

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita

1. Pengertian Dongeng

Secara umum dongeng adalah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang sifatnya hiburan dan biasanya merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi (Kamisa, 1997: 144). Sedangkan menurut pendapat Agus Triyanto (2007: 46), dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif. Menurut Anti Aarne dan Stith Thompson (1992: 86), Dongeng dapat dibedakan menjadi empat menurut jenisnya yaitu :

- a. Dongeng binatang (*animal tales*)
- b. Dongeng biasa (*ordinary folktales*)
- c. Lelucon dan *anekdot* (*jokes and anecdotes*)
- d. Dongeng berumus (*formula tales*)

Sedangkan berdasarkan isinya, dongeng dapat dibedakan menjadi lima yaitu *fabel* (dongeng binatang), legenda (dongeng keajaiban alam), *mite* (dongeng dewa-dewa dan makhluk halus), *sage* (dongeng sejarah) dan *parabel* (dongeng yang mengandung nilai kehidupan). Salah satu cara mengemas dongeng agar menarik dengan mengedepankan audio visual.

Menurut Hariyanti (2000: 30) jenis alur dapat dikelompokkan dengan menggunakan berbagai karakteristik yaitu :

- a. Alur maju disebut juga alur kronologis, alur lurus atau alur progresif. Peristiwa-peristiwa ditampilkan secara kronologis, maju, secara runtut dari awal tahap, tengah hingga akhir.
- b. Alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau flash-back. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya.
- c. Alur Campuran merupakan hasil paduan dari alur maju dan alur mundur.

Dalam dongeng *Swan Lake* terdapat alur campuran yaitu konflik, pemunculan masalah, pengenalan, klimaks, antiklimaks dan penyelesaian.

2. *Fairy Tales of Fantasy*

Pergelaran Proyek Akhir *Fairy Tales of Fantasy* diambil karena penyelenggaraan pertunjukan tahun 2012 ini merupakan karya besar dan terbaik yang dihasilkan mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan dalam gaya penataan rambut, *make up*, busana, tata panggung, tata cahaya, properti dengan tempat penyelenggaraan acara yang sesuai dengan dunia khayalan yang disuguhannya lebih unik dan menarik.

Fairy Tales of Fantasy mengambil cerita dari dongeng barat, yaitu gabungan tujuh dongeng antara lain Aladin, Rapunzel, *Snow White*, *Beauty and The Beast*, *Swan Lake*, *Sleeping Beauty* dan Cinderella. Gabungan ketujuh cerita diangkat dengan mempertimbangkan jumlah

pemain yang akan ditampilkan. *Fairy Tales of Fantasy* merupakan dunia impian atau khayalan yang ada di dalam dongeng-dongeng. Kehadiran dunia khayal tersebut mencetuskan pemikiran akan penuangan cerita di dunia nyata dengan mengedepankan gaya penataan rambut, *make up* dan busana yang dijadikan kreatifitas seni modern.

3. **Dongeng *Swan Lake***

Swan Lake menceritakan seorang perempuan bernama Odette yang merupakan anak dari pembuat roti di suatu daerah di Jerman. Suatu hari Oddete melihat seekor kuda bertanduk bernama Unicorn di jembatan desa tempat ia tinggal, Unicorn tersebut dikejar-kejar penduduk desa. Oddete berusaha membantu Unicorn, namun Unicorn dapat meloloskan diri. Oddete mengikutinya ke hutan Enchanted yang terletak di balik gua berair terjun. Oddete berusaha membantu Unicorn yang berteriak minta tolong karena seutas tali menjerat lehernya. Oddete dengan sigap mengambil kristal dari atas batang pohon dan memotong tali tersebut. Kemudian Ratu Peri muncul bersama penghuni hutan Enchanted yang lain dan mengatakan bahwa Oddete telah berhasil membebaskan kristal ajaib. Dengan kekuatan kristal ajaib tersebut Oddete dapat mengalahkan Von Rothbart dan menyelamatkan negeri. Von Rothbart adalah sang penyihir jahat yang ingin memiliki kristal ajaib yang berkekuatan besar, ia juga ingin menguasai negeri.

Tak lama kemudian seekor gagak datang. Gagak tersebut adalah jelmaan Von Rothbart sang penyihir jahat, ia juga ingin menguasai negeri.

Von Rothbart telah mengetahui bahwa kristal ajaib berada di tangan Oddete. Ibu peri berusaha melindungi kristal ajaib, namun Von Rothbart menyihir peri yang ada di hutan menjadi binatang. Akibat membantu ibu peri, Odette disihir menjadi seekor angsa. Ratu Peri memasang mahkota berhias kristal ajaib di kepala Oddete. Kristal ajaib tersebut akan melindungi Oddete dari sihir jahat Von Rothbart. Oddete yang dikutuk menjadi angsa tinggal di danau dekat kerajaan. Odette hanya bisa berubah menjadi manusia di tengah malam hingga menjelang fajar. Rahasia untuk memusnahkan sihir Von Rothbart ada dalam buku pintar hutan yang di simpan oleh Erasmus. Oddete dan Unicorn pergi menemui Erasmus, namun setelah dicari buku tersebut tidak dapat ditemukan.

Suatu malam, Pangeran Siegfried dan pengawalnya berburu di danau dan melihat ada kumpulan angsa cantik. Pangeran Siegfried hampir memanah Oddete karena Von Rothbart telah menggunakan sihirnya untuk menjebak Oddete. Tengah malam, pangeran melihat seekor angsa berubah menjadi putri yang cantik jelita dan pangeran pun jatuh cinta. Pangeran Siegfried memperkenalkan diri dan meminta Odette untuk datang pada malam pesta ulang tahunnya. Pertemuan dan undangan Pangeran Siegfried kepada Odette diketahui oleh Von Rothbart yang menjelma menjadi gagak. Saat pesta dansa besok malam Von Rothbart berencana menyuruh Odile anak perempuannya untuk menyamar dan merubah penampilannya menjadi gadis pujaan Pangeran Siegfried yaitu Oddete.

Di malam perayaan pesta ulang tahun Pangeran Siegfried diminta untuk memilih putri-putri yang datang dari berbagai negeri. Namun tak satupun dari putri-putri tersebut menarik hatinya karena pangeran Siegfried menunggu kedatangan Oddete. Pangeran Siegfried ingin mengutarakan perasaan cinta padanya.

Di lain tempat yaitu hutan Enchanted, Von Rothbart mengurung Oddete di sebuah sumur sehingga ia tidak dapat pergi memenuhi undangan ulang tahun pangeran Siegfried. Tak lama setelah mengurung Odette, datanglah Von Rothbart dan Odile yang menyamar menjadi Oddete ke pesta ulang tahun pangeran Siegfried di istana. Pangeran Siegfried mengajak Odile berdansa karena yang tak mengetahui bahwa gadis di depannya bukan Oddete. Sesaat kemudian seekor angsa datang berusaha menerobos masuk ke istana, namun Von Rothbart yang mengetahuinya langsung menghalangi niat tersebut. Odette khawatir jika Pangeran Siegfried mengutarakan cinta pada Odile, bukan padanya, karena itu akan membuat Odette terkutuk menjadi angsa selamanya. Di luar istana Oddete bersama ibu peri dan Unicorn berusaha membongkar penyamaran Odile. Di dalam istana Pangeran Siegfried berdansa dengan Odile dan mengatakan bahwa ia mencintainya. Saat itu juga kekuatan kristal ajaib hilang dan Oddete berubah menjadi manusia kembali dan terkapar di tanah. Pangeran Siegfried sadar bahwa yang berdansa bersamanya bukan Oddete, kemudian ia menyelamatkan Oddete dan membawanya ke hutan. Von Rothbart mengejar dan menyerang mereka dengan kekuatan sihirnya

hingga keduanya roboh tak berdaya. Dengan kekuatan cinta sejati Pangeran Siegfried dan Odette melenyapkan kekuatan jahat Von Rothbart. Kristal ajaib mulai bersinar lagi dan megubah Von Rothbart beserta Odile menjadi binatang pengerat kecil. Di hutan, Oddete mendapatkan ucapan selamat dari Ratu Peri dan penghuni hutan lainnya karena telah menyelamatkan hutan. Semua orang bangga padanya, terutama Pangeran Siegfried dan ayahnya. Dan mereka semua hidup bahagia selamanya (Mary Man-Kong, Andrea Posner-Sanchez, 2007).

Berdasarkan kajian di atas, tokoh gagak yang akan ditampilkan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* memiliki karakter berani, tegas, cerdas, pemarah, licik, dan selalu menghalalkan segala cara untuk mendapatkan yang diinginkan. Oleh karena itu, gagak tidak ragu-ragu dalam melakukan pengintaian sebagai langkah memperlancar keinginannya untuk menguasai negeri. Tokoh gagak berasal dan tinggal di sebuah kastil tua yang gelap.

B. Konsep Tokoh Gagak

Tokoh gagak dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* ditampilkan untuk mendukung jalannya cerita dalam dongeng *Swan Lake*. Tokoh gagak diciptakan dengan sumber ide gagak Australia yang memiliki warna bulu hitam kebiruan dengan sorotan mata yang tajam sesuai karakter tokoh dalam cerita yaitu suka mengintai. Gagak merupakan binatang sehingga dalam menciptakan penampilan tokoh ini pada manusia semaksimal mungkin dibuat dengan tata rias wajah fantasi, *body painting*, penataan rambut dan kostum sehingga mencerminkan karakter berani, tegas, cerdas, pemarah, licik.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000: 58). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional. Menurut Sugiyanto, dkk (2005: 126) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

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

Dharsono Sony Kartika (2004: 36) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata (realis) berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar. Meskipun bentuknya diubah dengan kreasi tersendiri, orang yang melihat tetap tahu bahwa yang digambar adalah wujud benda sesuai dengan ciri

khasnya. Gambar bentuk pengembangan atau imajinatif tersebut macamnya meliputi :

- a) Stilasi artinya menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.
- b) Distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk-bentuk aslinya.
- c) Deformasi adalah bentuk yang bersifat analitis dan memisahkan unsur-unsur benda dengan tidak meninggalkan komposisi, dan karakter bentuk asli
- d) Transformasi adalah menggabungkan atau memindahkan unsur-unsur bentuk benda-benda yang satu dengan lainnya.

2. Fungsi dan Manfaat Sumber Ide

- a. Membuat ciptaan baru.
- b. Menciptakan model suatu busana, penataan rambut, tata rias, dekorasi, tata cahaya, tata musik, dll.
- c. Mengembangkan karya seni menjadi lebih beragam.
- d. Menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya.

3. Sumber Ide Rias Wajah

Rancangan rias karakter gagah dibuat berdasarkan tema *Fairy tales of Fantasi* dengan mengacu pada rias karakter. Riasan pada mata gagah dibuat dengan sumber ide pada rias karakter burung elang yang memiliki karakter gagah. Pemilihan warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada gagah Australia yaitu hitam kebiruan dan paruh yang sedikit terlihat warna silver pada ujungnya. Namun dengan mempertimbangkan sinar lampu

yang akan digunakan maka warna yang digunakan yaitu hitam, abu-abu, ungu, biru tua, toska dan coklat.



Gambar 1. Sumber Ide Rias Mata
(<http://blontankpoer.blogsome.com>)



Gambar 2. Sumber Ide Paruh
(<http://www.birdsinbackyards.net/finder/display.cfm?id=26>)

4. Sumber Ide Penataan Rambut

Sanggul gagak terinspirasi oleh mahkota cepres yang merupakan tutup kepala Mesir kuno. Tutup kepala ini berbentuk topi tinggi. Bulu-bulu ayam ditambahkan pada bagian luar sanggul untuk menegaskan karakter burung gagak.



Gambar 3. Sumber Ide Penataan Rambut
(<http://www.naturebase.net>)

5. Sumber Ide *Body Painting*

Bentuk *body painting* yaitu bulu kontur. Bulu kontur adalah bulu yang tumbuh memanjang di sayap atau ekor dan memiliki tulang yang cukup keras.



Gambar 4. Sumber Ide *body painting*
(<http://www.birdsinbackyards.net>)

6. Sumber Ide Kostum dan Asesoris

Di bagian penutup celana kostum gagak terimajinasi oleh skenti/sarung pendek pada kostum Mesir kuno dan pada hiasan bahu terinspirasi oleh kerah/*pektoral* pada kostum Mesir kuno. Sayap gagak terinspirasi oleh kostum Mesir modern yang dikenakan Cleopatra.

Bulu-bulu ayam ditambahkan pada bagian luar kain untuk menegaskan karakter gagak sesuai dengan burung gagak Australia.

Sedangkan pada bagian dalam sayap gagak ditambahkan kain warna abu-abu muda agar mempunyai kesan fantasi.



Gambar 5. Sumber Ide Gagak Australia
(<http://garden.canberrabirds.org.au>)



Gambar 6. Sumber Ide Bentuk Sayap
(<http://www.birdsinbackyards.net>)

Kajian dari teori di atas adalah sesuai dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* pada tokoh gagak memiliki sumber ide pada gagak Australia. Namun perbagian kostum dan penutup kepala bersumber ide dari kostum Mesir kuno, sedangkan riasan bersumber ide rias karakter burung elang.

