



**RIAS FANTASI TOKOH PANGERAN FERDINAND DALAM
CERITA SNOW WHITE DI PERGELARAN
*FAIRY TALES OF FANTASY***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh:
DEWI PROBO SARI
09519131002

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

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “Rias Fantasi Tokoh Pangeran Ferdinand Dalam Cerita *Snow White* Di Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing,



Elok Novita, S. Pd.

NIP. 19770709 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN
PROYEK AKHIR
RIAS FANTASI TOKOH PANGERAN FERDINAND DALAM CERITA
SNOW WHITE DI PERGELARAN FAIRY TALES OF FANTASY

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

DEWI PROBO SARI

09519131002

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Pengaju Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 25 April 2012

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya D3

Program Studi Tata Rias dan Kecantikan

DEWAN PENGUJI

Nama

Jabatan

Tandatangan

Tanggal

Elok Novita, S. Pd.

Ketua Penguji

25 Juni 2012

Yuswati, M. Pd.

Sekretaris Penguji

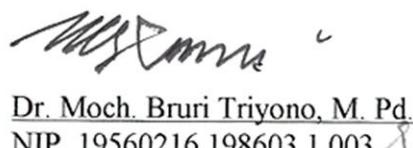
25 Juni 2012

Enny Zuhni Khayati, M. Kes.

Penguji

25 Juni 2012

Yogyakarta, Juni 2012
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Dewi Probo Sari

NIM : 09519131002

Program studi : Tata Rias Dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa laporan tugas proyek akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Yogyakarta atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara penulisan laporan yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2012

Yang menyatakan,



Dewi Probo Sari

NIM. 09519131002

**RIAS FANTASI TOKOH PANGERAN FERDINAND DALAM CERITA
SNOW WHITE DI PAGELARAN FAIRY TALES OF FANTASY**

ABSTRAK

Dewi Probo Sari

NIM. 09519131002

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk: 1) menata kostum dan properti untuk tokoh Pangeran Ferdinand pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*. 2) merancang dan mengaplikasikan tata rias wajah dan *body painting*. 3) merancang dan menerapkan tata rambut untuk tokoh Pangeran Ferdinand pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* 4) menampilkan kostum, tata rias wajah, *body painting*, tata rambut, dan properti tokoh Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

Metode untuk menampilkan Pangeran Ferdinand dalam cerita *Snow White* di pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dilakukan melalui empat tahap yaitu: 1) menentukan disain dengan cara mengetahui alur cerita, mengkaji referensi, mempelajari tokoh, mencari sumber ide, dan merancang sajian gambar. 2) merancang konsep *make up* dengan melakukan diagnosa, menentukan disain, menentukan warna *make up* dan jenis kosmetik, dan melakukan uji coba *make up*. 3) merancang konsep tata rambut dengan melakukan diagnosa, menentukan disain, menentukan kosmetik, dan melakukan uji coba tata rambut. 4) melakukan tes rias dan gladi kotor yang meliputi *fitting* baju, penyatuhan gerak dan musik agar tercipta keserasian, gladi bersih meliputi menata kostum, aplikasi tata rias wajah fantasi, *body painting*, tata rambut, dan properti dengan gerak dan musik, pembentukan panitia.

Hasil penerapan pada tokoh Pangeran Ferdinand adalah: 1) tercipta kostum pangeran yang simple, berwibawa, bijaksana dan pemberani yang meliputi baju tanpa lengan berwarna putih, celana pendek berwarna hitam, jubah panjang berwarna biru, *belt* berwarna hitam dipinggang, sepatu boot berwarna hitam, dan properti pangeran yang melambangkan seorang kesatria gagah dan pemberani berupa sebuah pedang. 2) tercipta tata rias dan *body painting* pangeran yang gagah, berwibawa, berani, dan bijaksana yang meliputi rias fantasi pada wajah berupa garis-garis. 3) tercipta tata rambut pangeran yang rapi. 4) terwujudnya kostum, tata rias, *body painting*, tata rambut, dan properti pangeran untuk pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dan terselenggarakannya pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dengan menampilkan tokoh Pangeran Ferdinand.

Kata Kunci: Rias Fantasi, Pangeran Ferdinand, *Fairy Tales of Fantasy*.

**MAKE UP FANTASY FIGURE PRINCE FERDINAND IN THE STORY
SNOW WHITE IN FAIRY TALES OF FANTASY SHOW**

ABSTRACT

Dewi Probo Sari

NIM. 09519131002

Final Project is intended to: 1) organize costumes and properties for Prince Ferdinand at the performance figures Fairy Tales of Fantasy. 2) design and apply makeup and body painting. 3) designing and implementing hairdo for Prince Ferdinand at the performance figures Fairy Tales of Fantasy 4) featuring costumes, makeup, body painting, hair styling, and Prince Ferdinand property in the performance figures Fairy Tales of Fantasy.

Method for displaying Prince Ferdinand in the Snow White story in Fairy Tales of Fantasy performance through four phases: 1) design a way to know the story, review references, studying the figure, find the source of ideas, and design presentation drawings. 2) make-up design concept by making the diagnosis, determine the design, determine the make up and color cosmetics and make-up test. 3) design concepts to make the diagnosis of hair styling, set design, determine the cosmetics, and hair testing procedures. 4) make test make-up and rehearsal that includes fitting clothes dirty, the union movement and music to create harmony, arranging rehearsal includes costume, fantasy makeup application, body painting, hair styling, and with motion and music properties, the formation of the committee.

The results of the application on character Prince Ferdinand are: 1) create a simple costume prince, dignified, wise and brave that includes a white sleeveless shirt, black shorts, a long robe of blue, black waist belt, black boots, and property of a warrior prince who symbolizes the form of a gallant and brave sword. 2) create makeup and body painting, a dashing prince, dignified, courageous, and wise that includes fantasy makeup on the face of the lines. 3) create a neat hairdo prince. 4) establishment of costumes, makeup, body painting, hair styling, and performance properties for the prince of Fairy Tales of Fantasy and Fairy Tales performance held of Fantasy with figures showing Prince Ferdinand.

Keywords: Fantasy Makeup, Prince Ferdinand, Fairy Tales of Fantasy.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjangkan kehadirat Allah SWT, dengan telah selesainya Laporan Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012. Laporan ini merupakan hasil akhir dari Pagelaran Proyek Akhir yang telah dilaksanakan pada 17 Maret 2012. Laporan ini akan membahas tentang kostum, aplikasi tata rias wajah fantasi, *body painting*, tata rambut, dan properti untuk tokoh Pangeran Ferdinand pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasi* dimulai dari mengembangkan disain, menerapkan, dan menampilkan dalam pagelaran yang berjudul *Magnum Opera*.

Penyusunan laporan ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik mulai dari pelaksanaan Praktik Industri hingga saat penyusunan laporan. Terimakasih saya ucapan kepada :

- a. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Noor Fitrihana, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Yuswati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- e. Elok Novita, S.Pd. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- f. Enny Zuhni Khayati, M. Kes. selaku Dosen Pengaji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- g. Seluruh dosen Tata Rias dan Kecantikan selaku pengajar Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- h. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.
- i. Keluarga yang telah memberikan dukungan dalam segala hal.
- j. Mario sebagai pemeran tokoh Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasi*.
- k. Teman – teman yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan dan penyusunan laporan Proyek Akhir.
- l. Dan pihak – pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Harapan saya, dengan terselesaiannya Laporan Proyek Akhir ini, maka terpenuhi pula salah satu syarat untuk dinyatakan lulus dalam pelaksanaan mata kuliah Proyek Akhir tahun 2012. Semoga laporan ini bermanfaat.

