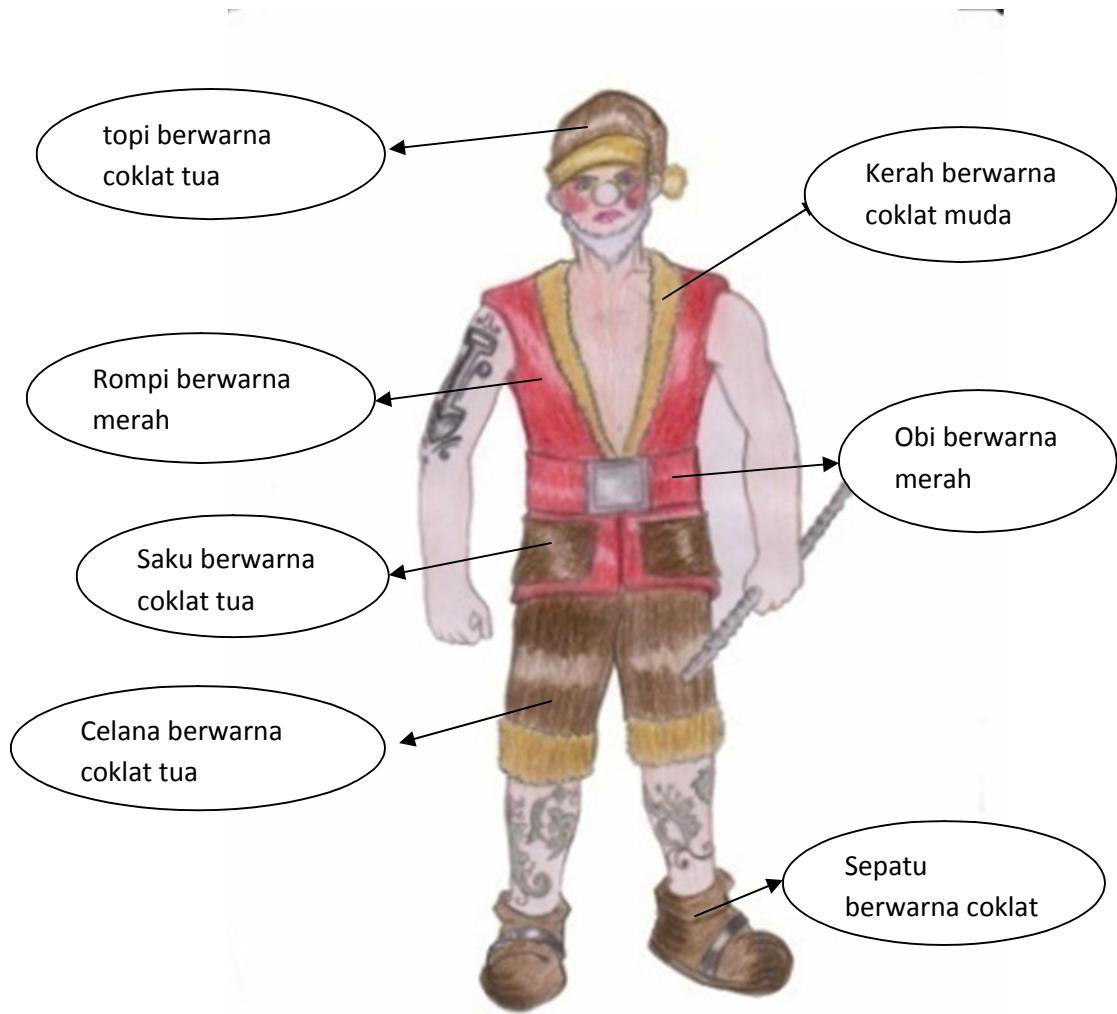
- 1) Pembuatan *face painting* merupakan bagian dari pembuatan *body painting*.

Pada tokoh Kurcaci Grumpy juga dibuat *face painting* dengan menggunakan *eye liner* warna hitam. Pertama membuat pola menggunakan pensil alis pada wajah bagian kiri model, lalu diperjelas dengan menggunakan *eye liner*. Motif *face painting* pada tokoh kurcaci menggambarkan sifat Kurcaci yang baik hati dan seorang pemimpin.



Gambar 41: Konsep *Face Painting*
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

3. Rancangan Kostum secara Keseluruhan



Gambar 42: Konsep Kostum secara Keseluruhan
(Sketsa: Puspa Imaningrum, 2012)

Rancangan kostum yang digunakan oleh Kurcaci Grumpy baju yang terbuat dari kain flannel berwarna merah dan kerah baju menggunakan kain *frust* yang berwarna coklat, baju didisain tidak menggunakan lengan. Kemudian bagian bawahnya dibuat celana pendek yang juga

menggunakan kain flannel berwarna coklat dan kain *fur* berwarna coklat.