D. DESAIN

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang dibuat dengan tujuan tertentu berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningih, 1982: 1). Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 195), desain berasal dari Bahasa Inggris yaitu *design* yang berarti rancangan,

rencana atau merancang. Desain memiliki dua arti dilihat dari kata benda dan kata kerja. Dilihat dari kata benda, desain adalah rancangan yang berupa susunan garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value. Sedangkan jika dilihat dari kata kerja, desain adalah proses perencanaan bentuk dengan tujuan agar benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna sebagai keindahan.

Pada kajian teori di atas, desain dapat diterapkan tokoh gagak pada kostum, riasan, *body painting* dan rambut. Penerapan desain digunakan untuk merancang kostum, riasan, *body painting* dan sanggul.

2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu hukum kombinasi untuk menghasilkan efek tertentu (Widjiningsih, 1982: 6). Menurut Sugiyanto, dkk (2004: 18), prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Metode untuk mencipta karya seni dan desain yaitu prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain, menurut Sadjiman Edhi Sanyoto (2009: 166), prinsip desain terdiri dari :

a. Kesatuan (*Unity*)

Unsur-unsur yang ada dalam desain merupakan suatu kesatuan yang saling berkaitan sehingga tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri. Desain harus tampak menjadi satu, tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu unit atau utuh. Kesatuan akan terwujud jika satu atau beberapa unsur yang disusun saling berhubungan. Unsur untuk

menunjang bagian yang lain yaitu kecocokan, keselarasan, komposisi dan kekontrasan.

Sesuai kajian prinsip desain kesatuan pada tokoh gagak diterapkan dari kostum, riasan, *body painting* dan rambut. Hal tersebut dapat dilihat dari penerapan warna dan bulu pada tokoh gagak, sayap dan ekor tokoh gagak, riasan mata dan paruh tokoh gagak serta *body painting*.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Yang dimaksud keseimbangan yaitu kesamaan bobot dari unsur-unsurnya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama namun nilainya sama rata atau seimbang. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 212), keseimbangan adalah hunungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan berfungsi agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah dan tidak menggelisahkan. Jenis keseimbangan antara lain :

- 1) Keseimbangan terpusat/sentral yaitu apabila obyek pada bagian kiri dan kanan, atas dan bawah dari garis tengah suatu desain memiliki jarak yang sama.
- 2) Keseimbangan diagonal yaitu apabila obyek berada pada bagian kiri atau kanan dari garis tengah suatu desain sehingga terdapat ruang yang kosong pada bagian yang lain.

- 3) Keseimbangan simetris atau formal yaitu apabila obyek dan daya tarik pada bagian kiri dan kanan sama. Keseimbangan ini memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi.
- 4) Keseimbangan asimetris yaitu apabila obyek pada bagian kiri dan kanan tidak serupa namun memiliki jumlah perhatian/daya tarik yang sama. Obyek ini diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian sehingga memiliki kesan lebih halus dan lembut.

Keseimbangan diperoleh dengan mengelompokkan bentuk dan warna pada suatu benda untuk menghasilkan titik perhatian tertentu (Fl. Nurwahyuni Idayati dan Yustina Pratiwi, 2008: 11).

Kajian prinsip desain keseimbangan diterapkan pada tokoh gagak dari kostum, riasan, *body painting* dan rambut. Hal tersebut dapat dilihat dari riasan mata kanan dan kiri yang simetris, dalam pembuatan tata rambut dibuat dengan mengaplikasikan bulu yang ditempel sama mulai dari atas ke bawah. Prinsip keseimbangan pada kostum yaitu pada sayap yang simetris antara kanan dan kiri. Selain itu, kesamaan juga terdapat pada pemberian warna abu-abu pada bagian dalam sayap.

c. Keselarasan/Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang beraturan. Pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya. Prinsip pengulangan yang berirama jika dikombinasikan dengan jarak yang

baik maka pengaruhnya akan menyenangkan dan menenangkan. Irama dalam desain dapat dirasakan melalui indra penglihat sehingga menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda. Jadi, bagian yang satu dengan bagian yang lain harus sesuai.

Kajian prinsip desain keselarasan diterapkan pada peletakan bulu ditempel bersusun dari atas ke bawah sehingga mendapatkan kesan bertingkat. Keselarasan pada kostum terdapat pada pemberian warna abu-abu dan hitam pada bagian dalam sayap yang berselingan, untuk *body painting* digambar berulang dari atas ke bawah. Sedangkan pada tata rias yaitu garis lengkung di bagian pipi dan riasan mata.

d. Daya Tarik/Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah unsur yang angat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada di sekitarnya. Untuk menciptakan pusat perhatian maka unsur yang utama ditempatkan secara dominan.

Kajian prinsip desain pusat perhatian diterapkan pada tata rias wajah yaitu mulai dari bentuk mata hingga bentuk paruh, sedangkan untuk kostum terletak pada bulu.

e. Proporsi/Keserasian/Perbandingan

Proporsi berasal dari kata *proportion* dalam Bahasa Inggris yang berarti perbandingan. Proporsi adalah perbandingan/perpaduan bagian yang satu dengan bagian lain. Proporsi merupakan prinsip desain yang digunakan untuk melatih ketajaman rasa.

Kajian prinsip desain proporsi diterapkan pada sayap tokoh gagak besarnya tidak melebihi ekor dan tinggi penataan rambut sesuai. Bentuk mata besar untuk menyeimbangkan bentuk paruh yang besar.

f. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Sederhana bukan berarti sedikit, namun pas, artinya tidak kurang dan tidak lebih. Kesederhanaan akan menjadi ruwet jika ditambah dan terasa hilang/kosong jika dikurangi.

Kajian prinsip desain kesederhanaan diterapkan pada penataan rambut yang bentuknya besar di atas kepala dan semakin mengecil ke atas. Bentuk yang sederhana juga terdapat pada sayap yang dibuat menyeimbangkan bentuk tubuh.

g. Kejelasan (*Clarity*)

Jelas artinya mudah dimengerti, mudah dipahami dan terarah. Obyek-obyek yang disusun harus jelas karena desain dinikmati untuk kepentingan orang lain.

Kajian prinsip desain kejelasan diterapkan pada *body painting* yaitu antara bentuk dan garis harus dapat dilihat dari jarak jauh. Bentuk yang jelas pada riasan mata juga harus mencerminkan sorotan mata yang tajam.

3. Unsur Desain

a. Garis dan Arah

1) Garis

Menurut Widjiningsih (1982: 2) garis adalah unsur yang dapat mewujudkan emosi dan menggambarkan sifat sesuatu. Garis merupakan rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu dengan dengan kedua ujung terpisah. Menurut wujudnya, garis dapat berupa nyata dan semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung. Sedangkan garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) dari suatu bidang, warna dan ruang (Yayat Nursantara, 2004: 34).

Ada empat macam garis yaitu :

- a) Garis lurus berkesan kaku, benar, teliti, tegang, pasti, kuat, tegas, tegar, teguh hati, tidak kenal kompromi dan keras.
- b) Garis lengkung berkesan indah, luwes, lembut, fleksibel, harmonis, kalem, feminin, terang, sopan, budiman, malas, kabur, tidak bertujuan dan lentur.
- c) Garis patah-patah/zig zag berkesan semangat, gairah, seram, bahaya dan kaku.
- d) Garis spiral atau pilin berkesan luwes, lemah gemulai, dinamis dan indah.

2) Arah

Arah dapat dirasakan untuk memberikan kesan titik pandang. Setiap garis memiliki arah, macamnya yaitu :

- a) Mendatar (horizontal) berkesan tenang, mantap, tentram, pasif, damai, kaku dan menggambarkan sifat berhenti.

- b) Tegak lurus (vertikal) berkesan agung, statis, stabil, kokoh, jujur, tegas, cerah, tegas, kuat, kaku, meninggikan, keluhuran, berwibawa, dan menggambarkan kekuatan.
- c) Miring ke kiri dan ke kanan (diagonal) berkesan lincah, gembira, kenas, gesit, gerakan perpindahan, lebar dan dinamis. Garis diagonal akan tampak lebih lebar jika bentuk diagonalnya semakin mendatar.

Dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* tata rias tokoh gagak pada mata berbentuk garis patah-patah/zig zag berkesan semangat, gairah, seram, bahaya dan kaku, sedangkan garis lengkung yang arahnya diagonal terdapat pada kedua pipi untuk memberikan kesan lebih lebar sehingga memberikan pengaruh sebagai rias korektif pada wajah pemain. Garis-garis lekukan yang ada pada riasan wajah tebal dan tegas sebagai gambaran sorotan mata yang tajam. Desain pada kostum tokoh gagak terutama pada sayap terdapat garis lurus yang arahnya diagonal sebagai perlambang kuat, lincah dan gesit. Secara keseluruhan riasan mata menandakan kekuatan yang gelap, tegas, kukuh, kuat, lambang misteri, kehancuran dan kekeliruan.

b. Bidang dan Bentuk

1) Bidang

Menurut Sugiyanto, dkk (2004: 14) bidang adalah unsur yang terjadi karena pertemuan dari berbagai garis. Bidang dapat dibedakan menjadi dua yaitu bidang geometris dan nongeometris.

Bidang geometris adalah bidang yang beraturan dan digunakan dalam ilmu ukur seperti bentuk kubistis, silindris, bola, limas, prisma, kerucut. Sedangkan bidang nongeometris adalah bidang yang tidak beraturan dan merupakan bentuk-bentuk yang alami seperti buah, sayur, hewan, dll. Bidang memiliki kesan filosofis, seperti berikut.

- a) Bidang rata dan lebar berkesan luas.
- b) Bidang horizontal berkesan agung dan stabil.
- c) Bidang diagonal berkesan labil.

2) Bentuk

Bentuk adalah unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang dan volume (Sugiyanto. dkk, 2004: 16). Bentuk dapat didefinisikan sebagai bagian terluar/tepi dari sebuah objek. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 203), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Menurut Yayat Nusantara (2004:3) bentuk dikelompokkan menjadi tiga jenis sebagai berikut.

a) Bentuk figuratif

Bentuk figuratif adalah bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda.

b) Bentuk abstraktif

Bentuk absrakatif adalah bentuk figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya/stilasi. Contohnya wayang kulit/golek, topeng dan dekorasi batik.

c) Bentuk abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam. Diantaranya yaitu bentuk geometris seperti balok, kubus, tabung, piramid, kerucut dan bola.

Dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* tata rias tokoh gagak termasuk bidang nongeometris dengan bentuk figuratif terdapat pada paruh yang meniru bentuk hewan yaitu burung gagak. Untuk mendapatkan karekter tokoh gagak sesuai gagak Australia pada kostum dibuat sayap dan celana yang menyerupai paha gagak.

c. Ukuran

Seperti yang diungkapkan Widjiningsih (1982: 4),

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapatlah menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Menurut Fl. Nurwahyuni Idayati dan Yustina Pratiwi (2008: 10), ukuran tergantung pada fungsi dan jenis penggunaannya. Ukuran erat kaitannya dengan media yang akan ditempati.

Ukuran yang digunakan pada kostum memperhatikan bentuk tubuh pemain. Untuk menunjang karakter gagak, ukuran sayap dibuat lebih besar namun tetap proporsional sesuai bentuk tubuh pemain sehingga menyerupai gagak Australia.

d. Warna

Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi, tetapi dengan penuh kesadaran akan keindahan dan kegunaannya. Warna yang digunakan harus sesuai dan seimbang. Keselarasan warna merupakan kesatuan sehingga penampilan akan menjadi sempurna. Beberapa faktor yang mempengaruhi warna agar sempurna dalam penampilan adalah efek cahaya, tekstur, umur, ukuran tubuh, kepribadian, wajah dan kesempatan. Menurut pendapat Sulasmi Darmaprawira W.A (2002:50) organisasi warna dapat dibedakan menjadi tiga segi yaitu pigmen, cahaya dan psikologis.

1) Pigmen Warna

Klasifikasi pigmen warna menurut teori lingkaran warna dari Munsell digolongkan menjadi tiga yaitu:

- a) Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru.
- b) Warna sekunder merupakan campuran dua warna primer, terdiri dari orange/jingga, hijau dan ungu.
- c) Warna tersier merupakan gabungan warna sekunder dengan dengan warna primer.

2) Cahaya

Hasil percobaan ahli ilmu jiwa serta peneliti-peneliti, sifat warna digolongkan menjadi dua yaitu warna panas (*warm color*) dan warna dingin (*cool color*). Warna panas yaitu keluarga merah, jingga dan kuning. Sedangkan warna dingin yaitu keluarga biru, hijau dan ungu. Yang termasuk dalam warna panas yaitu keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang dan bergairah. Yang termasuk warna dingin yaitu keluarga biru/hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sejuk, sunyi, tenang, tenggelam dan depresi.

Warna bukan sekedar unsur visual. Dua unsur yang sangat penting untuk menikmati warna adalah cahaya dan mata. Tanpa kedua unsur tersebut warna tidak dapat dinikmati secara sempurna, karena cahaya adalah sumber warna, sedangkan mata adalah media untuk menangkap warna dari sumbernya. Berdasarkan sumbernya, cahaya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Sumber cahaya alam terdiri dari matahari, bulan, bintang dan pijaran api alam. Sedangkan yang dimaksud dengan cahaya buatan terdiri dari lampu miyak, lampu gas, lilin dan cahaya listrik.