Yogyakarta, Juni 2012

Penyusun

PERSEMBAHAN

Proyek Akhir ini ku persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibuku Tercinta
2. Diego Kunto Sadewo (adikku)
3. Sahabatku yang selalu memberi dukungan
4. Elok Novita, S.Pd. yang telah bersedia membimbing dalam Proyek Akhir
5. Enny Zuhni Khayati, M. Kes. yang telah bersedia menguji dalam Proyek Akhir
6. Yuswati, M.Pd. sebagai sekretaris dalam Proyek Akhir
7. Asi Tritanti, S.Pd. sebagai dosen pengampu
8. Seluruh Dosen dan Karyawan PTBB, khususnya prodi Tata Rias dan Kecantikan
9. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
10. Orang-orang yang telah terlibat dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan Proyek Akhir.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERSEMPAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan	10
F. Manfaat	11
1. Manfaat bagi Mahasiswa	11
2. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan	11
3. Manfaat bagi Kalangan Umum	12
G. Keaslian Gagasan	12
BAB II. KAJIAN TEORI	13
A. Alur Cerita Snow White	13
1. Cerita Snow White	13
2. Sifat dan Ciri-Ciri Tokoh Pangeran	19
B. Sumber Ide	20
C. Disain	21
1. Pengertian Disain	21
2. Unsur-Unsur Disain	23
a. Garis dan Bentuk	23
b. Arah	30
c. Ukuran	30
d. Tekstur	30
e. Nilai Gelap Terang	31
f. Warna	31
3. Prinsip-Prinsip Disain	38
a. Harmonisasi/Keselarasan	38
b. Proporsi	38
c. Irama	39

d. Aksen	39
e. Keseimbangan	40
D. Kostum Pangeran	40
1. Pengertian Kostum	40
2. Properti	49
a. Macam Properti	49
E. Tata Rias Wajah	50
1. Tata Rias Wajah	50
2. Tata Rias Fantasi	56
a. Rias Koreksi	58
1) Bentuk dan Koreksi Wajah	60
2) Bentuk dan Koreksi Mata	62
3) Bentuk dan Koreksi Alis	63
4) Bentuk dan Koreksi Hidung	64
5) Bentuk dan Koreksi Bibir	64
b. Rias Karakter	65
c. <i>Body Painting</i>	66
3. Efek Lighting Terhadap Hasil Riasan	71
4. Alat yang Digunakan untuk T.Rias Wajah	73
a. Alat <i>Make Up</i>	73
b. Kosmetik	78
F. Penataan Rambut	105
1. Pengertian Penataan Rambut	105
a. Pengertian dalam Arti Sempit	105
b. Pengertian dalam Arti Luas	105
2. Alat yang Digunakan untuk Penataan Rambut	106
a. Alat	106
b. Kosmetik	106
G. Tata Pentas	107
1. Tata Panggung	107
a. Pengertian	107
b. Macam-Macam Panggung	110
2. Lighting	115
3. Tata Suara	124
BAB III. KONSEP RANCANGAN DAN PROSES	125
A. Konsep Rancangan Kostum	125
1. Kostum	125
2. Properti	131
B. Konsep Tata Rias dan <i>Body Painting</i>	132
1. Tata Rias Wajah	132
2. <i>Body Painting</i>	136
C. Konsep Rancangan Tata Rambut	138

D. Konsep Rancangan Pergelaran	139
1. Konsep Pergelaran	139
2. Konsep Managemen Peragaan	140
3. Konep Acara	141
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	143
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Kostum	143
1. Proses Penataan Kostum	143
2. Hasil Penataan Kostum	143
3. Pembahasan Penataan Kostum	145
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Penataan Rias Fantasi	143
1. Proses Rias Fantasi	143
a. Proses Pelaksanaan Rias Wajah	143
b. Proses Pelaksanaan <i>Body Painting</i>	151
2. Hasil Rias Fantasi	152
3. Pembahasan Rias Fantasi	153
a. Tes <i>Make Up</i> I	153
b. Tes <i>Make Up</i> II	154
c. Tes <i>Make Up</i> III	154
d. Gladi Bersih	155
e. Hasil Akhir	155
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Tata Rambut	156
1. Proses Penataan Rambut	156
2. Hasil Penataan Rambut	156
3. Pembahasan Penataan Rambut	156
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan Pergelaran	157
1. Proses Pelaksanaan Pergelaran	157
2. Hasil Pelaksanaan Pergelaran	157
3. Pembahasan Pelaksanaan Pergelaran	159
BAB V. PENUTUP	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1	Pangeran Ferdinand dan Snow White	21
Gambar	2	Bentuk Wajah.....	61
Gambar	3	Bentuk Wajah Panjang	61
Gambar	4	Bentuk Mata Kecil	62
Gambar	5	Bentuk Hidung.....	64
Gambar	6	Bentuk Bibir	64
Gambar	7	Perona Pipi	88
Gambar	8	Perona Mata	90
Gambar	9	Maskara	95
Gambar	10	Lipstick	99
Gambar	11	Panggung Prosenium.....	110
Gambar	12	Konsep Kostum	126
Gambar	13	Konsep Bulu Burung	127
Gambar	14	Konsep Topi	127
Gambar	15	Konsep Lencana	128
Gambar	16	Konsep Baju	128
Gambar	17	Konsep Jubah	129
Gambar	18	Konsep <i>Belt</i>	129
Gambar	19	Konsep Celana	130
Gambar	20	Konsep Sepatu	130
Gambar	21	Konsep Asesoris Tangan	131
Gambar	22	Konsep Pedang	131
Gambar	23	Konsep Riasan Wajah	133
Gambar	24	Bentuk Wajah	134
Gambar	25	Disain Riasan Alis	134
Gambar	26	Disain Riasan Mata	135
Gambar	27	Disain Riasan Mata Tertutup	136
Gambar	28	Disain Riasan Bibir	136
Gambar	29	Konsep <i>Body Painting I</i>	137
Gambar	30	Konsep <i>Body Painting II</i>	137
Gambar	31	Konsep <i>Body Painting III</i>	138
Gambar	32	Konsep Tata Rambut	138
Gambar	33	Disain I Pangeran Ferdinand	144
Gambar	34	Disain II Pangeran Ferdinand	144
Gambar	35	Kostum Pangeran Ferdinand	144
Gambar	36	Proses Membersihkan Wajah	146
Gambar	37	Proses Mengoleskan Penyegar	146
Gambar	38	Proses Mengoleskan Pelembab	146
Gambar	39	Proses Mengaplikasikan <i>Foundation</i>	147