Filosofi warna merah pada kostumnya adalah yang menggambarkan sifat pemarah dan pemberani, sedangkan warna coklat menggambarkan sifat yang kedamaian dan kerja keras.

Pembagian kostum terdiri dari baju, oby, celana pendek, topi, dan sepatu. Watak dan identitas seorang tokoh dapat terlihat dari kostum dan aksesoris yang digunakan, sehingga dengan melihat pemain diatas panggung penonton dapat menganalisa sifat tokoh.

4. Konsep Rancangan Pergelaran

Konsep rancangan pergelaran memiliki cerita sama dengan cerita dongeng aslinya tapi perbedaannya setiap cerita dongeng hanya diambil section cerita bagian intinya, dengan tujuh cerita dongeng (*Aladin, Snow White, Rapunzel, Swan Lake, Beauty and the Beast, Cinderella, dan Sleeping Beauty*) yang digabung menjadi satu tema *Fairy Tales Of Fantasy*. Sehingga pergelaran menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dalam rancangan pergelaran melibatkan semua mahasiswa tata rias dan kecantikan 2009 yaitu menentukan tema, kepanitiaan pagelaran dan tempat pelaksanaan serta waktu pelaksanaan disepakati bersama dan dikerjakan secara gotong royong sesuai dengan kepanitiaan yang telah dibentuk.

a. Pembentukan Kepanitiaan

Panitia adalah sekumpulan orang yang diberi tugas mengurus sesuatu pekerjaan. Panitia dapat dibentuk dengan melihat kompetensi individu yang ada, sesuai dengan tugas atau tanggungjawab yang diberikan. Kepanitiaan ini berfungsi untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan sistem manajerial yang baik. Karena ada tanggung jawab yang besar dalam kepanitiaan, maka dibutuhkan suatu strategi kerja panitia, yang akan mengarahkan kerja dan proses dalam kepanitiaan. (<http://strategi-kepanitiaan.html>)

Dalam suatu pergelaran membutuhkan beberapa difisi yang memiliki tugasnya masing-masing. Adapun syarat difisi agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik yaitu:

- 1) Setiap anggota diberi tugas dan kedudukan dalam pengambilan keputusan atau pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan terikatnya untuk menjalankan tugasnya didalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih kerja sama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya pembelaan antara atasan dan bawahan, tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.

- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antara anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang baik antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Pergelaran tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* diselenggarakan pada hari sabtu, tanggal 17 Maret 2012, pada pukul 14.00. bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Sedangkan kepanitiaan yang terbentuk dalam pergelaran tata rias *Fairy Tales Of Fantasy*, yaitu:

- 1) Ketua: mengkoordinasikan anggota panitia dalam merumuskan sesuatu yang dianggap perlu untuk kelangsungan pergelaran, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kinerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh dalam anggota panitia.
- 2) Wakil ketua: membantu tugas ketua serta menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan.
- 3) Sekretaris: mengurusi surat-surat baik formil maupun non formil yang dibutuhkan dalam pergelaran, mencatat hasil dari setiap rapat (membuat notulensi) sampai dengan pembuatan proposal.

- 4) Bendahara: mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar ataupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia dan seluruh panitia.
- 5) Sie acara: bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dalam pergelaran dengan penjadwalan yang jelas (rundown).
- 6) PDD yaitu orang yang bertanggung jawab dengan panggung, lighting, dokumentasi, dekorasi, tata suara dan lain-lain.
- 7) Sie sponsor: mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pergelaran dengan menyebarluaskan proposal ke instansi-instansi.
- 8) Sie humas: menyebarluaskan surat ijin atau surat-surat yang berkaitan dengan pergelaran, seperti surat undangan, surat permohonan, dan sebagainya.
- 9) Sie perlengkapan: bertugas dalam persiapan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ruang tata panggung, menghias panggung, maupun kebutuhan materiil pergelaran.
- 10) Sie konsumsi: menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta pergelaran, maupun panitia pergelaran itu sendiri.
- 11) Sie keamanan: bertanggung jawab atas keamanan selama pergelaran berlangsung. Sie keamanan dapat meminta orang untuk

mengamankan tempat pergelaran, seperti satpam atau polisi setempat.