3) Psikologis

Kesukaan seseorang terhadap warna menurut penelitian ilmu jiwa dapat dihubungkan dengan sifat seseorang. Beberapa ahli menaksir sifat/kepribadian seseorang dihubungkan dengan nilai

simbolis warna. Warna panas memiliki sifat/pengaruh hangat, segar, positif, agresif, aktif, menyenangkan, merangsang dan bergairah. Sedangkan warna dingin memiliki sifat/pengaruh sejuk, negatif, tersisih, pasif, sunyi, tenang, aman, tenggelam dan depresi. Berikut ini adalah warna-warna yang mempunyai arti perlambangan menurut Sulasmi Darmaprawira W.A (2002: 37-49) antara lain :

- a) Merah berarti cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas, pemaarah, anarkis.
- b) Merah muda berarti agresif, ulet berjuang, keras.
- c) Merah jingga berarti semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
- d) Jingga berarti hangat, ramah, semangat muda, ekstremis, manarik.
- e) Kuning jingga berarti kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimism, terbuka.
- f) Kuning berarti cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan.
- g) Kuning hijau berarti persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
- h) Hijau muda berarti kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang, harapan, kesuburan.

- i) Hijau biru berarti tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- j) Biru berarti damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas, keabadian, keadilan, kesepian, dingin, terpisah.
- k) Biru hijau berarti mengagumi diri sendiri/percaya diri (narsisis).
- l) Biru ungu berarti spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, kematangan, sederhana, rendah hati, pemilih, sensitif, diskriminatif, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
- m) Ungu berarti misteri, kuat, supremasi, formal, melankonis, pendiam, agung (mulia), kidmat, murung, menyerah.
- n) Merah ungu berarti tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki, mulia, agung, kaya, sombong.
- o) Coklat berarti hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati, keras kepala, teliti, cermat, seksama.
- p) Merah coklat berarti disiplin tinggi.
- q) Hitam berarti kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
- r) Abu-abu berarti kesedihan, duka, tenang.
- s) Putih berarti suci, senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, tenang.

Warna yang diaplikasikan pada rias karakter gagak dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* yaitu warna toska, coklat dan hitam, sedangkan untuk menonjolkan bagian-bagian tertentu dengan mempertimbangkan tata cahaya panggung maka ditambahkan warna biru muda. Warna tersebut berarti misteri, kuat, keabadian, kesepian, dingin agung (mulia). Warna untuk kostum gagak yaitu hitam dan abu-abu. Secara keseluruhan penampilan gagak menandakan kekuatan yang gelap, tegas, kukuh, kuat, lambang misteri, kehancuran dan kejahatan.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dirasakan seperti kaku, lembut, kasar, halus, tebal dan tipis (Widjiningsih, 1982: 2). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, 2008: 212). Sedangkan menurut pendapat Yayat Nusantara (2004:38), tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dibagi dua yaitu :

- 1) Tekstur nyata merupakan tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar halusny.
- 2) Takstur semu merupakan tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara penglihatan dan perabaan karena adanya kesan perspektif dan gelap terang.

Dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* desain pada kostum tokoh gagak terutama pada sayap, penutup bahu dan penutup celana bertekstur nyata dengan adanya pemasangan bulu untuk menutupi kain.

f. Gelap Terang (*Value*)

Value adalah dimensi mengenai derajat gelap dan terang atau tua dan muda (Sadjiman Edhi Sanyoto. Drs, 2009: 61). Benda hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu obyek. Suatu gambar akan menimbulkan tekstur dan kedalaman karena adanya gelap terang. Menurut pendapat Sugiyanto, dkk (2004: 16) gelap terang dibedakan dengan warna tua dan muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan warna atau karena pengaruh cahaya. Kontras gelap dan terang saling mendukung dan memberi kekuatan pada sebuah obyek.

Nilai gelap terang diterapkan pada riasan wajah tokoh gagak dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* yaitu menyeimbangkan warna toska, coklat dan hitam dengan warna biru muda. Nilai gelap terang tersebut memberikan dimensi yang berbeda pada wajah karena dapat menonjolkan bagian-bagian tertentu dengan mempertimbangkan efek cahaya yang digunakan. Seperti halnya pada riasan wajah, warna tua dan muda diterapkan pada kostum gagak yang dominan warna hitam. Agar tidak tampak datar, kostum diberi nuansa warna yang lebih muda yaitu abu-abu.

E. TATA RIAS WAJAH

1. Pengetian Tata Rias Wajah

Rias wajah bukan merupakan hal yang baru untuk dikenal maupun dipergunakan. Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri sendiri maupun orang lain dengan menggunakan alat dan kosmetik. Seni merias wajah pada umumnya bertujuan untuk menyempurnakan bentuk wajah dan kelengkapan-kelengkapan yang ada pada wajah sehingga mempercantik dan memperindah wajah. Dalam pementasan, tata rias adalah cara mendandani pemain, sedangkan orang yang mengerjakan tata rias disebut penata rias (Sugiyanto, 2005: 187). Wien Pudji Priyanto (2004: 71) mengungkapkan bahwa tata rias adalah menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistik. Tata rias menjadi bagian penting dalam pementasan karena melalui tata rias penampilan wajah pemain bisa direka sedemikian rupa sehingga tampil sesuai dengan karakter yang diperankannya dan untuk mendapatkan karakter pemain dapat diketahui melalui watak dalam dialog para tokohnya. Tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsinya sebagai sarana untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton, memperkuat akting dan menghidupkan lakon. Tata rias dapat juga berfungsi untuk mengubah penampilan agar menjadi lebih baik dan

membedakan karakter/tokoh. Menurut Setyobudi (2006: 146), kegunaan rias dalam seni teater adalah :

- a. Merias tubuh manusia, artinya mengubah yang alamiah (*nature*) menjadi yang artistic/bersifat budaya (*culture*) dengan mendapatkan daya guna yang tepat.
- b. Mengatasi efek tata lampu yang kuat.
- c. Membuat wajah dan kepala sesuai dengan peran yang dikehendaki.

2. Jenis-jenis Tata Rias Wajah

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 74) jenis tata rias ada dua yaitu:

a. Rias Pertunjukan Khusus

Rias pertunjukan khusus merupakan riasan untuk pementasan yang dilaksanakan untuk televisi dan film. Keduanya memiliki perbedaan.

1) Rias Untuk Televisi

- a) Tidak menggunakan film.
- b) Tidak ada pengulangan adegan.
- c) Memperhitungkan *lighting* dan kamera.
- d) Riasan detail sehingga pengerjaannya harus cermat dan teliti karena layar yang digunakan sempit.

2) Rias Untuk Film

- a) Memperhitungkan kepekaan film.
- b) Ada pengulangan adegan (*retage*).
- c) Memperhitungkan teknik *lighting* dan kamera.

b. Rias Identitas

Rias identitas adalah riasan yang meniru karakter khas tokoh tertentu atau orang lain. Yang termasuk dalam kategori rias ini adalah

- 1) Rias Jenis merupakan teknik rias bagi wanita yang akan membawakan peran pria atau sebaliknya.
- 2) Rias Bangsa merupakan teknik rias bagi aktor yang membawakan peran dari suatu daerah, negara atau bangsa lain.
- 3) Rias Usia merupakan teknik rias bagi aktor muda yang akan membawakan tokoh tua atau sebaliknya.
- 4) Rias Watak merupakan teknik rias untuk tokoh yang mempunyai karakter khusus.
 - a) Karakter antagonis riasan dibuat secara tegas terutama pada alis yang bentuknya naik dan tebal, sedangkan pada rias mata, sudut mata dibuat tegas dengan memberikan warna coklat kehitaman. Warna lipstik lebih tua dengan garis bibir yang tegas.
 - b) Karakter protagonis riasan dibuat secara halus dan luwes, bentuk alis mendatar dan tipis. Sedangkan pada rias mata dan lipstik kalem seperti *peach*, orange dan krem.
- 5) Rias Aksen merupakan teknik rias bagi aktor dalam membawakan peran yang berasal dari bangsa sama.
- 6) Rias Temporal merupakan teknik berdasarkan atas perbedaan waktu yang dialami oleh peran.

- 7) Rias Lokal merupakan teknik rias yang berdasarkan atas perbedaan lokasi.

3. Tata Rias Wajah Korektif (*Straight Make Up*)

Tata rias wajah korektif adalah tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuannya untuk menyempurnakan wajah sehingga memperindah penampilan (Herni Kusantanti, 2008: 487).

a. Bentuk dan Koreksi Wajah

Menurut Kusumadewi (2002: 63) bentuk wajah ada tujuh, yaitu :

1) Bentuk Wajah Oval

Bentuk wajah oval dikatakan proporsional karena empat garis horizontal yang terdapat pada wajah tersebut meliputi garis di batas teratas dahi, garis di batas atas kelopak mata, garis di batas bawah cuping hidung dan garis dibatas bawah dagu, yang membagi wajah pada tiga bidang yang sama besar. Kemudian jika dari tengah ujung hidung sampai dagu ditarik garis lurus maka membagi wajah menjadi dua bagian yang sama besarnya. Bentuk wajah oval tidak perlu dilakukan koreksi wajah karena bentuk wajah ini paling sempurna.



Gambar 7. Bentuk Wajah Oval
(Dokumen Atik Wijayanti)

2) Bentuk Wajah Bulat

Dahi lebar, kedua pipi penuh dan bulat, garis rahang dan dagu berbentuk setengah lingkaran. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada area terluar wajah, ujung telinga bawah, pipi dan rahang. Untuk daerah samping wajah dan pipi aplikasikan dengan bentuk segitiga, melebar pada daerah samping namun mengecil pada bawah tulang pipi.
- b) Memberi *highlight* pada daerah dagu, bawah mata dan pangkal hidung.
- c) *Blush on* dipulaskan pada tulang pipi mengarah ke atas menuju pelipis.

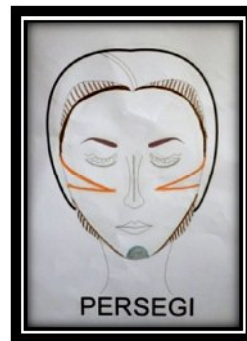


Gambar 8. Koreksi Bentuk Wajah Bulat
(Dokumen Atik Wijayanti)

3) Bentuk Wajah Persegi

Dahi lebar, bentuk rahang persegi dan menonjol. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada area pelipis, rahang dan area dekat kedua mata. Untuk daerah rahang aplikasikan dengan bentuk sedikit persegi ke arah bibir dengan bentuk melebar. Untuk area samping kedua mata aplikasikan *shading* seperti garis.
- b) Memberi *highlight* pada tulang pipi, dagu dan pangkal hidung.
- c) *Blush on* dipulaskan pada tulang pipi mengarah ujung telinga atas dengan bentuk tetap melebar dan memanjang.



Gambar 9. Koreksi Bentuk Wajah Persegi
(Dokumen Atik Wijayanti)

4) Bentuk Wajah Lonjong

Dahi panjang dan lebar, serta dagu panjang. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada garis pertumbuhan rambut di atas dahi, rahang dan dagu. Untuk daerah rahang aplikasikan dengan bentuk

persegi di bawah rahang ke arah bibir dengan bentuk melebar sampai ke dagu.

- b) Memberi *highlight* pada bawah mata dan pangkal hidung.
- c) *Blush on* dipulaskan lebih tinggi hingga mengenai tulang pipi menuju telinga.



Gambar 10. Koreksi Bentuk Wajah Lonjong
(Dokumen Atik Wijayanti)

5) Bentuk Wajah Segitiga

Dahi lebar, dagu sempit, tajam dan panjang. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada pelipis hingga ke rahang dan sedikit di atas dagu.
- b) Memberi *highlight* pada rahang, bawah mata dan pangkal hidung.
- c) *Blush on* dipulaskan pada tulang pipi mengarah ke ujung telinga atas.



Gambar 11. Koreksi Bentuk Wajah Segitiga
(Dokumen Atik Wijayanti)

6) Bentuk Wajah *Diamond*

Dahi dan dagu sempit, jarak kedua tulang pipi lebar. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada samping pipi dekat telinga dan bawah dagu.
- b) Memberi *highlight* pada rahang, bawah mata dan pangkal hidung.
- c) *Blush on* dipulaskan pada tulang pipi mengarah ke tengah telinga.

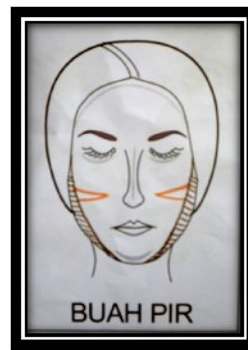


Gambar 12. Koreksi Bentuk Wajah *Diamond*
(Dokumen Atik Wijayanti)

7) Bentuk Wajah Buah Pir

Dahi dan dagu sempit, rahang lebar. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* dengan warna setingkat lebih gelap dari warna kulit pada samping pipi dekat telinga hingga rahang.
- b) Memberi *highlight* pada sekitar dahi sepanjang *hair line*, bawah mata, pangkal hidung dan dagu.
- c) *Blush on* dipulaskan pada tulang pipi mengarah ke tengah telinga.