Gambar	40	Proses Kerja Mengaplikasikan <i>Foundation II</i>	147
Gambar	41	Proses Kerja Mengaplikasikan Bedak Tabur	148
Gambar	42	Proses Kerja Mengaplikasikan Bedak Padat	148
Gambar	43	Proses Kerja Mengaplikasikan <i>Bush On</i>	148
Gambar	44	Proses Kerja Mengaplikasikan <i>Eye Shadow</i>	149
Gambar	45	Proses Kerja Membentuk Alis	149
Gambar	46	Proses Kerja Membentuk Garis	149
Gambar	47	Proses Kerja Membentuk Garis Mata	150
Gambar	48	Proses Kerja Memberi <i>Shading</i> Hidung	150
Gambar	49	Proses Kerja Mengaplikasikan <i>Blush On</i> pada Pipi	151
Gambar	50	Proses Kerja Mengaplikasikan <i>Lipstick</i>	151
Gambar	51	<i>Test Make Up I</i> Tampak Depan	153
Gambar	52	<i>Test Make Up I</i> Tampak Samping	153
Gambar	53	<i>Test Make Up II</i> Tampak Depan	154
Gambar	54	<i>Test Make Up II</i> Tampak Samping	154
Gambar	55	<i>Test Make Up III</i> Tampak Samping	154
Gambar	56	Gladi Bersih Tampak Depan	155
Gambar	57	Gladi Bersih Keseluruhan	155
Gambar	58	Rias Wajah Pangeran Ferdinand	155
Gambar	59	Disain Panggung Pertunjukan	158
Gambar	60	Panggung Pertunjukan	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bumi merupakan tempat tinggal seluruh makhluk di dunia. Makhluk hidup di bumi memiliki berbagai macam bentuk dan jenis yang dipengaruhi oleh tempat tinggal masing-masing dengan kondisi yang berbeda. Manusia yang tinggal di bumi pun memiliki perbedaan baik secara fisik maupun kehidupan sosialnya yang dipengaruhi oleh perbedaan negara yang tentunya antara negara yang satu dengan yang lain memiliki letak geografis, iklim, aturan, kebiasaan, dan gaya hidup yang berbeda-beda. Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman suku, adat istiadat, dan kebudayaan dari setiap daerah. Tiap daerah di Indonesia juga memiliki ciri khas tersendiri yang dapat membedakan dengan daerah lainnya seperti dongeng atau cerita rakyat sebagai identitas asal usul daerah tersebut. Dongeng atau cerita rakyat yang ada di suatu daerah tentunya telah diketahui oleh masyarakat di wilayah tersebut dan mungkin sedikit banyak masyarakat di luar daerah tersebut mengetahuinya. Keragaman Indonesia inilah yang menjadikan Indonesia memiliki nilai kebudayaan tinggi yang diminati oleh para wisatawan asing. Masyarakat Indonesia tentunya telah mengetahui cerita-cerita dari setiap daerah walaupun hanya garis besarnya saja karena cerita rakyat tersebut secara turun temurun diceritakan pada generasi penerusnya. Seiring dengan perkembangan jaman tradisi ini yang telah diwariskan nenek moyang secara turun

temurun mulai memudar. Memudarnya tradisi tersebut dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia yang tentunya menurut pandangan generasi muda merupakan suatu hal baru yang lebih modern daripada kebudayaan sendiri yang dikenal cukup lama. Pengaruh dari kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia sangat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern saat ini, hal ini terbukti dengan lebih dikenalnya dongeng dari luar negeri di kalangan anak-anak dan remaja. Dongeng dari luar negeri memiliki cerita dan latar belakang kebudayaan yang sangat berbeda dengan Negara Indonesia. Cerita rakyat Indonesia atau dongeng Indonesia pada umumnya menceritakan asal usul suatu daerah atau cerita yang mencerminkan kebudayaan bangsa Indonesia. Dongeng dari luar negeri sendiri memiliki cerita dengan latar belakang negeri dongeng yang menceritakan kisah tentang putri raja, pangeran, dan penyihir jahat yang merusak kebahagiaan.

Fairy Tales of Fantasy merupakan sebuah tema yang diambil dalam proyek Tugas Akhir mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta yang berupa sebuah pertunjukan drama. *Fairy* berarti dongeng dan *Tales* berasal dari kata *Tale* yang berarti cerita. *Fairy Tales* berarti merupakan kumpulan cerita dongeng. *Fairy Tales of Fantasy* merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi atau sesuatu yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh. Cerita dari negeri dongeng atau dongeng klasik dipilih dengan alasan untuk mengenalkan kembali khususnya kepada anak-anak yang mulai meninggalkan cerita dongeng

klasik. Segmen pasar yang dituju dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* adalah masyarakat golongan menengah, anak-anak, pelajar, dan pihak-pihak yang berkaitan di bidang tata rias dan kecantikan. Seiring dengan perkembangan jaman, kini cerita dongeng klasik mulai tergeser dengan cerita lain seiring dengan berkurangnya kebiasaan orang tua yang membacakan anaknya cerita dongeng klasik sebelum tidur akibat kesibukan sehari-hari. Dongeng klasik merupakan sebuah cerita yang memiliki ritme lambat baik diterapkan dalam cerita berbentuk film maupun di dalam buku bacaan sehingga menyebabkan anak kecil cepat tidur karena bosan, selain itu jalan ceritanya mudah ditebak dan anak-anak kurang tertarik dengan jalan ceritanya karena pada akhir cerita dari dongeng klasik sebagian besar memiliki alur yang sama. Cerita modern yang saat ini sering ditemui melalui acara televisi, film (layar lebar dan DVD), bahkan buku cerita memiliki tampilan humor yang dapat membuat anak-anak merasa senang dengan imajinasi tokoh dan cerita yang lebih besar sehingga anak-anak tertarik untuk mengikuti ceritanya. Tema *Fairy Tales of Fantasy* dipilih juga dikarenakan untuk mempopulerkan kembali cerita dongeng putri dan raja kepada masyarakat saat ini dan memberikan sedikit gambaran tentang gaya hidup dan penampilan seorang putri dan pangeran di kerajaan Jerman.

Fairy Tales of Fantasy merupakan suatu pertunjukan yang berupa drama. Drama sendiri merupakan sebuah cerita sandiwara. Suatu pertunjukan memiliki kelebihan masing-masing termasuk drama. Keuntungan dari pertunjukan drama adalah dapat membuat penonton tidak mudah bosan dapat memberi ketenangan

pikiran sehingga penonton yang menyaksikan tidak akan merasa tegang dan dapat menyaksikan hiburan dengan suasana yang nyaman. *Fairy Tales of Fantasy* menjadi sebuah tantangan tersendiri agar dapat menampilkan suatu karya pertunjukan yang tidak menyebabkan penonton merasa jemu. Tokoh-tokoh yang diambil dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* merupakan tokoh dari beberapa cerita negeri dongeng seperti *Aladin*, *Cinderella*, *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and The Beast*, *Sleeping Beauty*, dan *Swan Lake* yang dikemas menjadi sebuah cerita yang berbeda di luar dari latar belakang cerita dari masing-masing dongeng tersebut. Tujuh dongeng tersebut akan ditampilkan secara berurutan sesuai cerita masing-masing dengan nuansa yang berbeda dan dapat ditarik sebuah benang merah dari kumpulan cerita tersebut menjadi cerita yang berkaitan. *Snow White* merupakan salah satu cerita yang akan ditampilkan dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dengan pemain yang berjumlah 7 orang. Tujuh pemain dalam cerita *Snow White* memiliki karakter yang berbeda-beda. Tokoh protagonis dalam cerita *Snow White* dimiliki oleh Putri Salju, Pangeran Ferdinand, dan Kurcaci, sedangkan tokoh antagonis dimiliki oleh Ratu Jahat yang merupakan ibu tiri dari *Snow White*.

Masyarakat kurang memahami cerita dongeng *Snow White* karena memiliki berbagai macam jalan cerita yang berbeda antara satu sumber dengan sumber lainnya. Cerita asli yang telah dikenal banyak orang dari dongeng *Snow White* adalah kisah seorang putri yang memiliki ibu tiri yang sangat jahat dan berusaha membunuh putri karena kecantikan putri yang melebihi ratu jahat. Berbagai cara dilakukan ratu jahat dengan membuang putri ke hutan sehingga putri bertemu

dengan para kurcaci dan memberikan apel beracun hingga putri tertidur yang kemudian diselamatkan oleh seorang pangeran. Cerita *Snow White* memiliki pesan moral bahwa kejahatan dan keserakahan dapat menghancurkan diri sendiri karena akan mendapat hukuman yang setimpal, sedangkan kebaikan dan cinta kasih akan membawa kebahagiaan disekitarnya.