Penetapan waktu dan tempat pergelaran ditentukan oleh seluruh anggota panitia pergelaran yang telah dipilih berdasarkan kesepakatan bersama. Dalam pelaksanaan pergelaran tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* mengadakan kerjasama dengan beberapa sponsor. Tujuan kerjasama diharapkan memberi keuntungan panitia terutama mengurangi beban pengeluaran dana. Selain itu keuntungan lain yang tidak kalah penting yaitu pengalaman dalam berorganisasi dan dapat terjun langsung kepada pihak luar.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Rias Fantasy Kurcaci Grumpy

Untuk merias wajah Kurcaci Grumpy pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* membutuhkan alat, bahan dan lenan yang akan digunakan adalah:

1. Kajian Model Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy

Diagnosa wajah pemeran tokoh Grumpy digunakan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang harus dilakukan pada saat merancang dan merias rias wajah fantasi pemeran tokoh Kurcaci Grumpy diantaranya adalah sebagai berikut:

Diagnosa wajah pemeran tokoh Kurcaci Grumpy

- a. Bentuk wajah : bulat
- b. Warna kulit : sawo matang
- c. Jenis kulit wajah : kering
- d. Bentuk mata : menurun
- e. Bentuk hidung : kecil
- f. Bentuk bibir : tipis

2. Koreksi Wajah Yang Dilakukan

a. Koreksi bentuk wajah bulat

Koreksi bentuk wajah perlu dilakukan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang perlu dilakukan untuk menciptakan rancangan dan rias wajah yang maksimal. Hal ini berfungsi untuk menutupi segala kekurangan yang ada di wajah serta menonjolkan bagian-bagian wajah yang diinginkan. Koreksi *make up* yang perlu dilakukan pada bentuk wajah bulat antar lain:

1) *Shading/tint*

Berikan *shading* pada bagian pipi untuk mengurangi kesan lebar dan bulat menggunakan alas bedak warna coklat tua, lalu *tint* pada dagu agar dagu berkesan panjang dengan alas bedak warna cerah. Taburkan bedak sesuai warna alas bedak dan baurkan batas antar warna dengan baik.

2) *Blush on*

Blush on dioleskan dengan arah keatas sehingga memberi kesan wajah menjadi lonjong.

3. Proses Rias Kurcaci Grumpy

a. Proses *Make Up*

1) Alat yang digunakan untuk merias

a) *Spons foundation*

b) *Puff bedak*:

- c) Kuas bedak besar
- d) Kuas pembaur
- e) Kuas riasan mata
- f) Kuas garis mata
- g) Sikat alis dan bulu mata
- h) Kuas perona pipi
- i) Kuas lipstik

2) Bahan dan lenan yang digunakan untuk merias

- a) Kapas
- b) *Tissue*

3) Kosmetik yang digunakan untuk merias

- a) *Foundation* : yellow orange “LP”
- b) Bedak tabor : natural “UL”
- c) Bedak padat : coklat kemerahan “LP”
- d) *Base shadow* : putih “R”
- e) *Eye shadow* : merah, biru, kuning “I”
- f) *Eye liner* : hitam “P”
- g) *Blush on* : merah, coklat “LP”
- h) *Lipstick* : merah keunguan “W”

4) Tata Rias wajah (*make-up*) Kurcaci Grumpy

- a) Persiapan
 - (1) Mempersiapkan alat, bahan dan lenan.

- (2) Sanitasi tangan
- (3) Memakaikan handuk pada model

b) Proses merias

- (1) Membersihkan wajah dengan susu pembersih yang sesuai dengan jenis kulit wajah. Mengoleskan susu pembersih pada daerah dahi, pipi, dagu, dan hidung. Ratakan susu pembersih dengan jari-jari tangan, lalu kosmetik diangkat dengan menggunakan susu pembersih sampai bersih.
- (2) Penyegaran kulit wajah dengan menggunakan penyegar yang sesuai dengan jenis kulit wajah. Menuangkan penyegar pada kapas, lalu ratakan pada seluruh bagian wajah dengan cara ditepuk-tepuk.
- (3) Pelembaban wajah dengan menggunakan pelembab wajah. Mengoleskan pelembab pada wajah dan ratakan ke seluruh bagian wajah.
- (4) Mengoleskan *foundation* secara merata pada bagian dahi, pipi, hidung, dan dagu, bawah mata, telinga dan leher. Pengaplikasian *foundation* menggunakan *spons foundation* dengan cara di tepuk-tepuk.



Gambar 43: Mengoleskan *Foundation*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(5) Mengaplikasikan bedak tabur pada seluruh bagian wajah secara merata menggunakan *puff* bedak.



Gambar 44: Mengoleskan Bedak Tabur
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(6) Membubuhkan bedak padat pada seluruh bagian wajah menggunakan *puff* bedak sampai rata agar riasan terlihat halus dan mulus.