Gambar 13. Koreksi Bentuk Wajah Buah Pir
(Dokumen Atik Wijayanti)

b. Bentuk dan Koreksi Alis

Alis mata mengubah karakter wajah secara total. Alis merupakan bagian terpenting bagi ekspresi wajah yang diinginkan. Menurut Herni Kusantanti (2008: 445) bentuk alis ada tujuh, yaitu :

1) Alis Menurun

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut yang menurun pada bagian ujung alis dicabut dan bentuk ujung alis lebih menaik agar lebih sempurna.



Gambar 14. Koreksi Alis Menurun
(Dokumen Atik Wijayanti)

2) Alis Melengkung

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut pada bagian pangkal dan ujung alis dicabut kemudian ujung alis dibentuk lebih lurus agar lebih sempurna.



Gambar 15. Koreksi Alis Melengkung
(Dokumen Atik Wijayanti)

3) Alis Lurus

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut pada bagian pangkal dan badan alis bagian bawah dicabut kemudian ujung alis dibentuk lebih menaik agar lebih sempurna.



Gambar 16. Koreksi Alis Lurus
(Dokumen Atik Wijayanti)

4) Alis Tebal dan Lebat

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut pada bagian luar di sekeliling alis dicabut sesuai pola yang lebih kecil dari bentuk alis asli. Kemudian pola tersebut dibentuk dengan pensil alis.



Gambar 17. Koreksi Alis Tebal dan Lebat
(Dokumen Atik Wijayanti)

5) Alis Berdekatan

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut pada bagian pangkal alis yang berdekatan dicabut kemudian bentuk dengan pola pangkal alis agak menonjol ke dalam.



Gambar 18. Koreksi Alis Berdekatan
(Dokumen Atik Wijayanti)

6) Alis Terlalu Jauh

Koreksi yang dilakukan yaitu rambut pada bagian ujung alis dicabut kemudian bentuk dengan pola puncak alis lebih menyiku.



Gambar 19. Koreksi Terlalu Jauh
(Dokumen Atik Wijayanti)

c. Bentuk dan Koreksi Mata

Menurut Ade Aprilia (2010: 33) bentuk mata ada lima, yaitu :

1) Mata Bulat

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada bagian tengah kelopak mata sampai ke sudut dalam mata, berikan *eye shadow* warna gelap pada sudut luar mata.
- b) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil pada garis bulu mata atas dengan penebalan di bagian sudut luar mata.
- c) Pilih bulu mata yang bulunya lebih panjang pada bagian luar.



Gambar 20. Koreksi Mata Bulat
(Dokumen Atik Wijayanti)

2) Mata Sipit

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada tulang alis, pilih *eye shadow* dengan warna yang tidak terlalu gelap pada seluruh kelopak mata.
- b) Berikan *eye shadow* warna gelap pada sudut luar mata.
- c) Aplikasikan *eye liner* dengan arah mendatar dan ujung sedikit ke atas.
- d) Pilih bulu mata yang bulunya rapat dan panjang.



Gambar 21. Koreksi Mata Sipit
(Dokumen Atik Wijayanti)

3) Mata Turun

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada tulang alis, mulai dari ujung sampai sudut luar mata.
- b) Berikan *eye shadow* warna gelap pada sudut luar mata.

- c) Pilih *eye shadow* dengan warna gelap pada lipatan kelopak mata, baurkan ke arah atas.
- d) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil pada garis bulu mata atas dengan penebalan di bagian sudut luar mata.
- e) Pilih bulu mata yang bulunya lebih panjang pada bagian luar.



Gambar 22. Koreksi Mata Turun
(Dokumen Atik Wijayanti)

4) Mata Kecil

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada seluruh kelopak mata.
- b) Pilih *eye shadow* dengan warna terang pada kelopak mata.
- c) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil warna putih pada mata bagian dalam kemudian bingkai dengan *eye liner* warna gelap.
- d) Berikan *eye shadow* warna gelap pada sudut luar mata atas dan bawah.
- e) Pilih bulu mata yang bulunya rapat dan panjang di bagian tengah.



Gambar 23. Koreksi Mata Kecil
(Dokumen Atik Wijayanti)

5) Mata Jauh

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada tulang alis.
- b) Pilih *eye shadow* dengan warna gelap pada sudut dalam kelopak mata.
- c) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil warna hitam pada mata bagian dalam kemudian bingkai dengan *eye liner* cair.
- d) Pilih bulu mata yang bulunya rapat di bagian dalam dan renggang di bagian luar.



Gambar 24. Koreksi Mata Jauh
(Dokumen Atik Wijayanti)

6) Mata Dalam

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada tulang alis mulai dari ujung sampai sudut luar mata.
- e) Pilih *eye shadow* dengan warna terang pada kelopak mata, aplikasikan *eye shadow* dengan warna gelap pada sudut luar kelopak mata.
- b) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil warna hitam pada mata bagian dalam kemudian bingkai dengan *eye liner* cair.
- c) Pilih bulu mata yang bulunya tebal.



Gambar 25. Koreksi Mata Dalam
(Dokumen Atik Wijayanti)

7) Mata Dekat

Koreksi yang dilakukan, yaitu :

- a) Aplikasikan *highlight* pada tulang.
- b) Pilih *eye shadow* dengan warna terang pada kelopak mata, aplikasikan *eye shadow* dengan warna terang pada sudut dalam kelopak mata.
- c) Gunakan *eye liner* berbentuk pensil warna putih garis bulu mata bawah dan pada garis bulu mata atas dengan *eye liner* cair warna hitam.
- d) Pilih bulu mata yang bulunya tebal.



Gambar 26. Koreksi Mata Dekat
(Dokumen Atik Wijayanti)

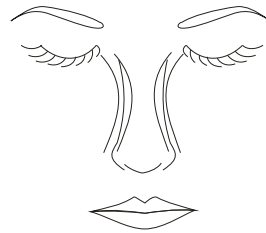
d. Bentuk dan Koreksi Hidung

Menurut Ade Aprilia (2008: 140) bentuk hidung ada lima, yaitu :

- 1) Hidung Pipih dan Besar/Pendek

Batang hidung pendek, garis hidung rendah serta jarak alis dan pangkal hidung pendek dan lebar. Koreksi yang dilakukan yaitu :

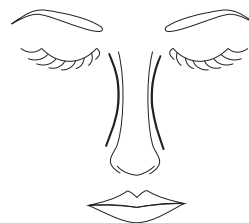
- a) Memberi *shading* pada ujung hidung dan sepanjang kedua sisi batang hidung sampai alis bagian dalam.
- b) Aplikasikan *highlight* di sepanjang tulang tetinggi batang hidung.



Gambar 27. Koreksi Hidung Pipih dan Besar/Pendek
(Dokumen Atik Wijayanti)

2) Hidung Panjang

Batang hidung sempit, garis hidung tinggi serta jarak alis dan pangkal hidung sempit. Koreksi yang dilakukan yaitu memberi *shading* pada ujung hidung dan sepanjang kedua sisi batang hidung sampai sudut mata bagian dalam.



Gambar 28. Koreksi Hidung Panjang
(Dokumen Atik Wijayanti)

3) Hidung Ramping/Sempit

Batang hidung sempit dan panjang serta garis hidung tinggi. Koreksi yang dilakukan yaitu memberi *shading* di sepanjang kedua sisi batang hidung sampai sudut mata bagian dalam.



Gambar 29. Koreksi Hidung Ramping/Sempit
(Dokumen Atik Wijayanti)

4) Hidung Bercuping Besar/Lebar

Batang hidung lebar dan bulat, cuping hidung besar serta garis hidung rendah dan hampir rata dengan wajah. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Memberi *shading* pada ujung hidung dan sepanjang kedua sisi batang hidung sampai alis bagian dalam.
- b) Aplikasikan *highlight* di sepanjang tulang tetinggi batang hidung.



Gambar 30. Koreksi Hidung Bercuping Besar/Lebar
(Dokumen Atik Wijayanti)

5) Hidung Bengkok

Batang dan garis hidung terlihat patah, serta ujung hidung melengkung ke arah bawah. Koreksi yang dilakukan yaitu memberi *shading* pada ujung hidung dan sepanjang kedua sisi batang hidung sampai alis bagian dalam.

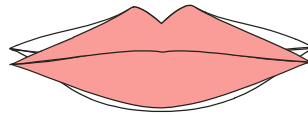
e. Bentuk dan Koreksi Bibir

Bibir merupakan salah satu bagian wajah yang menjadi pusat perhatian dan sebagai ekspresi jiwa. Menurut Muara Bagdja (2010: 46) bentuk bibir ada delapan, yaitu :

1) Bibir Berujung Turun

Kedua ujung bibir terlihat menurun sehingga terkesan judes. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir dengan *lip liner* yang sudutnya ditarik ke arah atas. pilih warna *lip liner* yang lebih tua dari warna lipstick agar garis-garis bibir yang baru lebih terlihat.
- b) Warna *lipstik* disesuaikan dengan tebal tipisnya bibir.



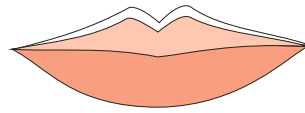
Gambar 31. Koreksi Bibir Berujung Turun
(Dokumen Atik Wijayanti)

2) Bibir Atas Tipis dan Bibir Bawah Tebal

Bibir atas lebih tipis daripada bibir bawah sehingga terlihat kurang proporsional. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* di luar garis alami bibir.
- b) Bingkai bibir bawah dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir.

- c) Gunakan warna *lipstik* satu tingkat lebih muda untuk mengisi bibir atas. Sedangkan untuk mengisi bibir bawah gunakan warna *lipstik* satu tingkat lebih tua.
- d) Gunakan *lip gloss* hanya pada bibir atas.
- e) Tambahkan *luminiser* pada lekuk V bibir atas untuk memberi kesan bibir atas lebih berisi.

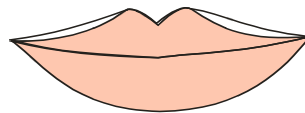


Gambar 32. Koreksi Bibir Atas Tipis dan Bibir Bawah Tebal
(Dokumen Atik Wijayanti)

3) Bibir Naik

Kedua ujung bibir naik yang berkesan tersenyum. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* dari ujung V bibir hingga ke sudut bibir.
- b) Warna *lipstik* disesuaikan dengan tebal tipisnya bibir.



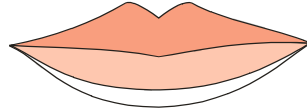
Gambar 33. Koreksi Bibir Naik
(Dokumen Atik Wijayanti)

4) Bibir Atas Tebal dan Bibir Bawah Tipis

Bibir atas lebih tebal daripada bibir bawah sehingga terlihat kurang proporsional. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir.

- b) Bingkai bibir bawah dengan *lip liner* di luar garis alami bibir.
- c) Gunakan warna *lipstik* satu tingkat lebih tua pada bibir atas dan warna muda pada bibir bawah kemudian lapiasi *lip gloss* hanya pada bibir bawah.



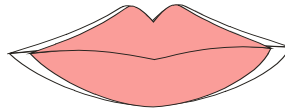
Gambar 34. Koreksi Bibir Atas Tebal dan Bibir Bawah Tipis
(Dokumen Atik Wijayanti)

5) Bibir Mungil

Garis tarikan bibir kecil dan tidak melebar ke arah samping.

Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir atas. Kemudian bingkai bibir bawah dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir menuju garis luar bibir bawah di bagian sudut bibir.
- b) Gunakan *lipstik* warna tua pada bibir kemudian lapiasi *lip gloss* hanya pada sudut bibir bawah.



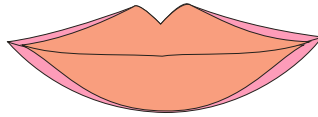
Gambar 35. Koreksi Bibir Mungil
(Dokumen Atik Wijayanti)

6) Bibir Lebar

Garis tarikan bibir panjang dan melebar ke arah samping.

Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir atas dan bawah khususnya di bagian sudut bibir.
- b) Gunakan *lipstik* warna tua pada bibir dengan jenis *matte*.

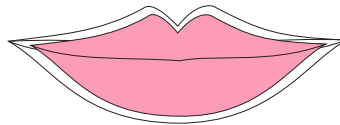


Gambar 36. Koreksi Bibir Lebar
(Dokumen Atik Wijayanti)

7) Bibir Tipis

Bibir atas dan bawah terlihat lebih tipis daripada ukuran rata-rata. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* warna terang di luar garis alami bibir atas dan bawah.
- b) Gunakan *lipstik* warna terang pada bibir kemudian lapiasi *lip gloss*.

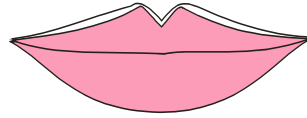


Gambar 37. Koreksi Bibir Bawah Tipis
(Dokumen Atik Wijayanti)

8) Bibir Atas Berbentuk M

Garis lekukan pada bibir atas sangat cekung berbentuk huruf V. Koreksi yang dilakukan yaitu :

- a) Bingkai bibir atas dengan *lip liner* di dalam garis alami bibir atas.
- b) Gunakan *lipstik* warna tua pada bibir.