Pangeran Ferdinand adalah salah satu tokoh dalam cerita *Snow White*. Ia memiliki ciri-ciri wajah yang tampan, gagah, berambut coklat, bermata biru, dan membuat ia sangat dikagumi oleh banyak wanita. Pangeran Ferdinand adalah salah satu tokoh utama dalam cerita *Snow White* yang memiliki karakter baik hati, ramah, dan peduli terhadap apapun yang ada disekitarnya. Seorang pangeran pada umumnya memiliki sifat baik hati yang merupakan pribadi yang hangat dan suka menolong. Sifat loyal dari seorang pengeran berarti kepatuhan pangeran terhadap negara dan orangtuanya. Peduli berarti mencerminkan seorang pangeran yang peka terhadap lingkungan disekitarnya dan selalu berbuat sesuatu untuk kebaikan orang banyak. Tokoh Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* berbeda dengan tokoh yang telah ada sebelumnya dengan pengembangan dari tokoh asli.

Konsep pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah suatu pertunjukan berbentuk drama. Drama pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* diterapkan agar dapat menampilkan sebuah pertunjukan dengan alur cerita menarik yang dilengkapi dengan sedikit tarian, nyanyian, dan beberapa atraksi yang menarik dan menghibur. Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* merupakan pertunjukan dengan

mengambil sumber ide dari negeri dongeng dengan mengemas 7 cerita dongeng yang berbeda menjadi sebuah cerita baru. Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dipilih karena kurangnya rasa percaya diri mahasiswa terhadap kemampuannya jika bersaing hanya dengan satu jenis riasan sehingga dalam pergelaran ini ditampilkan riasan yang berbeda karena mahasiswa dapat menerapkan *make up* fantasi dan karakter yang keduanya tetap menerapkan *make up* panggung. Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* akan menampilkan suatu drama dengan setting panggung yang menarik. Pertunjukan ini juga akan disertai dengan penataan *lighting* yang menunjang. Jenis lampu yang akan digunakan dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah meliputi beberapa jenis lampu dan kelengkapan jenis lampu lain untuk menunjang penampilan diatas panggung. Perlengkapan dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* juga menggunakan efek-efek untuk menghidupkan suasana pertunjukan.

Kondisi panggung dan tata lampu yang akan digunakan dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* sangat berpengaruh terhadap hasil riasan pada saat di atas panggung. Kurangnya pengetahuan tentang efek tata panggung terhadap hasil riasan menyebabkan karakter tokoh yang ditampilkan tidak muncul. Konsep riasan yang digunakan pada suatu pertunjukan haruslah tepat sehingga watak yang akan dimunculkan pemain melalui riasan wajahnya dapat sesuai. Kondisi panggung yang besar dan jarak panggung dengan penonton yang jauh akan sesuai jika menerapkan konsep riasan panggung yaitu riasan yang tebal dengan garis-garis wajah yang tegas. Pemilihan kosmetik yang *waterproof* juga sangat penting untuk

mengantisipasi lunturnya kosmetik dari keringat akibat pengaruh sinar lampu yang menyoroti pemain dan pengaruh dari gerak pemain saat berada diatas panggung. Pencahayaan lampu dalam suatu pertunjukan juga berpengaruh terhadap make up. *Lighting* berfungsi untuk memperjelas suasana panggung sehingga penonton dapat menyaksikan pertunjukan dengan jelas. Warna lampu yang digunakan saat pertunjukan akan lebih harmoni juga diselaraskan dengan warna riasan wajah pemain sehingga tidak terkesan menjadi pucat atau menjadi gelap. Acara pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* secara keseluruhan akan berlangsung selama 3 jam. Lamanya waktu dalam suatu pertunjukan dan jarak penonton dengan panggung juga dapat membuat hasil riasan tidak menarik lagi sehingga perlu diperhatikan tentang ketebalan *make up* dan tahan lamanya riasan jika terkena keringat.

Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* menjadi sebuah tantangan dengan adanya konsep panggung tersebut dimana memotifasi untuk dapat menampilkan karakter Pangeran Ferdinand yang akan terlihat jelas pada saat diatas panggung dan kesesuaian warna riasan dengan warna lampu yang akan digunakan agar tidak terlihat pucat ataupun menyeramkan. Pada kesempatan ini akan ditampilkan tokoh pangeran Ferdinand yang berbeda dengan tokoh aslinya dengan beberapa pengembangan dari segi kostum, tata rias, dan penataan rambutnya. Hal ini tentu saja menjadi sebuah tantangan bagi penulis untuk menampilkan seorang tokoh yang telah banyak dikenal orang dengan ciri-ciri dan sifat aslinya menjadi seorang tokoh pangeran yang agak berbeda. Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy*

Tales of Fantasy akan ditampilkan dengan pengembangan tokoh asli mulai dari kostum, tata rias, penataan rambut, aksesoris, dan properti yang akan digunakan. Pemilihan busana dalam suatu pertunjukan disesuaikan dengan sifat tokoh, gerak diatas panggung, asal negara, pekerjaan, status sosial, dan iklim. Kostum yang akan dikenakan pada tokoh Pangeran Ferdinand tidak jauh berbeda dengan kostum pangeran pada umumnya. Penataan rambut untuk suatu pertunjukan juga dipengaruhi oleh sifat tokoh, tatanan rambut, dan ketahanan penataan rambut. Penataan rambut Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah penataan yang akan memberi kesan berwibawa, maskulin, dan rapi layaknya seorang pangeran. Riasan wajah Pangeran Ferdinand yang akan diterapkan adalah riasan yang memberi kesan tampan dan gagah pada wajah dengan jenis rias fantasi dengan tetap menerapkan unsur-unsur *make up* panggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari semua hal yang melatarbelakangi terselenggarakannya proyek tugas akhir, kami menarik beberapa masalah yang meliputi:

1. Memudarnya tradisi yang diwariskan nenek moyang dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat Indonesia modern saat ini.
2. Cerita dongeng klasik mulai tergeser dengan cerita lain seiring dengan berkurangnya kebiasaan orang tua yang membacakan anaknya cerita dongeng klasik sebelum tidur.

3. Dongeng klasik merupakan cerita berritme lambat dan ceritanya mudah ditebak dan anak-anak kurang tertarik dengan jalan ceritanya karena pada akhir cerita dari dongeng klasik sebagian besar memiliki alur yang sama sehingga menyebabkan anak kecil cepat tidur karena bosan.
4. Masyarakat kurang memahami cerita dongeng *Snow White* karena memiliki berbagai macam jalan cerita yang berbeda antara satu sumber dengan sumber lainnya.
5. Tokoh Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* berbeda dengan tokoh yang telah ada sebelumnya dengan pengembangan dari tokoh asli.
6. Kurangnya pengetahuan tentang efek tata panggung terhadap hasil riasan menyebabkan karakter tokoh yang akan ditampilkan sering tidak muncul.