Gambar 45: Mengoleskan Bedak Padat
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(7) Pembuatan alis dengan menempelkan alis buatan yang berwarna putih untuk mengesankan seorang kurcaci yang tua.

(8) Mata

(a) Mengoleskan *base shadow* pada kelopak mata



Gambar 46: Mengoleskan *base shadow*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(b) Membubuhkan *eye shadow* warna kuning pada kelopak mata menggunakan kuas *eye shadow*.



Gambar 47: Mengoleskan *eye shadow* warna kuning
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(c) Mengoleskan *eye shadow* warna merah pada pangkal kelopak mata dan biru pada ujung kelopak mata.



Gambar 48: mengoleskan *eye shadow* warna merah
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(d) Mengaplikasikan *eye liner* warna biru pada kelopak mata



Gambar 49: mengoleskan *eye shadow* warna biru
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(e) Mengaplikasikan *eye liner* pensil warna hitam pada bawah mata, agar terlihat sedikit tajam.

(9) Lalu membuat kerutan pada dahi untuk membuat kesan tua pada Kurcaci Grumpy

(10) Mengoleskan *blush on* warna merah. Pengaplikasian *blush on* harus tebal dan tegas.



Gambar 50: mengoleskan *blush on*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

(11) Membentuk *shading* pada tulang pipi menggunakan *eye shadow* warna coklat tua.

(12) Membentuk bibir menggunakan *lipliner*

(13) Mengoleskan *lipstic* warna merah



Gambar 51: mengoleskan lipstick
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

- b. Proses *body painting* dan *face painting* kurcaci Grumpy.
 - 1) Persiapan
 - a) Mempersiapkan bahan, alat dan kosmetik yang akan digunakan.
 - 2) Menggambar rias raga/*body painting*
 - a) Proses Kerja *face painting* pada tokoh Kurcaci Grumpy.
 - (1) Pembuatan *face painting* dilakukan setelah rias wajah selesai.
 - (2) Pembuatan *face painting* pada pipi sebelah kiri dengan menggunakan pensil alis yang kemudian ditebalkan dengan menggunakan *eye liner*.



Gambar 52: pembuatan *face painting*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

b) Proses kerja Pembuatan *body painting* pada dada, lengan dan kaki

- (1) Dada dibersihkan dengan menggunakan susu pembersih dan penyegar.
- (2) Buat pola *body painting* yang menggambarkan seorang kurcaci Grumpy dengan pensil alis.
- (3) Setelah semua pola telah dibuat, diperjelas menggunakan cat rambut warna disesuaikan dengan disain.
- (4) Pada saat pengolesan menggunakan cat rambut harus hati-hati agar tidak berantakan, dan saat proses pengolesan model tidak diperbolehkan bergerak sebelum cat rambut kering.

c. Tes *Make Up*

1) Tes *make up* I



Gambar 53: *Tes Make Up I*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

Hasil tes *make up* I dengan pengoreksian warna *foundation* terlalu putih sehingga terlihat pucat. Warna yang digunakan untuk *eye shadow* masih belum terlihat dan terlihat gelap. Penggunaan *blush on* yang kurang tebal dan tegas serta pembuatan bibir yang kurang melebar dan menaik sehingga belum terlihat lucu. Serta belum munculnya kesan tua pada make up kurcaci Grumpy.

2) Tes *make up* II



Gambar 54 Tes Make Up II
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

Hasil tes *make up* II tata rias fantasi dengan pengkoreksian warna *make up* masih terlihat putih. *Face painting* masih terlihat kaku, perlu latihan agar terlihat luwes.

3) Tes *make up* III

Tata rias fantasi yang telah melalui beberapa proses percobaan, maka untuk lebih memantapkan uji final tata rias fantasi dilakukan langsung kepada pemeran tokoh. Proses tata rias fantasi secara keseluruhan dilakukan pada pemeran tokoh Kurcaci Grumpy



Gambar 55: *Tes Make Up III*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

Hasil tes *make up* III tata rias fantasi dengan pengoreksian warna *make up* masih terlihat putih. Kesan tua yang dibuat belum muncul.

4. Hasil Tata Rias Kurcaci Grumpy

Berdasarkan tes *make up* yang telah dilakukan beberapa kali, maka tata rias fantasi yang diterapkan pada pementasan yaitu tes *make up* terakhir. Pemilihan warna *foundation*, didapatkan setelah melakukan pergantian jenis dan warna. Warna *foundation* yang pada akhirnya digunakan adalah warna *foundation waterproff* berwarna *yellow orange*, kemudian dilapisi dengan bedak tabur warna kemerahan dilanjutkan dengan bedak padat satu tingkat lebih cerah sehingga kulit wajah nampak natural dan tidak seperti memakai topeng, serta sedikit mengaplikasikan *blush on* berwarna merah agar wajah terkesan merah dan tidak terlalu putih saat diatas panggung.