Gambar 38. Koreksi Bibir Atas Berbentuk M
(Dokumen Atik Wijayanti)

4. Tata Rias Wajah Panggung (*Stage Make Up*)

Rias wajah panggung adalah tata rias yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan pertunjukan (Herni Kusantanti, 2008: 487). Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti mata, hidung, bibir dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu sesuai dengan konsep tujuan pementasan (Herni Kusantanti, 2008: 487). Menurut Endang Sri Sudarti (2011), rias wajah panggung adalah tata rias dengan memberikan tekanan pada wajah karena dilihat dari jarak jauh dan pengaruh sinar lampu yang terang. Adapun ciri-ciri rias wajah panggung yaitu :

- a. Garis-garis wajah harus kontras.
- b. Warna yang digunakan menyolok.
- c. Riasan lebih tebal.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rias wajah panggung, antara lain :

- a. Menentukan tebal tipisnya riasan pada wajah.
 - 1) Jarak antara penonton dengan panggung.

- 2) Jenis busana yang dikenakan. Jika busana yang dikenakan sangat menyolok maka riasan yang diterapkan harus lebih tebal dan tajam.
- 3) Penggunaan tata cahaya/lampu panggung. Semakin terang sorot lampu panggung maka riasan harus terlihat memblau dan tidak kaku.

b. Pengaplikasian tata rias wajah dasar pada wajah.

Alas bedak sebagai pondasi tata rias wajah sangat berpengaruh agar riasan tahan lama dan tahan air (*waterproof*).

c. Pola dan warna riasan.

5. Tata Rias Wajah Fantasi

Rias wajah fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi khayalan yang diinginkan, tetapi segera dikenai oleh yang melihatnya. Menurut Pranoto Soergo, Titi Poerwosoeno (1984: 137) rias fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya seperti tokoh sejarah, bunga atau hewan.

Jadi rias fantasi adalah rias yang dilakukan dengan tema tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan dari riasan tersebut. Rias tersebut meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan imajinasi seorang penata rias. *Body painting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias fantasi yang akan ditampilkan. Perpaduan rias wajah dan rias badan akan menunjukkan ciri khas seperti yang diinginkan.

Beberapa tema yang dapat dijadikan obyek rias fantasi antara lain :

- a. Rias fantasi dengan tema flora yaitu yang menggambarkan tumbuhan baik buah-buahan, sayur, bunga dan pohon.
- b. Rias fantasi dengan tema fauna yaitu yang menggambarkan binatang.
- c. Rias fantasi dengan tema legenda yaitu yang menggambarkan dongeng atau cerita rakyat.
- d. Rias fantasi dengan tema historis yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa.
- e. Rias fantasi dengan tema alegoris yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk melakukan sindiran terhadap tokoh masyarakat atau keadaan social tertentu.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam rias fantasi antara lain :

- a. *Make up* wajah.
- b. Lukisan di tubuh.
- c. Tata rias rambut.
- d. Busana atau kostum..

Rias fantasi dan *body painting* dalam sebuah pertunjukan harus disesuaikan dengan cerita yang akan di angkat dan kesesuaian tarian/gerak. Rias fantasi gagak dibuat dengan sumber ide pada rias fantasi burung elang yang memiliki karakter gagah. Rias fantasi yang diterapkan untuk tokoh gagak dengan perpaduan *body painting*. Riasan ini bertemakan fauna karena menyesuaikan karakter binatang gagak. Pemilihan warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada gagak Australia

yaitu hitam kebiruan dan paruh yang sedikit terlihat warna silver pada ujungnya. Warna yang diaplikasikan pada rias fantasi gagak dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* yaitu warna tosca, coklat dan hitam, sedangkan untuk menonjolkan bagian-bagian tertentu dengan mempertimbangkan tata cahaya panggung maka ditambahkan warna biru muda. Warna tersebut berarti misteri, kuat, keabadian, kesepian, dingin agung (mulia). Secara keseluruhan penampilan gagak menandakan kekuatan yang gelap, tegas, kukuh, kuat, lambang misteri, kehancuran dan kejahatan.

6. Kosmetik, Peralatan, Lenan dan Bahan untuk Rias Fantasi Gagak

a. Kosmetik untuk Rias Fantasi Gagak

Kosmetik yang digunakan untuk rias fantasi gagak antara lain (i&d creative, 2010: 10):

1) Susu Pembersih (*milk cleanser*)

Milk cleanser berfungsi untuk membersihkan wajah dan leher (kecuali mata dan bibir) dari debu, keringat dan kotoran, juga dari kosmetik seperti alas bedak, bedak dan perona pipi yang tidak tahan air. Kosmetik ini digunakan sebelum dan sesudah merias wajah.

2) Penyegar (*toner/face tonic*)

Toner/face tonic berfungsi untuk menyegarkan kulit dan menutup pori-pori setelah wajah dibersihkan.

3) Pelembab (*moisturizer*)

Moisturizer berfungsi untuk melindungi kulit dari bahaya luar (sinar matahari) dan dari pengaruh buruk kosmetik. Bentuk pelembab ada dua yaitu cair (*liquid*) dan krim (*cream*).

4) *Primer*

Primer adalah dasar alas wajah yang bertugas mempersiapkan kulit sebelum dirias. *Primer* dapat membuat kulit lebih kenyal sehingga mudah menerima *foundation* dan hasil pulasannya tidak kering dan pecah-pecah.

5) *Concealer*

Concealer adalah kosmetik yang digunakan untuk mengoreksi wajah. *Concealer* berfungsi untuk menyamarkan noda atau bagian wajah yang kurang sempurna. Kosmetik ini diaplikasikan sebelum *foundation* untuk menghindari kesan lapisan lain yang lebih tebal pada bagian tertentu. Bentuknya ada tiga yaitu cair (*liquid*), krim (*cream*) dan pensil.

6) Alas Bedak (*foundation*)

Foundation berfungsi untuk melicinkan kulit, menutup cacat, dan menyamarkan bagian-bagian yang kurang pada wajah. Bentuk *foundation* ada tiga yaitu :

- a) Cair (*liquid foundation*), merupakan jenis *foundation* yang paling ringan dan sifatnya tidak menutup pori-pori kulit. *Foundation* jenis ini cocok digunakan untuk alas bedak harian.

- b) Krim (*cream foundation*), merupakan jenis *foundation* yang agak berat, lebih merekat, menutup pori-pori dan lebih tahan lama. Teksturnya yang cukup padat dan tebal mampu membuat wajah tampil lebih lembut dan mulus.
- c) Padat (*stick foundation*), merupakan jenis *foundation* yang kuat dan dapat menutup noda pada kulit lebih tahan lama.

7) Bedak

- a) Bedak tabur (*loose powder*)

Loose powder berfungsi untuk memberi kesan kulit menjadi alami dan lembut setelah pemakaian alas bedak. Bedak tabur diaplikasikan setelah *foundation* karena mempunyai daya berpadu dengan alas bedak.

- b) Bedak Padat (*compact*)

Compact berfungsi untuk memberi efek ringan sehingga dapat digunakan sehari-hari untuk memperbaiki riasan (*touch-up*).

8) Perona pipi (*blush on*)

Blush on merupakan penyempurna riasan, berfungsi memberikan segar pada wajah. Bentuknya ada empat yaitu padat, krim, cair dan serbuk.

9) Pelembab perona mata (*eye shadow base*)

Eye shadow base berbentuk *cream transparan* berfungsi untuk melapisi kelopak mata sebelum terkena kosmetik.

10) Perona mata (*eye shadow*)

Eye shadow berfungsi memberikan warna pada riasan mata untuk mendapatkan kesan tertentu sesuai dengan suasana. *Eye shadow* juga berfungsi mendapat dimensi dan kedalaman wajah. Bentuknya ada empat yaitu cair, krim, padat dan serbuk.

11) Pensil alis (*eye brow pencil*)

Eye brow pencil berfungsi untuk membentuk alis dan membentuk kerangka riasan serta mempertegas garis-garis riasan. Warna pensil alis yang digunakan yaitu coklat.

12) Maskara

Maskara berfungsi untuk membuat kesan bulu mata lebih tebal, lentik dan menyatukan menyatukan bulu mata palsu dengan bulu mata asli agar lebih natural.

13) Penyipat mata (*eye liner*)

Eye liner berfungsi untuk membentuk, mempertegas bentuk mata dan merubah kesan pada mata. Bentuk *eye liner* ada tiga yaitu serbuk, cair dan pensil.

14) Lipstik

Lipstik berfungsi untuk mewarnai bibir agar mendapatkan efek tertentu sehingga bibir terlihat cantik dan wajah terlihat segar. Bentuk lipstik ada empat yaitu stik, palet, cair (*liquid*), pasta, dan *gloss*.

15) *Body Painting*

Body painting merupakan kosmetik berbentuk krim berwarna yang digunakan untuk memberi warna pada riasan. *Body painting* berfungsi untuk meperindah dan membuat hiasan/gambar pada tubuh.

16) *Baby Oil*

Baby Oil digunakan untuk mempermudah menghapus kosmetik *body painting*.

b. Peralatan untuk Rias Fantasi Gagak

Peralatan yang digunakan untuk rias fantasi gagak antara lain :

1) Spons Rias (*make up sponse*)

Make up sponse digunakan untuk mengaplikasikan alas bedak, membubuhkan bedak padat dan memperbaiki rias wajah (*touch up*). Bentuknya beraneka ragam seperti bulat, segitiga dan persegi.

2) Saput Bedak (*make up puff*)

Make up puff digunakan untuk membubuhkan bedak tabur.

3) Kuas Set

Macam-macam kuas untuk merias wajah anrata lain :

1. Kuas Bedak Besar (*powder brush*), digunakan untuk merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak yang berlebih.
2. Kuas Perona Pipi (*blush on brush*), digunakan membubuhkan serbuk pemulas pipi pada tulang pipi.

3. Kuas Pengoreksi (*contour brush*), digunakan untuk mengoreksi bagian-bagian pada wajah yang perlu diberi bayangan gelap (*shading*) atau bayangan gelap (*tint*).
4. Kuas Mata Tumpul (*blunt shadow brush*), digunakan untuk mewarnai tulang di bawah alis (*highlight*).
5. Kuas Pembaur (*fluff brush*), digunakan untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan warna-warna pada rias mata.
6. Kuas Sudut Mata (*stiff angel brush*), digunakan untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut, juga untuk membentuk alis menggunakan eye shadow.
7. Kuas Pembersih Riasan Mata (*applicator brush*), digunakan untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.
8. Kuas Garis Mata (*eyeliner brush*), digunakan untuk membentuk garis pada tepi mata bagian atas dan bawah dengan menggunakan kosmetika bentuk cair atau bubuk.
9. Sikat Alis dan Bulu Mata (*eye brow and lashes brush*), yang berbentuk seperti sikat gigi digunakan untuk menyikat bulu-bulu alis dan meratakan warna alis setelah dibentuk dengan pensil alis, sedangkan yang berbentuk seperti sisir kecil digunakan untuk membaurkan mascara pada bulu mata agar tidak menempel satu sama lain.

10. Kuas Bibir (*lip brush*), digunakan untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir/lipstick.

4) Kuas Lukis

Kuas lukis digunakan untuk menggambar dan mengaplikasikan *body painting* pada tubuh. Kuas lukis tersedia dalam berbagai ukuran untuk menghasilkan tekstur yang baik dalam menggambar.

5) Peruncing Pensil (*sharpener*)

Sharpener digunakan untuk mempertajam pensil alis dan pensil garis mata yang sudah tumpul.

c. Lenan dan Bahan untuk Rias Fantasi Gagak

1) Bandana Penutup Kepala (*hair band*)

Hair band digunakan untuk menutup atau menahan rambut agar tidak jatuh ke wajah sehingga tidak mengganggu proses kerja rias wajah.

2) Handuk Kecil

Handuk kecil digunakan untuk menutupi busana saat rias wajah.

3) Tisu (*tissue*)

Tissue digunakan untuk menyerap dan mengangkat kosmetika pembersih.

4) Kapas (*cotton*)

Cotton digunakan untuk mengangkat atau membersihkan kosmetika pada wajah juga untuk memberikan penyegar pada kulit wajah setelah dibersihkan.

5) Kapas berbatang (*cotton buds*)

Cotton buds digunakan untuk membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan seperti garis-garis riasan yang terlalu tebal dan besar.

Dalam pagelaran ini gagak menggunakan rias fantasi dan rias panggung dengan merubah karakter sesuai dongeng *Swan Lake* dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

F. PENATAAN RAMBUT

1. Pengetian Penataan Rambut

Penataan secara umum yaitu semua tahapan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Sedangkan secara khusus penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut (Kusumadewi, 2001: 163).

2. Jenis-jenis Penataan Rambut

a. Penataan Pagi dan Siang Hari

Penataan siang hari atau *day style* merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi atau siang hari. Penataan ini harus lebih sederhana, mudah diatur dan menarik. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut hingga seminimal mungkin.

b. Penataan Cocktail

Penataan *cocktail* merupakan penataan rambut yang dibuat lebih meriah dari penataan pagi dan siang hari namun lebih sederhana dari penataan malam hari biasanya digunakan dalam kesempatan resmi. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut lebih bervariasi.

c. Penataan Sore dan Malam Hari

Penataan malam hari atau *evening style* merupakan penataan rambut yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari untuk dipergunakan dalam kesempatan resmi. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut bebas dan bentuknya lebih rumit.

d. Penataan Gala

Penataan gala atau *gala style* merupakan penataan rambut yang cocok digunakan untuk menghadiri pesta. Bentuk penataan rambut lebih beraneka ragam dengan hiasan rambut lebih rumit, bebas dan bervariasi. Penataan rambut ini biasanya identik dengan trend rambut terbaru yang ada pada masyarakat.

e. Penataan Fantasi

Penataan fantasi atau *fantasy style* merupakan penataan rambut yang lebih menampilkan kemahiran seorang penata rambut dengan menunjukkan kreasi dengan bentuk yang rumit, kompleks, sulit dan besar. Ada tiga penataan fantasi yaitu :

1) Penataan Bebas

Penataan bebas atau *free style* merupakan penataan rambut paling sering dilakukan dan tidak dibatasi oleh ketentuan apapun. Betuk penataan rambut lebih beraneka ragam dengan bentuk rambut lebih rumit dan tidak menjadikan lebih cantik karena mewujudkan fantasi seorang penata rambut.