C. Batasan Masalah

Proyek Akhir ini dibatasi pada masalah menampilkan tokoh Pangeran Ferdinand yang meliputi kostum, tata rias wajah, *body painting*, tata rambut, dan properti.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka kami dapat mengambil perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menata kostum dan menentukan properti Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimana merancang dan mengaplikasikan tata rias wajah dan *body painting* Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana merancang dan menerapkan tata rambut Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
4. Bagaimana menampilkan kostum, tata rias wajah, *body painting*, tata rambut, dan properti Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan

Tujuan ini akan menjawab pertanyaan apa yang ada di dalam rumusan masalah diatas yaitu:

1. Dapat menata dan menentukan kostum dan properti Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
2. Dapat merancang dan mengaplikasikan tata rias wajah dan *body painting* Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
3. Dapat merancang dan menerapkan tata rambut Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
4. Dapat menampilkan kostum, tata rias wajah, *body painting*, tata rambut, dan properti Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Melatih kreativitas mahasiswa untuk merancang suatu konsep pertunjukan secara menyeluruh.
- b. Memberi kesempatan mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan *skill* melalui penampilan tokoh dalam pertunjukan.
- c. Melatih kecekatan mahasiswa dalam menerapkan konsep secara praktik.
- d. Menambah wawasan baru pada mahasiswa.
- e. Mengajarkan mahasiswa untuk membuat suatu konsep berdasarkan sumber ide dan latarbelakang yang sesuai.
- f. Membentuk karakter bagi mahasiswa untuk lebih bertanggung jawab dan disiplin terhadap proses kerja dan hasil kerjanya.
- g. Diharapkan mahasiswa memiliki *professionalisme* kerja yang meliputi: kemampuan kerja, motvasi kerja, inisiatif, kreativitas, hasil pekerjaan yang berkualitas, disiplin waktu, dan kerajinan dalam bekerja.

2. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Dapat menghasilkan lulusan mahasiswa yang berkompeten baik secara ilmu teori maupun praktik di lapangan kerja.
- b. Dapat mempromosikan kualitas lembaga pendidikan kepada masyarakat melalui kemampuan mahasiswa yang mampu menghasilkan karya bernilai jual tinggi.

- c. Terjalinnya hubungan yang baik antara lembaga pendidikan dengan berbagai pihak diluar lembaga pendidikan.

3. Manfaat Bagi Kalangan Umum

- a. Dapat menjalin hubungan dengan pihak lembaga pendidikan untuk memperoleh sumber daya manusia yang sesuai dengan bidang gerak perusahaan.
- b. Dapat menjalin hubungan yang baik dengan lembaga pendidikan sehingga dapat saling bertukar informasi.
- c. Mendapat informasi baru tentang sebagian kegiatan atau pembelajaran mahasiswa di lembaga pendidikan.
- d. Mendapat hiburan dan pengalaman baru dengan menyaksikan pertunjukan dari mahasiswa yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan.

G. Keaslian Gagasan

Pembuatan Proposal Proyek Akhir ini merupakan karya asli penulis dan sejauh pengetahuan penulis, tata rias fantasi dan tata rias panggung untuk karakter pada Pangeran Ferdinand belum pernah dibuat dan dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita *Snow White*

1. Cerita *Snow White*

Snow White adalah dongeng yang paling disukai anak-anak di seluruh dunia selama lebih dari 200 tahun. Pada tahun 1937 dongeng ini dijadikan film kartun oleh Walt Disney di Amerika Serikat. Seiring dengan perkembangan jaman dan makin di kenalnya cerita *Snow White* menyebabkan banyak pihak yang ingin mengangkat cerita tersebut baik melalui film kartun, buku cerita, dan media lainnya. Banyaknya pihak yang mengangkat cerita tersebut tentunya menyebabkan munculnya berbagai macam versi dari cerita *Snow White* yang salah satunya adalah cerita yang dicantumkan dalam tulisan berikut.

Pada suatu ketika, hiduplah seorang ratu yang cantik jelita di suatu negeri. Namun ratu itu bersedih hati karena belum juga dikaruniai seorang anak. Pada suatu hari di musim dingin, dia duduk menjahit di dekat jendela. Perlahan, salju mulai turun dari luar jendela. Sang ratu memandangi salju yang berguguran dan tidak sengaja jarinya tertusuk jarum. Darah berwarna merah keluar dari ujung jarinya dan menetes ke atas salju yang menempel di bingkai jendela hitam. Saat melihat darahnya yang merah menetes di atas salju yang putih, Sang Ratu berharap memiliki anak perempuan yang cantik jelita dengan kult seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela.

Dia berdoa dengan sungguh-sungguh. Beberapa waktu kemudian, sang ratu dikaruniai bayi perempuan yang cantik, persis seperti harapannya. Putri itu memiliki kulit seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela. Kulitnya yang seputih salju membuat orang-orang memangginya Putri Salju dan mencintainya sepenuh hati.

Sang ratu meninggal dunia tidak lama setelah Putri Salju lahir. Raja pun menikahi perempuan lain yang cantik jelita, tetapi amat congkak. Dia tidak suka jika ada yang lebih cantik darinya. Selain itu, dia juga menggunakan ilmu sihir. Sang Ratu memiliki sebuah cermin ajaib. Setiap hari dia memandangi dirinya di depan cermin dan bertanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib pun akan menjawab bahwa ratu lah yang paling cantik di dunia. Sang Ratu merasa sangat senang karena cermin ajaib itu tidak pernah berbohong.

Suatu hari, sang ratu bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu yang cantik, tetapi Putri Salju jauh lebih cantik. Sang Ratu merasa iri dan marah. Dia segera memanggil seorang pemburu dan memberi perintah untuk membawa Putri Salju ke hutan dan membunuhnya. Pemburu itu tidak berani melawan perintah Sang Ratu. Dia membawa Putri Salju ke dalam hutan. Si pemburu merasa kasihan kepada Putri Salju, maka ia pun membiarkan putri pergi.

Putri Salju berjalan tak tentu arah di dalam hutan yang gelap seorang diri. Dia berjalan jauh mengikuti cahaya itu dan menemukan sebuah rumah kecil. Putri Salju masuk dengan hati-hati ke dalam rumah dan melihat ada tujuh piring di atas sebuah meja kecil. Putri Salju yang kelaparan mengambil sedikit makanan dari setiap piring. Putri Salju mengantuk setelah makan dan langsung tertidur begitu dia berbaring di ranjang. Para pemilik rumah kecil itu kembali setelah selesai bekerja. Mereka adalah tujuh kurcaci yang mata pencahariannya menggali batu-batuan berharga. Para kurcaci bertanya-tanya melihat makanannya berkurang dan heran setelah menemukan Putri Salju sedang tidur di ranjang. Putri Salju terbangun dan kaget melihat para kurcaci yang sedang memandanginya. Putri meminta maaf dan menceritakan kepada kurcaci apa yang telah menimpanya. Kurcaci merasa iba dan berjanji akan melindungi putri. Putri Salju tinggal bersama para kurcaci sejak saat itu. Setiap kali kurcaci hendak berangkat bekerja, mereka selalu mengingatkan Putri Salju untuk menjaga diri baik-baik karena Ratu Jahat kemungkinan akan kembali untuk membunuh putri. Kurcaci juga berpesan kepada putri agar tidak mengijinkan siapa pun masuk ke dalam rumah.