Gambar 56: Hasil Tata Rias Wajah Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

Warna *eye shadow* yang digunakan, pada bagian kelopak mata menggunakan *eye shadow* warna kuning, kemudian warna biru untuk ujung mata dan warna merah untuk sudut mata.

Pemakaian *blush on* berwarna merah agar tulang pipi terkesan menonjol dan tegas. Fungsi dari pemakaian *blush on* adalah mengurangi efek pucat pada wajah saat terkena cahaya lampu, garis-garis wajah dibuat tegas dan tajam. Pemakaian *eye liner* pada garis mata menggunakan warna hitam. Bibir dibuat melebar dan menaik keatas yang member kesan lucu dengan menggunakan warna merah.

Pembuatan *Body Painting* dan *Face Painting* untuk menunjang sifat Kurcaci pada pagelaran *Fairytales of Fantasy* dan juga sebagai nilai estetika atau keindahan pada suatu make up

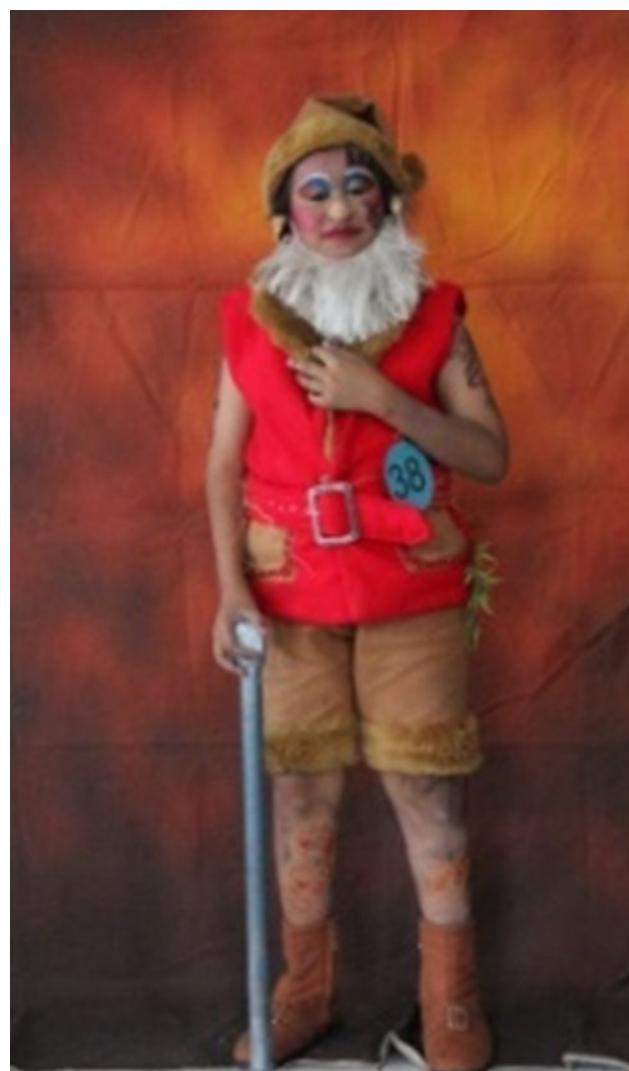
5. Pembahasan Rias Kurcaci Grumpy

Hasil tata rias fantasi Kurcaci Grumpy masih terlihat putih dari jarak penonton, dan bentuk riasan mata tidak terlalu kelihatan karena penggunaan warna kurang tebal dan bentuk kurang tegas, seharusnya *make up* pada wajah di buat kemerahan agar terlihat sempurna di atas panggung ketika terkena *lighting*. Pembuatan *Body Painting* dan *Face painting* tidak terlihat dari jarak penonton akan tetapi pembuatannya dapat disimpulkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Perwujudan *body painting* dalam rias raga dada, lengan dan kaki sudah sesuai dengan karakter yang diinginkan.