2) Penataan Alegoris

Penataan alegoris atau *alegoricall style* merupakan penataan rambut yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seseorang. Betuk penataan rambut lebih beraneka ragam dengan tingkat kesulitan lebih besar karena seorang penata rambut harus peka terhadap kepincangan sosial.

3) Penataan Historis

Penataan historis atau *historical style* merupakan penataan yang dilakukan untuk memperingati seorang tokoh atau peristiwa bersejarah. Betuk penataan rambut lebih beraneka ragam dengan dengan bercirikan sesuai identitas tokoh atau peristiwa yang ada.

3. Penataan Rambut Tokoh Gagak

Sanggul gagak terimajinasi oleh mahkota ceperes yang merupakan tutup kepala Mesir kuno. Tutup kepala ini berbentuk topi tinggi. Bulu-bulu ayam ditambahkan pada bagian luar sanggul untuk menegaskan karakter burung gagak.

G. BODY PAINTING

1. Pengetian *Body Painting*

Menurut Puspita Martha (2009: 75), *body painting* adalah sebuah media seni lukis tubuh yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya.

Jadi *body painting* adalah gambar yang berupa objek yang dilukis di tubuh menggunakan kosmetik atau alat apapun sehingga memperindah tubuh.

2. Jenis-jenis *Body Painting*

Menurut Puspita Martha (2009: 75), jenis *body painting* ada dua yaitu :

- a. *Body painting* permanen merupakan seni lukis tubuh yang tidak mudah hilang/pudar jika sudah diterapkan pada tubuh manusia dan tidak akan hilang walaupun terkena air atau bahan kosmetik pembersih yang lain. Contoh jenis *body painting* ini adalah tato.
- b. *Body painting* tidak permanen (*temporary*) merupakan seni lukis tubuh yang akan hilang dalam waktu tertentu dan akan hilang jika terkena air atau bahan kosmetik pembersih yang lain. *Body painting* jenis ini biasanya digunakan untuk keperluan pentas sebagai penuangan ide dan kreativitas.

3. Motif *Body Painting* Tokoh Gagak

Body painting bentuk bulu dibuat dengan membentuk pola menggunakan krim *body painting* warna abu-abu. Pada tulang bulu

ditegaskan dengan krim *body painting* warna hitam. Bentuk *body painting* yaitu bulu kontur. Bulu kontur adalah bulu yang tumbuh memanjang di sayap atau ekor dan memiliki tulang yang cukup keras.

H. KOSTUM DAN ASESORIS

1. Pengertian Kostum

Kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk kebutuhan pertunjukan. Kostum bertujuan untuk mewujudkan personifikasi peran. Fungsi kostum adalah untuk memperkuat akting sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan lakon (Wien Pudji Priyanto, 2004: 78). Kostum merupakan pelengkap penampilan dalam sebuah pementasan yang sangat berpengaruh sebagai penunjang penampilan sehingga harus memberikan kenyamanan bagi pemainnya namun tetap mengedepankan keserasian dan keindahan. Sedangkan menurut Surayin (2001: 257) kostum adalah pakaian khusus bagi perseorangan/kelompok atau pakaian dan perlengkapan yang menggambarkan tokoh tertentu. Kostum dalam sebuah pementasan memiliki peranan penting untuk membantu menggambarkan seorang tokoh. Kostum berhubungan dengan pengaturan pakaian yaitu mulai dari desain hingga cara menggunakannya. Agar mempunyai efek yang diinginkan, kostum pentas harus dapat berfungsi tertentu, seperti:

- a. Membantu menghidupkan perwatakan pelaku.
- b. Individualisasi pemain.

c. Memberi fasilitas dan membantu gerak.

Secara visual, pemain dan kostum dianggap kesatuan karena merupakan satu gabungan di atas panggung. Pada saat yang sama, kostum memiliki nilai tersendiri yang memberi warna, bentuk, tekstur, dan simbolisme untuk efek keseluruhan (Edwin Wilson, 1985: 347). Dalam sebuah pertunjukan, kostum memberikan arti yang sama dengan kehidupan sehari-hari, tetapi ada perbedaan signifikan antara kostum kehidupan sehari-hari dalam sebuah pertunjukan. Kostum panggung mengkomunikasikan informasi yang sama seperti pakaian biasa berkaitan dengan jenis kelamin, posisi, dan pendudukan, tetapi di panggung kostum merupakan sorotan penonton. Di atas panggung, kostum harus memenuhi persyaratan lain sesuai tujuan dari desain kostum. Kostum panggung harus memenuhi tujuh persyaratan sebagai berikut :

- 1) Membantu menentukan tema dan gaya yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjukkan periode sejarah dari lokasi tertentu.
- 3) Menunjukkan status dan kepribadian serta sifat karakter individu atau kelompok.
- 4) Menunjukkan dan memisahkan antara karakter utama dari yang kecil dengan kelompok lain.
- 5) Secara simbolis menyampaikan karakter individu atau tema dari sebuah pertunjukan.

- 6) Memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan bagi seorang aktor atau aktris untuk bergerak bebas dalam kostum atau (bila diperlukan) untuk mengubah dengan cepat dari satu kostum ke yang lain.
- 7) Konsisten sesuai tema secara keseluruhan, terutama elemen visual lainnya.

2. Jenis-jenis Tata Kostum

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 79) jenis kostum teater antara lain :

- a. Kostum Historis merupakan kostum yang sesuai dengan sejarah.
- b. Kostum Tradisional merupakan kostum dengan penggambaran karakter spesifik secara simbolis dan distilir.
- c. Kostum Nasional merupakan kostum dari suatu negara atau daerah dengan ciri khas tertentu.
- d. Kostum Modern merupakan kostum yang sesuai dengan masa atau waktu tertentu.

3. Bagian-bagian Kostum

Menurut Sri Widarwati (2000: 21), bagian-bagian dalam kostum antara lain :

- a. Leher

Garis leher merupakan bentuk tertentu dan membedakan model dari suatu kostum. Macam-macam garis leher yaitu bulat, segi empat,

U, *sabrine*, *heart*, *sweet heart*, V, *slot*, *decollete*, *shoulder*, *cowl*, *strapless*, *camisole*, *drawstring* dan *halter*.

b. Kerah

Kerah adalah bentuk bagian yang terpisah untuk menyelesaikan garis leher. Kerah berfungsi juga sebagai desain hiasan pada kostum. Model-model kerah yaitu *clerical*, *shanghai*, *turtle*, *schiler*, *peter pan* (*rebah*), *eton*, *boord*, setali, jas, *mastros*, *cape*, pita/dasi, *bertha* dan *surplise*.

c. Lengan

Lengan dibagi menjadi dua kelompok yaitu lengan setali yang digunting sekaligus badan dan lengan yang dipasangkan. Pemberian lengan berdasarkan hal-hal berikut :

- 1) Konstruksi lengan misalnya lengan jas dan lengan licin.
- 2) Bentuk lengan misalnya lengan tulip/mawar dan lengan lonceng.
- 3) Panjang lengan misalnya lengan pendek, lengan panjang dan lengan $\frac{3}{4}$.
- 4) Asal model/daerah/Negara misalnya lengan philipina.
- 5) Nama orang yang memakai/nama populer misalnya lengan Edwardian.

d. Rok

Rok adalah bagian kostum yang dipakai di bagian bawah, baik dipakai orang dewasa atau anak-anak. Pemilihan model rok tergantung

dari model yang sedang ada di pasaran dan disesuaikan dengan bentuk tubuh serta kesempatan.

e. *Trimming*

Trimming adalah hiasan pada kostum yang berfungsi untuk memperindah kostum tetapi tidak menunjang fungsi kostum tersebut.

Trimming dapat dibuat dari bahan yang sama atau bahan lain yang serasi dengan busananya.

4. Aplikasi Kostum

Kostum yang digunakan untuk tokoh gagak terdiri dari lima bagian yaitu rompi, sayap, hiasan bahu, celana dan penutup celana. Sayap gagak terinspirasi oleh kostum Mesir modern yang dikenakan Cleopatra. Di bagian penutup celana kostum gagak terinspirasi oleh skenti/sarung pendek pada kostum Mesir kuno dan pada hiasan bahu terinspirasi oleh kerah/*pektoral* pada kostum Mesir kuno. Bulu-bulu ayam ditambahkan pada bagian luar kain untuk menegaskan karakter burung gagak. Sedangkan pada bagian dalam sayap gagak ditambahkan kain warna abu-abu muda agar mempunyai kesan fantasi.

5. Pengertian Asesoris

Asesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam akting (Wien Pudji Priyanto, 2004: 78). Sedangkan menurut Sri Ardiarti Kamil (1977: 67), asesoris adalah pelengkap pakaian seperti tas, sepatu, topi, sarung tangan, ikat pinggang dan perhiasan-perhiasan (*jewelry*). Pemilihan

asesoris harus dengan pertimbangan yang matang untuk dapat menunjukkan kepribadian seseorang.

Jadi asesoris adalah pelengkap, penyempurna dan penyeimbang penampilan keseluruhan.

6. Fungsi dan Manfaat Asesoris

Asesoris merupakan pelengkap penampilan yang berfungsi untuk menunjukkan kepribadian seseorang. Asesoris juga berfungsi untuk memperindah penampilan.

- a. Praktis berarti mempunyai fungsi memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai. Misalnya : topi, arloji, sarung tangan, tas dan sepatu.
- b. Estetis berarti hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Misalnya : kalung, gelang, cincin, anting, bros, tusuk konde, giwang, selendang, syal, ikat pinggang dan bunga-bunga (*corsage*).

7. Jenis-jenis Asesoris

Asesoris ada dua, yaitu :

- a. Praktis berarti mempunyai fungsi memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai. Misalnya : topi, arloji, sarung tangan, tas dan sepatu.
- b. Estetis berarti hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Misalnya : kalung, gelang, cincin, anting, bros, tusuk konde, giwang, selendang, syal, ikat pinggang dan bunga-bunga (*corsage*).

8. Aplikasi Asesoris

Asesoris yang yaitu bulu yang diperoleh dari bulu ayam dengan warna hitam. Bulu-bulu ayam ditambahkan pada bagian luar kostum melapisi kain untuk menunjukkan dan menegaskan karakter burung gagak.

I. PERGELARAN

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan dan memperkenalkan barang, jasa atau prestasi kepada publik (Sugiyanto. dkk, 2005: 187). Pergelaran mengandung arti bahwa hal-hal yang dipertunjukkan bersifat *dinamis* atau ada pergerakan. Tujuan pertunjukan adalah sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal-hal yang bermanfaat. Selain itu, pertunjukan dimanfaatkan sebagai media pengembangan bakat dan ekspresi diri bagi pembuat karya seni. Jadi, pertunjukan merupakan wujud kegiatan final dari hasil berolah seni yang disajikan kepada masyarakat umum sebagai penikmat seni. Prinsip-prinsip yang harus diingat sebagai pedoman sebuah pertunjukan yaitu *planning* atau perencanaan, *organizing* atau pengelolaan, *acting* atau pelaksanaan, dan *controlling* atau pengawasan.

2. Tema Pertunjukan

Penentuan tema merupakan suatu proses untuk menempatkan hal-hal yang ingin dicapai dan bagaimana cara mencapainya. Tema adalah pokok

pikiran, jiwa suatu kegiatan (Setyobudi, 2006: 153). Tema memberikan seluruh kesan dan nuansa pertunjukan. Sebelum merumuskan suatu tema maka yang dilakukan adalah menentukan tujuan, bentuk dan sasaran pertunjukan. Tema yang dipilih harus komunikatif dan mudah diingat. Menurut Agapitus Purwanto (2004: 116) langkah yang dilakukan setelah mendapatkan tema yang diinginkan yaitu menjabarkan tema yang berfungsi:

- a. Memperdalam pemahaman tema.
- b. Mendapatkan sub-sub tema.
- c. Menegaskan acara yang akan ditampilkan dan pendukung-pendukungnya.