Ratu Jahat yang tidak mengetahui bahwa Putri Salju masih hidup bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya dan cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tinggal di hutan bersama kurcaci adalah yang tercantik tiada banding. Mendengar jawaban cermin ajaib, Sang Ratu menjadi murka dan mulai menyusun rencana untuk membunuh Putri Salju. Sang Ratu

menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual tali korset dan masuk ke dalam hutan. Ia berteriak menjajakan dagangannya tepat di depan rumah kurcaci. Pedagang itu meminta putri untuk mencoba tali korset tersebut dan diikatnya tali korset di dada putri dan menarik sekencang-kencangnya hingga putri terjatuh ke lantai tak bergerak. Saat matahari terbenam, para kurcaci kembali ke rumah dan sangat terkejut melihat putri tergeletak di lantai. Mereka melihat tali korset yang terpasang kencang di dada putri dan memotongnya. Putri Salju tersadar dan dapat menghela napas lega.

Sang Ratu yang telah kembali ke istana mengira Putri Salju telah mati dan bertanya kepada cermin ajaib. Cermin menjawab bahwa Putri Salju di dalam hutan adalah yang tercantik di dunia. Kali ini Sang Ratu menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual sisir dan masuk kembali ke hutan. Putri Salju kembali membukakan pintu untuknya. Sang ratu menyisir rambut Putri Salju dengan sisir beracun. Sekali lagi Putri Salju jatuh tak berdaya ke lantai. Kurcaci pulang ke rumah dan lekas-lekas menarik sisir beracun itu dari rambut Putri Salju dan putri membuka matanya kembali. Ratuh Jahat itu kembali ke istana dan bertanya kepada cermin ajaib bahwa siapa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tercantik di seluruh dunia. Tubuh Sang Ratu gemetar menahan amarah. Dia mengambil sebuah apel beracun dan kembali pergi menemui Putri Salju. Kali ini Putri Salju tidak membuka pintu, tetapi melongok keluar lewat jendela. Ratuh menawarkan apel sisa kepada Putri Salju sebagai hadiah. Putri menolak

pemberian apel karena ingat pesan dari para kurcaci. Penjual apel yang tidak lain adalah Ratu Jahat mengetahui bahwa Putri Salju takut terkena racun, kemudian ratu memotong apel menjadi dua bagian dan memakan bagian apel yang tidak terkena racun. Putri Salju menggigit setengah bagian dari apel yang beracun dan seketika itu juga terjatuh ke lantai. Sang Ratu kembali ke istana dengan napas yang terengah-engah dan langsung bertanya kepada cermin ajaib. Cermin ajaib menjawab bahwa ratulah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat bahagia dan merasa puas.

Para kurcaci yang telah selesai bekerja segera pulang. Mereka benar-benar terkejut melihat Putri Salju yang tergeletak. Kurcaci berusaha membangunkan putri namun putri tidak bangun. Para kurcaci menangis berduka selama tiga hari lamanya. Mereka tidak tega untuk mengubur putri di dalam tanah yang gelap. Para kurcaci pun membuat sebuah peti dari kaca. Peti itu diberi ukiran nama Putri Salju dengan tinta emas. Putri Salju terbaring di dalam peti kaca seolah-olah sedang tidur terlelap. Suatu hari, pangeran dari negeri tetangga tidak sengaja melewati daerah tersebut. Pangeran itu terpesona oleh kecantikan Putri Salju dalam peti kaca. Sang Pangeran memohon kepada para kurcaci untuk memberikan peti kaca tersebut kepada pangeran. Kurcaci yang merasa sedih tidak mengijinkan pangeran membawa putri bahkan jika pangeran memberikan semua emas di dunia ini. Pangeran berjanji pada kurcaci bahwa ia akan merawat Sang Putri. Melihat ketulusan hati Sang Pangeran, para kurcaci memutuskan untuk menyerahkan Putri Salju dalam perawatan

pangeran. Para pelayan pangeran pun mengangkat peti kaca itu untuk memindahkannya, namun tiba-tiba salah satu pelayan itu tersandung akar pohon dan kehilangan keseimbangan dan menyebabkan peti kaca terguncang keras. Potongan apel yang tersangkut di tenggorokan Putri Salju terdorong keluar. Putri Salju pun terbangun dan membuka matanya lebar-lebar. Para kurcaci dan pangeran bersorak gembira melihat putri yang tersadar.

Sang Pangeran memberitahukan apa yang terjadi kepada Putri Salju. Pangeran pun berlutut di hadapan Putri Salju dan memohon untuk dapat menikahinya. Putri Salju tersipu malu dan menerima lamaran Sang Pangeran. Para kurcaci dengan riang mengantar kepergian Putri Salju dan Pangeran ke istana. Upacara pernikahan yang sangat megah diadakan di negeri pangeran. Sang Ratu yang serakahpun di undang ke upacara pernikahan itu. Dia tidak tahu bahwa mempelai perempuannya adalah Putri Salju. Sang ratu mengenakan pakaian mewah dan bertanyakepada cermin ajaib bahwa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu muda dari negara tetangga adalah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat marah ketika ia menghadiri upacara pernikahan itu. Putri Salju mengenali Sang Ratu di ruang pernikahan dan menceritakan segala kejahatan Sang Ratu kepada Pangeran. Ratu yang serakah itu mendapat hukuman dari pangeran. Sang Ratu tidak berani menyakiti siapapun lagi. Putri Salju dan Pangeran hidup bahagia selamanya dan dikasihi rakyat mereka. (Bhuana Ilmu Populer, 2011, *Putri Salju*: 2-46)

Cerita Snow White memiliki pesan moral bahwa kejahatan dan keserakahan dapat menghancurkan diri sendiri karena akan mendapat hukuman yang setimpal, sedangkan kebaikan dan cinta kasih akan membawa kebahagiaan disekitarnya.

2. Sifat dan Ciri-Ciri Tokoh Pangeran

Pangeran Ferdinand merupakan salah satu tokoh di dalam cerita *Snow White*. Pangeran memiliki ciri – ciri gagah, rambutnya berwarna coklat, matanya berwarna biru, dan menggunakan pakaian layakknya seorang pangeran. Hobi Pangeran Ferdinand adalah berburu.

Pada umumnya seorang pangeran memiliki sifat yang baik, bijaksana, dan pemberani. Pangeran Ferdinand di dalam cerita *Snow White* memiliki karakter tokoh utama dimana ia sebagai seorang pangeran yang tampan, baik hati, loyal, romantis, dan peduli.

Baik Hati adalah pribadi-pribadi yang hangat dan suka menolong. Mereka melakukan pekerjaan mereka dengan sungguh-sungguh dan memiliki bakat mengorganisir yang menonjol. Dalam menghadapi orang lain, tipe Realis Baik Hati sangat menjaga perasan dan senang menolong, dengan senang hati mereka selalu mengesampingkan kebutuhan mereka sendiri demi keluarga dan teman-teman mereka. <http://www.ipersonic.net/id/12.html>

Bijaksana adalah bisa memahami perbedaan dan persamaan tentang nilai-nilai kebaikan dalam persepsi norma-norma kemanusiaan.

<http://katamotivasicinta.blogspot.com/2010/01/bijak-atau-bijaksana-adalah-kata-kata.html>

Loyalitas berasal dari kata dasar “loyal” yang berarti setia atau patuh, loyalitas berarti mengikuti dengan patuh dan setia terhadap seseorang atau system/peraturan. Istilah loyalitas ini sering didefinisikan bahwa seseorang akan disebut loyal atau memiliki loyalitas yang tinggi jika mau mengikuti apa yang diperintahkan.