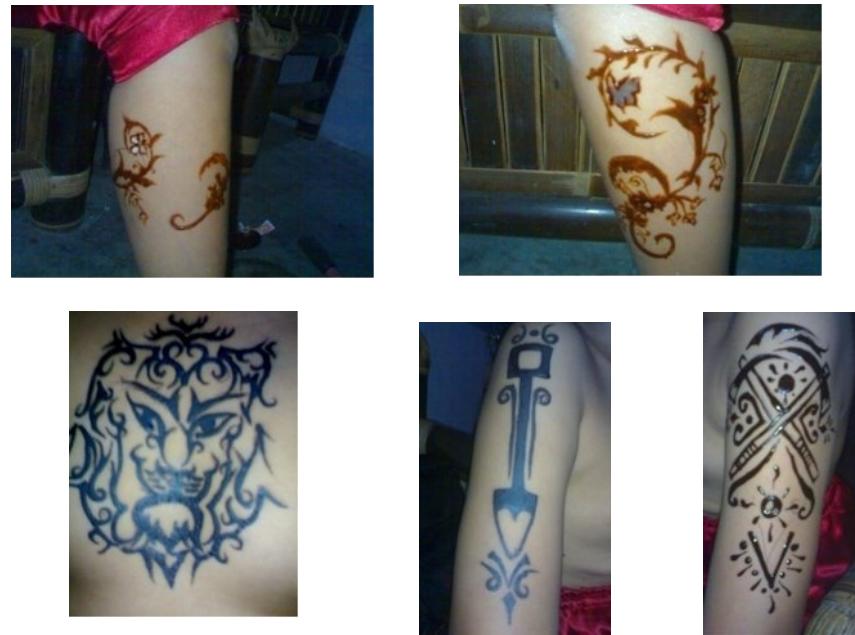
Hidung buatan yang terbuat dari latex pada saat digunakan sangat mengganggu pernafasan dikarenakan bau yang keluar dari bahan latex

tersebut masih sangat kuat, selain itu hidung buatan pada saat digunakan hidung model terasa gatel. Akan tetapi pembuatan hidung palsu sudah sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Telinga buatan yang menggunakan latex terlalu besar, jadi pada saat digunakan telinga takut jatuh diatas panggung. Akan tetapi pembuatan telinga palsu sudah sesuai dengan karakter yang diinginkan.



Gambar 57: Hasil Rias Wajah
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 58: Hasil *Body Painting*
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Kostum

1. Proses Pemakaian dari Kostum Kurcaci Grumpy

- Memakaikan rompi. Langkah pemakaian dengan melepaskan busana yang dipakai model sebelumnya. Memastikan kostum yang dipakaipas, tidak kekecilan atau kebesaran



Gambar 59: pemakaian kostum rompi
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

b. Memakaikan celana. Langkah pemakaianya dengan melepaskan busana yang dipakai model sebelumnya. Memastikan kostum yang dipakai pas, tidak kekecilan atau kebesaran.



Gambar 60: pemakaian kostum celana
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

c. Memakaikan sabuk.



Gambar 61: pemakaian sabuk
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

d. Memakaikan topi. Memastikan topi yang dipakai pas, tidak kekecilan atau kebesaran.



Gambar 62: pemakaian kostum topi
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

2. Hasil dari kostum kurcaci Grumpy sebagai berikut:

Kostum yang digunakan oleh tokoh kurcaci grumpy dibuat oleh mahasiswa Tata Busana. Kostum ini terdiri dari rompi, celana, obi, tas, dan sepatu untuk menunjukkan bahwa kurcaci adalah seorang yang baik hati. Pada kostum diberikan sedikit aksen dedaunan dan ranting untuk menunjukkan bahwa kurcaci tinggal di hutan. Kostum Kurcaci Grumpy memakai kain flannel dan kain bulu yang mengesankan bahwa kurcaci adalah seorang penghibur. Penggunaan warna pada merah dan coklat menunjukkan bahwa kurcaci seorang pemimpin makhluk hutan yang pemberani yang cinta kedamaian dan juga pekerja keras



Gambar 63: Rancangan Kostum Kurcaci Grumpy
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

3. Pembahasan

Kostum sudah sesuai dengan sifat kurcaci, akan tetapi ada sedikit kendala saat pagelaraan berlangsung yaitu dedaunan dan ranting-ranting segar pada kostum berjatuhan di atas panggung.



Gambar 64: Hasil Kostum Kurcaci Grumpy
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

Mengatasi daun ranting yang berjatuhan sebaiknya bahan segar itu dibuat tiruan dengan menggunakan bahan pakaian yang bentuk dan warna disesuaikan

C. Hasil dan Pembahasan Pergelaran

1. Proses Pergelaran

a. Latihan “*Fairy Tales Of Fantasy*”

Latihan Magnum Opera “*Fairy Tales Of Fantasy*” dilakukan di kampus ISI Yogyakarta, setiap hari minggu, senin dan selasa selama ± 4 jam. Latihan dilakukan oleh pemain dan diiringi dengan musik. Tujuan dari latihan tersebut yaitu meningkatkan kemampuan ketrampilan gerak pemain sebagai upaya pengkayaan gerak agar dapat menyamakan gerakan dengan musik.

b. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan tanggal 14 Maret 2012, bertempat di *Stage Teater* kampus ISI Yogyakarta, yang dilakukan oleh para pemain. Pemain “*Fairy Tales Of Fantasy*” mengenakan kostumnya agar mereka dapat menyesuaikan dengan gerakan-gerakannya.