Proyek akhir mahasiswa tata rias dan kecantikan angkatan 2009 mengusung tema *Fairy Tales Of Fantasy* ini mengambil cerita dari dongeng barat, yaitu gabungan tujuh dongeng antara lain Aladin, *Swan Lake*, Rapunzel, *Beauty and The Beast*, *Sleeping Beauty*, Cinderella dan *Snow White*. Gabungan ketujuh cerita dongeng merupakan dunia impian atau khayalan yang ada di dalam dongeng-dongeng. Kehadiran dunia khayal tersebut mencetuskan pemikiran akan penguasaan cerita di dunia nyata dengan mengedepankan gaya penataan rambut, *make up* dan kostum yang dijadikan kreatifitas seni modern. Penyelenggaraan acara yang megah ditampilkan dalam bentuk pementasan teater yang menggunakan dialog dan diiringi dengan musik. Pertunjukan ini dipentaskan dengan format dan paduan baru yang lebih modern tanpa merubah inti cerita aslinya. Cerita

dongeng dengan sentuhan modern yang lebih inovatif seperti penggunaan penataan rambut, tata rias, busana, musik, koreografi, ornamen, dekorasi dan tata cahaya akan memberikan dampak yang memukai bagi para penonton sehingga pertunjukan ini diberi judul *Fairy Tales of Fantasy*. Sehingga dalam kenyataannya, ketujuh cerita dongeng dijadikan pedoman sebagai obyek dalam pertunjukan tugas akhir tahun 2012.

3. Alur Cerita Pertunjukan

Pertunjukan yang bertema *Fairy Tales Of Fantasy* ini dibuka dengan dongeng Aladin kemudian disusul dongeng *Swan Lake*, Rapunzel, *Beauty and The Beast*, *Sleeping Beauty*, Cinderella dan diakhiri dongeng *Snow White*. Cerita dongeng-dongeng tersebut memiliki akhir cerita yang tidak jauh berbeda yaitu pertemuan seorang perempuan dan laki-laki yang saling mencintai.

Dalam dongeng *Swan Lake* menceritakan seorang perempuan bernama Odette yang merupakan anak dari pembuat roti di suatu daerah di Jerman. Suatu hari Odette melihat seekor kuda bertanduk bernama Unicorn di jembatan desa tempat ia tinggal. Odette berusaha membantu Unicorn untuk kembali ke hutan Enchanted yang terletak di balik gua berair terjun. Sampai di hutan Odette bertemu dengan penghuni hutan Enchanted termasuk ibu peri. Tak lama kemudian seekor gagak datang. Gagak tersebut adalah jelmaan Von Rothbart sang penyihir jahat yang ingin menguasai hutan Enchanted. Ibu peri berusaha melindungi hutan Enchanted, namun Von Rothbart menyihir peri yang ada di hutan menjadi

binatang. Akibat membantu ibu peri, Odette disihir menjadi seekor angsa. Oddete yang dikutuk menjadi angsa tinggal di danau dekat kerajaan. Odette hanya bisa berubah menjadi manusia di tengah malam hingga menjelang fajar.

Suatu malam, Pangeran Siegfried dan pengawalnya berburu di danau dan melihat ada kumpulan angsa cantik. Tengah malam, pangeran melihat seekor angsa berubah menjadi putri yang cantik jelita dan pangeran pun jatuh cinta. Pangeran Siegfried meminta Odette untuk datang pada malam pesta ulang tahunnya. Pertemuan dan undangan Pangeran Siegfried kepada Odette diketahui oleh Von Rothbath yang menjelma menjadi gagak. Saat pesta dansa besok malam Von Rothbath berencana menyuruh Odile anak perempuannya untuk menyamar dan merubah penampilannya menjadi gadis pujaan Pangeran Siegfried yaitu Oddete.

Di malam perayaan pesta ulang tahun Pangeran Siegfried diminta untuk memilih putri-putri yang datang dari berbagai negeri. Namun tak satupun dari putri-putri tersebut menarik hatinya karena pangeran Siegfried menunggu kedatangan Oddete. Pangeran Siegfried ingin mengutarakan perasaan cinta padanya.

Di lain tempat yaitu hutan Enchanted, Von Rothbath mengurung Oddete di sebuah sumur sehingga ia tidak dapat pergi memenuhi undangan ulang tahun pangeran Siegfried. Tak lama setelah mengurung Odette, datanglah Von Rothbath dan Odile yang menyamar menjadi Oddete ke pesta ulang tahun pangeran Siegfried di istana. Pangeran Siegfried

mengajak Odile berdansa karena yang tak mengetahui bahwa gadis di depannya bukan Odette. Sesaat kemudian seekor angsa datang berusaha menerobos masuk ke istana, namun Von Rothbath yang mengetahuinya langsung menghalangi niat tersebut. Odette khawatir jika Pangeran Siegfried mengutarakan cinta pada Odile, bukan padanya, karena itu akan membuat Odette terkutuk menjadi angsa selamanya. Di luar istana Odette bersama ibu peri dan Unicorn berusaha membongkar penyamaran Odile. Cinta sejati Pangeran Siegfried dan Odette melenyapkan kekuatan jahat Von Rothbath dan Odile. Akhirnya Odette bertemu dengan Pangeran Siegfried, mereka berdansa berdua dan hidup bahagia selaiaknya seorang putri dan pangeran.

4. Panggung

Tata panggung adalah dekor yang diciptakan di atas panggung untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang tempat kejadian cerita yang dipentaskan (Sugiyanto. dkk, 2005: 188). Panggung menggambarkan tempat, waktu dan suasana. Seorang penata panggung harus kreatif untuk menciptakan dekor atau tata panggungnya karena penataan panggung juga sangat berpengaruh terhadap sukses tidaknya pementasan. Di panggung terdapat dekorasi yang berfungsi memperjelas maksud isi cerita dalam suasana berbeda.

Tempat pentas atau tepat pertunjukan merupakan tempat keberadaan dua tempat yaitu tempat untuk menonton dan tempat untuk pertunjukan

(Pramana Padmodamaya, 1988: 38). Bentuk pentas yang ada di Indonesia menurut Pramana Padmodamaya (1988: 35) ada tiga macam, yaitu :

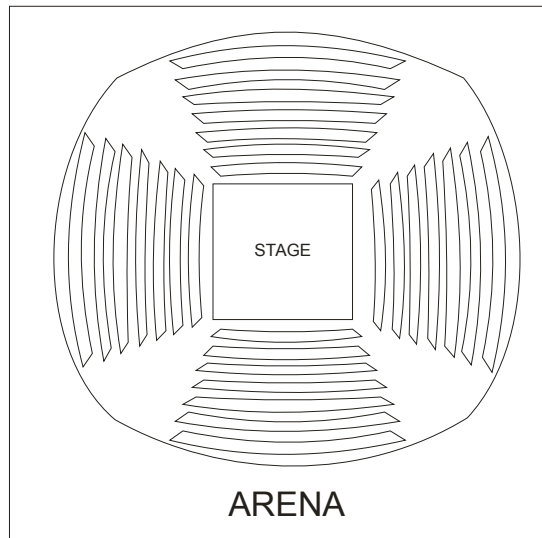
a. Bentuk Arena

Pentas arena adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki kesederhanaan dan keakraban sifat-sifat pelayanannya. Ada dua ciri khas pentas arena yaitu kesederhanaan dan keakraban. Pentas arena pada umumnya menempatkan diri di titik pusat. Bentuk panggung ini pada umumnya tidak dapat memuat banyak penonton dengan kapasitas maksimal 300 sampai dengan 400 penonton. Terdapat berbagai bentuk pentas arena antara lain pentas arena sentral, pentas arena setengah melingkar, pentas arena tapal kuda dan pentas arena bujur sangkar.

- 1) Pentas arena sentral adalah apabila penonton berada disekeliling pentas.
- 2) Pentas arena setengah melingkar adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk setengah melingkar.
- 3) Pentas arena tapal kuda adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk tapal kuda.
- 4) Pentas arena bujur sangkar adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk bujur sangkar.

Kelebihan dari bentuk arena yaitu kesederhanaan dan keakraban sehingga tidak ada batasan antara pemain dan penonton, selain itu biaya yang digunakan untuk membuat set tidak besar. Sedangkan kekurangannya yaitu terdapat pada keterbatasan jumlah penonton dan

peralatan yang digunakan harus dapat meyakinkan penonton karena jarak pandang penonton dengan pemain yang berdekatan.



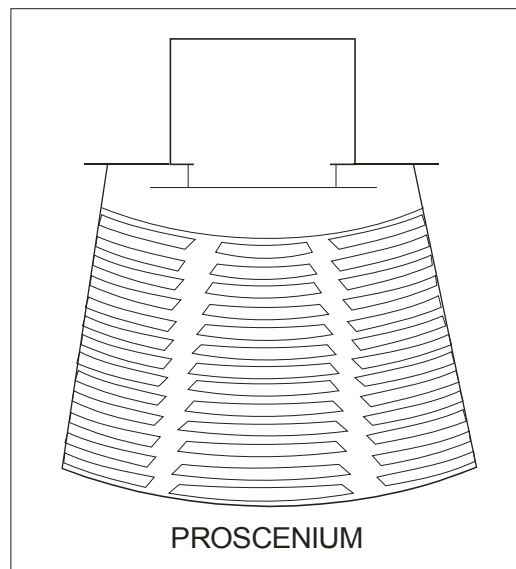
Gambar 39. Bentuk Arena
(Dokumen Atik Wijayanti)

b. Bentuk Prosenium

Prosenium berasal dari bahasa Yunani *proskenion* dan bahasa Inggris *prosenium*. *Pro* atau *pra* berarti yang mendahului atau pendahuluan, sedangkan *skenion* atau *scenium* berarti adegan. Jadi prosenium berarti mendahului adegan. Panggung prosenium adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding prosenium antara panggung dengan auditoriumnya. Pada dinding prosenium tersebut terdapat pelengkung prosenium dan lubang prosenium. Panggung prosenium pada mulanya dibuat untuk membatasi daerah pertunjukan dengan daerah penonton agar penonton lebih terpusat pada pertunjukan. Letak dasar perbedaan panggung prosenium dengan pentas arena yaitu panggung prosenium tidak sesederhana dan tidak

seakrab pentas arena. Segala persiapan pertunjukan yang sifatnya bukan untuk dipertontonkan kepada penonton ditutupi dengan layar-layar (*curtain*) dan sebeng-sebeng (*side wings*).

Kelebihan dari bentuk prosenium yaitu tersedia kursi penonton dalam jumlah yang lebih banyak dan persiapan pertunjukan di balik layar tidak terlihat oleh penonton. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak ada kesederhanaan dan keakraban karena ada jarak antara pemain dan penonton.



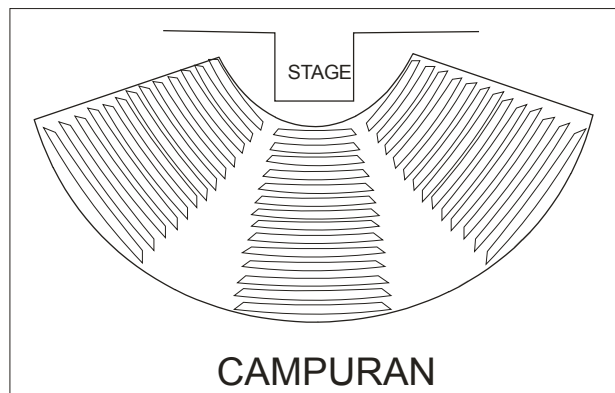
Gambar 40. Bentuk Prosenium
(Dokumen Atik Wijayanti)

c. Bentuk Campuran

Pentas campuran adalah pentas yang memiliki bentuk pencampuran dari bentuk arena dan bentuk procenium dengan menggabungkan dan meniadakan beberapa sifatnya. Yang digabungkan adalah sifat kesederhanaan pentas arena dan sifat adanya jarak yang jauh pada pentas procenium, sedangkan yang ditiadakan

yaitu sifat keakraban pentas arena dan sifat tertutupan pentas prosenium. Pentas semacam ini dimaksudkan untuk melayani pertunjukkan sebaik mungkin dalam hubungannya dengan penonton.

Kelebihan dari bentuk campuran antara arena dan prosenium yaitu tersedia kursi penonton dalam jumlah yang banyak, selain itu jarak antara penonton dan pemain yang tidak terlalu jauh. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak ada keakraban antara pemain dan penonton.



Gambar 41. Bentuk Campuran
(Dokumen Atik Wijayanti)

Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasi* dilaksanakan di *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta yang merupakan panggung prosenium untuk pertunjukan teater dengan panjang 14,80 meter dan lebar 18,80 meter. Jarak antara panggung dengan penonton terdekat kurang lebih 3,5 meter dan terjauh kurang lebih 22 meter. Dekorasi yang digunakan adalah istana fantasi yang berbentuk balkon istana yang menggunakan warna putih, hitam, abu-abu dan biru muda. Alasan pemilihan panggung prosenium karena segala persiapan pertunjukan yang sifatnya bukan untuk dipertontonkan kepada penonton tidak terlihat dan dapat memuat banyak

penonton melebihi 500 orang. Hal ini merupakan kelebihan dari bentuk panggung prosenium, sedangkan kelemahannya adalah tidak ada keakraban antara penonton dan pemain pertunjukan.