(Ali Budiman, 2009: <http://alibudiman.wordpress.com/2009/12/01/arti-loyalitas-menurut-karyawan-dan-perusahaan/>)

B. Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Penggunaan sumber ide tersebut menjadi penanda bahwa terciptanya produk aksesoris tidak hanya sembarangan, asal jadi dan asal membuat tanpa perhitungan. Semua itu melewati konsep atau alasan yang mendalam. Sumber ide menjadi teknik pengunci dan pemandu alur terhadap bentuk suatu karya, supaya proses terciptanya karya suatu produk aksesoris terjaga nilai

konsistensinya. (Triyanto, Mohammad Adam Zerusalem, Noor Fitrihana, 2011, *Aneka Aksesoris dari Tanah Liat*: 22)

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah, sumber dari benda-benda alam, dan sumber ide dari peristiwa yang terjadi. (Sri Widarwati, M.pd, dkk, 2000, *Desain Busana II*: 58)

Sumber ide untuk mewujudkan tokoh Pangeran Ferdinand dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah pangeran dari kerajaan Jerman.



Gambar 1. Pangeran Ferdinand dan Snow White
(Sumber:<http://filmic-light.blogspot.com/2010/12/snow-white-and-prince-disneyland-paris.html>)

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Desain dapat didefinisikan sebagai suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan

tekstur. Termasuk di dalamnya membahas masalah bagaimana memilih bentuk, warna, dan bagaimana penyusunannya. Dari beberapa pendapat tersebut, pengertian mengenai disain dapat diambil kesimpulan, bahwa disain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

Sedangkan arti disain dasar adalah penyusunan atau pengorganisasian unsur-unsur disain atau unsur-unsur dasar seni sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang menarik, ada harmoni atau keselarasan antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, disain adalah suatu konsep pemikiran perencanaan untuk menciptakan suatu karya. Untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam kehidupan kita sehari-hari rencana adalah suatu proses yang sangat penting untuk diperhatikan.

Tujuan disain adalah untuk merencanakan segala ide yang terkandung dalam hati disainer pernyataan is jiwa seseorang. Adapun tujuan kita mempelajari disain adalah untuk melatih ketrampilan dan memberi pengertian bidang seni rupa sehingga akan menimbulkan sesuatu yang indah.

Menurut fungsinya disain adadua jenis yaitu disain murni dan disain terapan. Disain yang murni adalah asli keluar dari hati sanubari, sedangkan disain terapan adalah disain yang mudah dimengerti dan dilaksanakan sehingga semua orang dapat mmelaksanakan. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 3-6)

2. Unsur-Unsur Disain

Suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula. Unsur-unsur disain meliputi: garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang, dan warna. Jika unsur-unsur disain disusun dan dikomposisikan, maka akan menghasilkan suatu disain. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 7)

a. Garis dan Bentuk

Filosofi garis dan bentuk yang diterapkan pada kostum memiliki arti yang sama dengan garis dan bentuk yang diterapkan pada bidang lainnya. Hal tersebut merupakan teori yang diterapkan dalam karya seni rupa. Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur itu terdiri dari :

1) Titik /Bintik

Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik. (Khairul Maddy, 2010:
<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>)

Bila kita menyentuh alat gambar, alat tulis pada tafril atau bidang gambar, akan menghasilkan bekas. Bekas tersebut dinamakan titik gambar. Tidak peduli alat yang digunakan, apakah runcing seperti

ujung pensil atau benda besar seperti sapi ijuk yang dicelup cat sebagai alat penyentuhnya. Sebesar apapun bentuknya tetaplah disebut titik asalkan bentuk itu merupakan hasil sentuhan tanpa pergeseran suatu alat tulis. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*): 94)

Titik merupakan suatu hasil sentuhan dari segala macam alat yang digunakan tanpa pergeseran suatu alat tulis. Bentuk titik tidak berarti kecil, namun jika itu merupakan hasil dari sentuhan benda bahkan batu sekalipun itu dapat disebut titik.

2) Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, *texture*, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung. Beberapa contoh simbol ekspresi garis serta kesan yang ditimbulkannya, dan tentu saja dalam penerapannya nanti disesuaikan dengan warna-warnanya. (Khairul Maddy, 2010:

<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>

Kalau kita menyentuh alat gambar atau penggores yang lain dan berusaha menggerakkannya pada tafrik/bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan atau garis. Disebut demikian karena bentuknya memanjang. Akan tetapi sekali lagi perlu dipahami bahwa arti kecil dalam hal ini tetaplah nisbi. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 96)

Garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang mas dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 7)

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/disain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Berikut ini beberapa karakter garis yaitu:

a) Garis *Horizontal*

Garis *horizontal* atau garis mendatar air mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang, orang tidur/mati, dan benda-benda lain yang panjang mendatar, mengesankan keadaan istirahat. Garis *horizontal* memberi karakter tenang, damai, pasif,

dan kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan.

b) Garis Vertikal

Garis vertikal atau garis tegak mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, tugu, dan lain-lain. Garis vertikal mengesankan keadaan tak bergerak, sesuatu yang melesat menusuk langit, mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita/harapan. Garis vertikal memberikan karakter seimbang (stabil), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan/keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, dan kemasyhuran.

c) Garis Diagonal

Garis diagonal/garis miring ke kanan atau ke kiri mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, pohon doyong, dan lain-lain yang mengesankan objek dalam keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter gerakan, gerak lari/meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kekenesan.

d) Garis Lengkung

Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, member kualitas mengapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan semacamnya, mengesankan gaya mengapung, ringan, dan dinamis. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.

e) Garis Lengkung S

Garis lengkung S atau garis lemah gemulai merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung ke kanan bersambung ke kiri. Garis ini merupakan garis terindah dari semua bentuk garis, memberikan asosiasi gerakan ombak, pohon/padi tertiar angin, gerakan lincah, dan semacamnya. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.

f) Garis Zig Zag

Garis zig-zag merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat dan spontan, merupakan gabungan dari garis-garis vertikal dan diagonal. Memberi sugesti semangat dan gairah. Karenanya, garis ini diasosiasikan sehingga mengesankan bahaya. Garis zig-zag

memberi karakter gairah, semangat, bahaya, dan kengerian karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka mengesankan nervous, kalau irama music seperti rock, metal, dan semacamnya. Garis ini melambangkan gerak semangat, kegairahan, dan bahaya. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 108-109)

3) Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran. Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya

4) Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi (pola) dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segi empat, trapezium dan lingkaran. Sedang bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder.

Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesan-kesan tersendiri seperti :

- a) Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.
- b) Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak.
- c) Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah.

(Khairul Maddy, 2010: <http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>)

Garis merupakan suatu goresan yang memanjang dan memiliki arah tertentu. Melalui garis yang saling berhubungan dapat tercipta suatu bentuk yang bermacam-macam. Garis dan bentuk memiliki karakter dan sifat yang berbeda dan dapat menggambarkan suatu kesan yang berbeda antara satu dengan yang lain.