Gambar 65: Gladi Kotor
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

c. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan tanggal 16 Maret 2012, bertempat di Taman Budaya Yogyakarta, yang dilakukan oleh para pemain. Setelah panitia menata panggung, perlengkapan, kemudian melakukan rias wajah dan memakaikan kostum pada para model di belakang panggung, pada pukul 18.00 gladi resik dimulai, para model membawakan peran masing-masing.



Gambar 66: Gladi Bersih
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

d. Pagelaran

Pergelaran dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2012 di Taman Budaya Yogyakarta mulai pukul 14.00 -16.00.



Gambar 67: Gambar Pergelaran
(Dokumentasi: Puspa Imaningrum, 2012)

2. Hasil Pergelaran “*Fairy Tales Of Fantasy*”

Fairy Tales of Fantasy merupakan kumpulan 7 cerita yang akan diangkat menjadi sebuah pertunjukkan, cerita tersebut adalah *Sleeping Beauty*, *Aladin*, *Rapunsel*, *Swan Lake*, *Beauty And The Beast*, *Cinderella* dan *Snow White*. Dalam pertunjukkan ini kita dituntut untuk menjadikan ke-7 dongeng tersebut menjadi satu alur cerita yang menarik.

Penggambaran *Fairy Tales of Fantasy* di terapkan dalam pengembangan *make up*, kostum, dekorasi, dan irungan musik. Pengembangan penampilan tokoh Kurcaci Grumpy disesuaikan dengan karakter aslinya, warna yang digunakan pada kostum Kurcaci Grumpy berwarna merah yang dipadukan dengan warna coklat, serta penambahan dedaunan dan batang-batang. Sedangkan untuk *make up* menggunakan warna kuning, merah dan biru,

3. Pembahasan

Penampilan keseluruhan dalam pergelaran jauh lebih baik dari pelaksanaan gladi bersih, walaupun terdapat sedikit kendala pada mic yang dipakai pemain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proyek akhir yang berjudul Rias Fantasi Tokoh Kurcaci Grumpy pada pagelaran “*Fairy Tales Of Fantasi*”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tata Rias Fantasi diterapkan pada tokoh Kurcaci Grumpy. Menggunakan sumber ide badut periang/penghibur, penekanan bentuk terutama pada mata, hidung, bibir dan telinga. Hidung dan telinga dibuat lebih besar dengan menggunakan latex yang terlihat menjadi besar dan lucu, bibir dibuat melebar seperti bentuk bibir badut, mata menggunakan tiga warna *eye shadow* yang kontras, Menambahkan efek kerut pada bagian dahi untuk kesan tua.

Penerapan *body painting* untuk tokoh Kurcaci Grumpy yang bermotif singa pada dada melambangkan bahwa Kurcaci Grumpy adalah pemimpin makhluk hutan, linggis dan sekop pada lengan yang menggambarkan bahwa kurcaci adalah seorang penambang, dan motif tumbuhan atau rumput pada kaki melambangkan bahwa kurcaci hidup di hutan. Sedangkan *face painting* untuk tokoh Kurcaci Grumpy menggambarkan sifat Kurcaci yang baik hati dan seorang pemimpin.

2. Kostum tokoh Kurcaci Grumpy berupa celana pendek dan rompi yang menggunakan obi, topi yang berbentuk kerucut dan menggunakan sepatu bot. Bahan yang digunakan menggunakan bahan flannel dan kain kur/bulu yang biasa digunakan untuk membuat boneka. Warna kostum merah dan warna coklat
3. Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* merupakan pergelaran tunggal yang diadakan oleh mahasiswa Tata Rias Fakultas Teknik UNY. Di dalam pergelaran banyak pihak luar yang ikut berpartisipasi didalamnya untuk menyemarakkan pergelaran. *Fairytales of Fantasy* diadakan pada tanggal 17 Maret 2012, tiket yang terjual mencapai 75%

B. Saran

1. Rias Kurcaci Grumpy
 - a. Memperhatikan riasan agar terlihat dari jarak penonton dari ketebalan riasan, ketegasan garis wajah, warna *eye shadow* pada mata dan sebagainya.
 - b. Dalam pembuatan *body painting* sebaiknya lebih hati-hati dalam pengolesan dan perpaduan warna, dan yang lebih penting lagi lakukanlah uji coba sebelum melakukan pengolesan untuk mengenali apakah kulit model sensitif atau tidak.