5. *Lighting*

a. Pengertian Cahaya

Menurut Suryanto (2004: 188) tata cahaya adalah pengaturan lampu di atas panggung. *Stage lighting* atau tata cahaya panggung merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung (Hendro Martono, 2010: 1). Tata cahaya yang baik akan mampu menciptakan suasana-suasana yang diinginkan. Tata cahaya juga sangat berpengaruh pada kenyamanan penonton menyaksikan pertunjukan. Keberadaan tata cahaya panggung dalam pertunjukan sudah merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan.

b. Fungsi Tata Cahaya

Fungsi tata cahaya secara umum tergantung dari bagaimana kerjanya di dalam sebuah pertunjukan. Menurut Hendro Martono (2010: 14) ada lima fungsi tata cahaya, antara lain ;

1) *Selective Visibility*

Selective Visibility yaitu mengadakan pilihan bagi semua yang diperhatikan. Cahaya lampu berperan di atas panggung yang bertujuan agar penonton dapat menikmati secara jelas dan menyenangkan pada obyek yang dipilih. Penonton dituntun

menikmati bagian-bagian yang penting seperti penonjolan pemeran penting, penonjolan tata rupa panggung, tata rias, tata busana dan sebagainya sehingga penonton dapat fokus terhadap pertunjukan. Cahaya pada dasarnya sebagai penuntun bagi mata para penonton untuk menikmati adegan dalam pertunjukan guna menangkap makna yang tersirat dalam sebuah cerita yang dimainkan.

2) *Revelation of Form*

Revelation of Form yaitu mengungkapkan rahasia bentuk. Fungsi ini sering dianggap remeh, apabila sebuah pementasan disinari lampu biasa dan mengabaikan penempatan lampu dan arah cahaya. Fungsi ini juga bertujuan agar obyek yang disinari bentuknya akan nampak wajar dan tidak datar (*flat*). Hal ini dapat disempurnakan dengan beberapa upaya seperti penggunaan variasi warna, arah sinar yang seimbang, tinggi rendahnya derajat cahaya dan *setting* lampu yang baik. Jika semua hal tersebut terpenuhi maka mulai dari gerak, ekspresi wajah, tat arias dan kostumnya tidak dirusak oleh warna cahaya yang salah sehingga maksud yang tersirat tidak ikut rusak pula.

3) *Illision of Nature*

Illision of Nature yaitu gambaran wajah atau alamiah. Tata cahaya harus mampu menimbulkan kesan sehari-hari dengan penyinaran yang bukan sehari-hari sehingga penonton dapat membedakan berbagai gambaran seperti suasana siang, malam,

bulan purnama dan sebagainya. Fungsi tata cahaya ini sering digunakan dalam pertunjukan yang *naturalisme*.

4) *Mood*

Mood yaitu mempengaruhi suasana hati atau jiwa. Ada dua sebab yang menimbulkan suasana hati atau jiwa yaitu :

- a) Warna lampu ada dua yaitu dingin dan hangat. Warna lampu dingin (*cool color*) biru, hijau, ungu membawa pengaruh suasana tregegi, kesedihan dan kematian. Sedangkan warna lampu hangat (*warm color*) menimbulkan suasana gembira.
- b) Cahaya dan keteduhan. Tata cahaya yang terang benderang dengan kontras bayangan gelap digunakan pada lakon misteri dan melodrama. Efek *fluorescent* dan *fosforencent* cocok untuk lakon supranatural.

5) *Composition*

Composition yaitu menciptakan komposisi. Komposisi cahaya dapat memperindah seni pertunjukan demi kenikmatan penonton. Fungsi lain dari komposisi ini dapat memperluas atau mempersempit ruang pemeranan.

c. Macam-macam Tata Cahaya

Menurut Praman Padmodarmaya (1988: 147) ada tiga macam golongan lampu yaitu :

- 1) Lampu cahaya umum

Lampu cahaya umum memiliki sifat cahaya yang memancar, disebabkan oleh karena cahaya yang keluar dari lampu hanya dipantulkan melalui reflektor menembus pada kaca lampu. Jenisnya antara lain lampu biasa, lampu kerja dan lampu *flood*.

2) Lampu cahaya khusus

Lampu cahaya khusus merupakan cahaya yang keluar dari lampu setelah dipantulkan melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui lensa. Pembiasan melalui lensa tersebut menyebabkan sorotan cahayanya terpadu dan keluar dengan tajam. Jenisnya yaitu lampu *spot*.

3) Lampu cahaya campuran

Lampu cahaya campuran sifatnya seperti lampu umum, hanya setelah cahaya terpantul melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui kaca lampu yang berwarna warni. Lampu campuran ini gunanya untuk memberikan nada cahaya dan untuk menghilangkan atau mengurangi bayang-bayang yang mungkin timbul oleh lampu cahaya umum atau lampu cahaya khusus. Jenisnya antara lain jenis lampu *strip*.

Pementasan dilakukan dalam ruangan besar dan gelap maka memerlukan *lighting* yang dapat memperlihatkan hasil riasan. Berikut efek cahaya lampu terhadap tata rias di atas panggung menurut Vincent (1992: 44) :

Tabel 1.1 Efek Cahaya Lampu Terhadap Tata Rias

Warna <i>Make Up</i>	Cahaya Merah	Cahaya Kuning	Cahaya Hijau	Cahaya Biru	Cahaya Ungu
Merah	Tenggelam/ Tidak terlihat	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Merah Pucat
Orange	Orange Terang	Pudar	Gelap	Sangat gelap	Orange terang
Kuning	Sangat Gelap	Memutih Atau pucat	Gelap	Mengungu	Pink muda
Hijau	Sangat Gelap	Gelap/ abu-abu tua	Hijau pucat	Hijau terang	Biru pucat
Biru	Gelap/ abu-abu tua	Gelap/ abu-abu tua	Hijau gelap	Biru pucat	Gelap
Ungu	Gelap ke hitam	Gelap hampir ke hitam	gelap hampir ke hitam	Mengungu	Sangat pucat

Warna lampu yang digunakan tokoh gagak dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* merah, kuning atau ungu. Warna tersebut akan menonjolkan kesan misteri, tegas, kukuh, kuat, kehancuran dan kejahatan.

6. Penataan Musik

Penataan Musik adalah suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater (Wien Pudji Priyanto, 2004: 60). Tujuan penataan musik adalah untuk melatarbelakangi suatu lakon. Fungsinya yaitu untuk sarana penambah daya imajinasi sehingga lakon menjadi hidup dan merangsang pengembangan ilusi. Setiap efek musik dapat membantu penonton dalam mengembangkan ilusinya, oleh karena itu pemilihan musik haruslah sesuai dengan konsep. Musik juga dapat menimbulkan perasaan asing. Menurut Irwan H Prasetya (2010:30) tata suara biasanya berhubungan dengan musik pengiring, pengaturan pengeras suara (*sound system*). Dalam sebuah pertunjukan, musik sebagai iringan dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Irama musik juga berpengaruh sebagai pengiring gerakan-gerakan yang ada dalam sebuah peran. Menurut Sugiyanto (2004: 60) berdasarkan jenisnya, musik dapat digolongkan menjadi :

a. Berdasarkan Sumber Bunyi

1) Musik Vokal

Vokal berasal dari kata *voce* (Italia) atau *voice* (Inggris) yang berate suara yang dihasilkan oleh organ tubuh mahluk hidup yaitu manusia dan binatang. Musik vokal merupakan musik yang menggunakan suara manusia sebagai media/alat ekspresi yang pada umumnya dalam bentuk nyanyian.

2) Musik Instrumental

Musik instrumental merupakan musik yang sumber suaranya bukan berasal dari makhluk hidup tetapi berasal dari alat musik yang menghasilkan bunyi.

b. Berdasarkan Proses atau Dasar Penciptaan

1) Musik Seni

Musik Seni merupakan musik yang diciptakan untuk keindahan musik itu sendiri.

2) Musik Programatis

Musik Programatis biasanya dirancang untuk tari, opera dan musik drama. Musik ini sangat menarik karena mudah diingat serta memiliki alur cerita yang terkadang fantastik.

c. Berdasarkan Fungsi

1) Musik Sakral atau Musik Religi

Musik Sakral diciptakan untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat keagamaan

2) Musik Sekuler atau Musik Duniawi

Musik Sekuler tidak memiliki unsur keagamaan, misalnya musik dansa, musik mars dan musik-musik hiburan.

d. Berdasarkan Tatahan Masyarakat

1) Musik Istana

Musik istana adalah musik yang lahir di kalangan bangsawan kerajaan untuk memenuhi kebutuhan dalam istana.

2) Musik Rakyat

Musik rakyat adalah musik yang tumbuh dan hidup pada masyarakat tertentu. Musik rakyat memiliki ciri khas tersendiri dan sering dipakai untuk mengiringi tarian tradisional.

Tata suara berkaitan dengan musik pengiring dan suara pemain. Musik pengiring diperlukan untuk membangun suasana tertentu dalam pertunjukan. Penataan musik diserahkan kepada penata musik yang harus pintar menafsirkan musik pengiring yang cocok dengan suasana tertentu untuk membangun suasana dramatik. Suara para pemain merupakan faktor yang penting karena suara mendukung penyampaian maksud dari karakter yang dimainkan. dialog pemain akan terdengar jelas jika tata suaranya berkualitas. Musik pengiring disesuaikan dengan suasana pentas. Fungsi musik pengiring yaitu sebagai pemertegas gerak, memberi gambaran suasana, dan merangsang munculnya gerak. Musik merupakan bunyi-bunyian yang dipergunakan sebagai pendukung suasana adegan. Volume suasana musik dapat dipekecil dan diperkeras sesuai dengan suasana adegan yang diekspresikan.

Musik yang digunakan tokoh gagak yaitu instrumental klasik yang merupakan musik yang sumber suaranya bukan berasal dari makhluk hidup tetapi berasal dari alat musik yang menghasilkan bunyi. Musik untuk tokoh gagak adalah bunyi yang seolah menyerpai kepak an sayap dan desiran angin kencang yang membuat suasana seram dan mencekam.

7. Manajemen Pergelaran

a. Pengertian Manajemen

Manajemen berasal dari bahasa Inggris, *management*. Menurut Mamduh H. Hanafi (1997:4), manajemen adalah seni mencapai sesuatu melalui orang lain. Sedangkan menurut pendapat Agus Subardi (1997: 4), manajemen adalah cara mengatur orang lain untuk melaksanakan apa yang diperlukan dalam pekerjaan untuk mencapai tujuan tertentu.

Jadi manajemen adalah suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan dengan cara mengatur orang lain sesuai dengan apa yang menjadi tujuannya.

b. Pengertian Manajemen Pergelaran

Manajemen pertunjukan adalah suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan dan memperkenalkan barang, jasa atau prestasi kepada publik melalui kerjasama orang banyak dalam penyelenggaraannya untuk mencapai tujuan tertentu. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengadakan pertunjukan yaitu *planning* atau perencanaan, *organizing* atau pengelolaan, *acting*. Hal-hal yang dipertunjukkan sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal-hal yang bermanfaat. Semua proses yang akan dicapai dilakukan oleh orang-orang yang dikoordinasi untuk kelancaran kegiatan tersebut.

1) Perencanaan (*planning*)

- a) Menentukan tema
- b) Menentukan rencana kegiatan

- c) Menyusun program kegiatan
- d) Menentukan tempat dan waktu pergelaran
- 2) Pengelolaan (*organizing*)
 - a) Membentuk kepanitiaan
 - b) Membagi tugas
- 3) Pelaksanaannya
 - a) Pengorganisasiannya
 - b) Penataan tempat
- 4) Pengontrolan atau penilaian acara
 - a) Organisasi penyelenggara
 - b) Kualitas karya yang dipertunjukkan
- c. Kepanitiaan

Secara umum, struktur organisasi pergelaran dilakukan dengan cara mengelola sumber daya manusia berdasarkan tugas yang sesuai dengan kedudukannya. Pembentukan panitia pagelaran dibentuk guna kesuksesan dan kelancaran pagelaran tercapai. Dalam pagelaran ini kepanitiaan dibentuk oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan didukung 43 mahasiswa angkatan 2009 dan 35 mahasiswa angkatan 2011. Dalam kepanitiaan tersebut terbentuk bagian yang terdiri dari ketua, bendahara, sekretaris, sie humas, sie perlengkapan, sie acara, sie konsumsi, sie sponsor, sie PDD dan sie keamanan. Tugas dari kepanitiaan tersebut yaitu :

- 1) Ketua bertugas sebagai koordinasi dan bertanggung jawab pada seluruh panitia.
- 2) Bendahara bertanggung jawab mengatur seluruh pemasukan dan pengeluaran yang dibutuhkan dalam pegelaran.
- 3) Sekretaris bertanggung jawab mengatur seluruh catatan tertulis maupun surat menyurat dalam pegelaran.
- 4) Sie Humas bertanggung jawab mengatur segala hal yang berhubungan dengan individu dan masyarakat dalam pegelaran.
- 5) Sie Perlengkapan bertanggung jawab mengatur semua barang yang dibutuhkan dan digunakan dalam pegelaran.
- 6) Sie Acara bertanggung jawab mengatur dan mempersiapkan acara yang akan ditampilkan.
- 7) Sie Konsumsi bertanggung jawab mengatur dan mempersiapkan makanan dan minuman seluruh panitia, pemain dan tamu yang hadir.
- 8) Sie Sponsor bertanggung jawab mencari dan mengajak perusahaan maupun instansi pemerintah untuk berpartisipasi dengan memberikan bantuan barang, jasa dan dana.
- 9) Sie PDD bertanggung jawab dalam publikasi, dokumentasi dan dekorasi acara.
- 10) Sie Keamanan bertanggung jawab menjaga kenyamanan dan kelancaran acara.