2. Kostum Kurcaci Grumpy

- a. Dalam pemilihan kostum harus memperhatikan tinggi badan model sehingga kostum yang dikenakan tampak sesuai dengan postur model dan juga dalam pembuatan disain kostum harus memperhatikan asal daearah, pekerjaan, cuaca dan lain-lain cerita tersebut.

3. Pergelaran pada "*Fairytales of Fantasy*"

- a. Koordinasi dan kerjasama yang baik sangat diperlukan dalam menyelenggarakan pergelaran supaya pergelaran dapat berjalan dengan baik, lancar, dan sukses. Dan juga dapat menumbuhkan rassa persaudaraan dan kerja sama yang solid.
- b. *Sound Sistem* yang kurang bagus sehingga pada saat pergelaran suara yang keluar tidak jelas atau putus-putus membuat dialog kurang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

Andiyanto I & Aju Isni Karim. (2010). *The make over rahasia rias wajah sempurna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Choirul Rizeki. (2010). *Pengaplikasian tata rias panggung untuk penari tokoh raden burisrawa dan dewi wara sembadra pada tari tresnangkara*. Yogyakarta: UNY. Tidak diterbitkan.

Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Ernawati. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 2*. Klaten: Departemen Pendidikan Nasional.

Herni Kustanti. (2008). *Tata kecantikan kulit smk jilid 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Lintang Zandhi Mega. (2011). *Rias karakter tokoh rama wijaya pada pergelaran tata rias the futuristic of ramayana*. Yogyakarta: UNY. Tidak diterbitkan.

Marwati. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Nelly Hakim. (1998). *Tata kecantikan kulit tingkat terampil*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.

Pramana Pramodarmaya. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Balai Pustaka

Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana (dasar-dasar seni dan desain)*. Yogyakarata: Jalasutra.

Sri Widarwati. (2000). *Disain busanai II*. Yogyakarta. UNY. Tidak diterbitkan.

Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. 2001. Merias Karakter Fantasi. Departemen Pendidikan Nasional

Triyanto, dkk. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.

Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up profesional untuk artis film, televisi dan panggung*. MMCT.

Wien Pudji Priyanto. (2004). *Tata teknik pentas*. Yogyakarta. UNY. Tidak Diterbitkan.

Anonim, (2010). *Snow white*. diakses pada tanggal 2 April 2012/10.20 pada alamat <http://id.wikipedia.org>

Anonim. (2011). *Kurcaci*. diakses pada tanggal 2 April 2012/10.25. pada alamat <http://id.wikipedia.org>

Anonim. (2010). *Filosofi warna*. diakses pada tanggal 8 April 2012/15.00 pada alamat <http://desaingratis.com>

Anonim. (2010). *Rambu-rambu mendongeng*. diakses pada tanggal 8 April 2012/15.00 pada alamat <http://tautanpena.blogspot.com/>

Anonim. (2011). *Lighting tata cahaya pementasa*. diakses pada tanggal 14 April 2012/19.00 pada alamat <http://sdnblimming3mgl.wordpress.com>

Bella. (2012). *Badut*. diakses pada tanggal 14 April 2012/19.00 pada alamat <http://teaterku.wordpress.com>

Bom-bom, (2011). Music teater. Diakses pada tanggal 14 April 2012/19.15 pada alamat <http://pamangsah.blogspot.com>

Diki Umbara. (2011). diakses pada tanggal 14 April 2012/19.00 pada alamat <http://dikiumbara.wordpress.com>

Ira Fani Dyah. (2009). *Definisi dongeng*. diakses pada tanggal 27 November 2012/14.00 pada alamat <http://irafanidyahnews.wordpress.com>

Purwadarminta. (2011). *Teaterku*. diakses pada tanggal 14 April 2012/19.00 pada alamat <http://teaterku.wordpress.com>

LAMPIRAN

A. FOTO-FOTO PERGELARAN



Gambar 68: Proses *Make Up*
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 69: Tokoh-Tokoh kurcaci cerita *Snow White*
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 70: Model dan Penata Rias
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 71: Pemeran Tokoh Kurcaci Grumpy
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 72: Panggung Pagelaran *Fairytales of Fantasy*
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)



Gambar 73: Pergelaran saat *Snow White* tampil
(Sumber: Puspa Imaningrum, 2012)