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada empat macam yaitu: mendatar, tegak lurus, miring ke kiri, miring ke kanan. Garis yang miring baik ke kiri maupun ke kanan disebut juga dengan garis diagonal. Garis mendatar atau horizontal memberikan kesan tenang, tentram, pasif, dan menggambarkan sifat berhenti. Garis tegak lurus atau vertikal memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, dan menggambarkan kekuatan, selain itu bersifat meninggikan dan melambangkan keluhuran. Arah miring ke kiri dan ke kanan atau diagonal memberikan kesan lincah, gembira, serta melukiskan pergerakan perindahan dan dinamis. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 10)

c. Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ukuran yang kontras pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan keserasian apabila ukurannya tidak sesuai. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 12)

d. Tekstur

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

memantulkan cahaya lebih banyak dari pada permukaan kering, sedangkan permukaan yang kusam dan kasar lebih banyak menyerap cahaya dari pada permukaan yang licin. Dengan adanya sifat yang demikian itu maka warna yang sama akan kelihatan berbeda jika basah, halus, dan kasar. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 12)

e. Nilai gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. Para ahli telah mengadakan percobaan-percobaan dalam menentukan tingkat gelap terang itu telah diukur dan ditetapkan tingkatannya dari gelap ke terang. Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Di antara warna gelap dan putih terdapat Sembilan tingkatan abu-abu. Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik di antara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap akan tampak ketidak harmonisan. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 12-13)

f. Warna

Ada dua jenis alasan yang membuat filosofi warna digunakan. Salah satunya adalah bahwa warna terdiri seperti sebagian besar dan penting dari kehidupan sosial kita, pribadi dan epistemologis dan rekening filosofis konsep kita tentang warna sangat diinginkan. Alasan kedua adalah bahwa

mencoba untuk menyesuaikan warna ke rekening metafisika, epistemologi dan ilmu menyebabkan masalah filosofis yang menarik dan sulit untuk menyelesaiakannya. Tidak mengherankan, dua macam alasan yang terkait. Kenyataan bahwa warna sangat signifikan dalam hak mereka sendiri, membuat lebih menekan masalah filosofis yang tepat bagi mereka.

1) Warna biru

Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan pada es. Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankolis, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga tetapi cerah. Karena dihubungkan dengan langit, yakni tempat tinggal para dewa, Yang Mahatinggi, surga, khayangan, biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurah hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuhan, kepercayaan, dan keamanan. Biru juga melambangkan aristokrasi, darah bangsawan, darah ningrat, dan darah biru. Biru dapat menengakan jiwa, mengurangi nafsu makan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 57)

Biru dapat menenangkan dan mendinginkan. Warna biru dapat membuat orang menjadi lebih produktif. Biru dapat menekan nafsu makan, mungkin karena diasosiasikan dengan makanan berjamur. (Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:309)

Warna biru merupakan warna dingin yang dapat memberikan efek tenang. Biru juga melambangkan keagungan, keyakinan, kesetiaan, kebenaran, kemurah hati, perdamaian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

2) Warna hitam

Hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusasaan. Watak atau karakter warba ini adalah menekan, tegas, dan mendalam. Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, katakutan, penyesalan yang mendalam, amarah, dan duka cita. Akan tetapi, hitam juga melambangkan kekuatan, foemalitas, dan keagungan. Hitam memang misterius, tetapi jika dikombinasikan dengan warna lain akan berubah total wataknya.

Sebagai latar belakang warna, hitam berasosiasi dengan kuat, tajam, formal, dan bijaksana. Hitam dipergunakan bersama dengan putih memiliki makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, dan kebijaksanaan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 58-59)

Hitam adalah warna penuh gaya dan tak lekang dimakan waktu.
Warna ini juga bisa menjadi sangat gelap dan menyesakkan napas.
(Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:310)

Hitam merupakan warna yang melambangkan misteri, kegelapan, ketakutan, kekejaman, kejahatan, dan duka cita. Namun warna hitam akan memiliki makna yang positif jika digunakan bersamaan dengan warna lain. Selain itu warna hitam cocok bila digabung dengan warna apa saja.

3) Warna putih

Putih adalah warna paling terang. Putih berasosiasi pada salju. Warna ini berasosiasi pada sinar putih berkilauan, kain kafan, sehingga dapat menakutkan. Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kebenaran, kesopanan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kehalusan, kelembutan, kebersihan, simple, dan kehormatan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 58)

Putih berhubungan dengan sifat lugu, murni, dan spiritualis. Lingkungan yang berwarna putih bisa menenangkan dan menguatkan, tapi kalau terlalu tajam, putih dapat berkesan dingin dan membuat orang lekas marah. (Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:310)

Warna putih merupakan warna yang melambangkan kesucian, bersih, kemurnian, kedamaian, kelembutan, dan kebersihan. merupakan warna yang mewakili kebaikan.

4) Warna silver/abu – abu

Abu - abu adalah warna paling netral, tidak adanya kehidupan yang spesifik. Abu-abu berasosiasi dengan suasana suram, mendung, ketiadaan sinar matahari secara langsung. Warna ini diantara putih dan hitam, sehingga berkesan ragu-ragu. Pengaruh emosinya berkurang dari putih, tetapi terbebas dari tekanan berat warna hitam, sehingga wataknya lebih menyenangkan. Putih cocok untuk latar belakang semua warna, terutama warna pokok yaitu merah, biru, kuning. Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahhatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabu, dan keraguan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 59-60)

Warna abu-abu merupakan warna perpaduan antara hitam dan putih. Abu-abu memiliki kesan keragu-raguan dan tidak tegas, namun jika abu-abu silver merupakan sebuah warna yang memberikan kesan mewah, simple, dan elegan.

5) Warna merah

Warna merah bisa berasosiasi pada darah, api, juga panas. Kerakternya kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani,

bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. Merah merupakan symbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, kekejaman, dan kesadisan. Warna ini bersifat menaklukan, ekspansif, dan domain. Merah adalah positif, agresif, dan enerjik. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 56)

Merah membangkitkan semangat dan hangat. Warna ini merangsang nafsu makan, karena itulah sering ditemukan di dalam restoran. Merah juga bermakna sempit dan mengkilat. (Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:309)

Warna merah merupakan warna panas yang melambangkan keberanian, semangat, enerjik, marah, dan keberanian.

6) Warna merah muda

Warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga mawar. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 56)

Merah muda menyegarkan dan menenangkan. Memberi efek kurang agresif dan tidak kasar, serta dapat memberi kesan pasif. (Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:309)

Warna merah muda merupakan warna lembut yang melambangkan suatu hal yang romantic.

7) Warna coklat

Warna coklat berasosiasi dengan tanah atau warna natural. Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, dan kehormatan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 60)

Coklat tampaknya membawa pengaruh yang menenangkan dan menciptakan perasaan aman dan mendalam. (Pamela Espeland, 2003, *Buku Pintar Remaja Gaul*:309)

Warna coklat memiliki makna yang positif yaitu melambangkan kebijaksanaan, kehormatan, dan kedekatan hati. Coklat merupakan warna alam atau warna natural.

8) Warna jingga/orange

Warna jingga berasosiasi pada awan jingga atau buah jeruk. Jingga melambangkan kehangatan. Warna jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tetapi juga bahaya. Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi system syaraf, dapat menggetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*: 55)

3. Prinsip - Prinsip Disain

Hasil yang indah dalam suatu susunan perlu menyusun unsure-unsur dan bagian-bagian yang akan dihias. Agar diperoleh susunan yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan prinsip-prinsip disain. Prinsip-prinsip disain tidak hanya digunakan untuk menghasilkan suatu model yang sesuai dengan kegunaan. Oleh karena itu penerapan prinsip-prinsip disain tidak dapat digunakan secara terpisah, tetapi antara satu dengan yang lain saling berkaitan. Adapun prinsip-prinsip disain meliputi: harmoni dan keselarasan, proporsi, irama, aksen, dan keseimbangan.

a. Harmoni/keselarasan

Harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 14)

b. Proporsi

Proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan. Untuk memperoleh hubungan jarak yang dapat menghasilkan sesuatu yang menarik perlu diadakan perbandingan dari hasil percobaan-percobaan. Dalam pekerjaan sehari-hari terdapat tiga aspek praktis dalam proporsi dan cara pemecahannya yaitu:

- 1) Agar dapat dicapai susunan yang menyenangkan dan menarik harus diketahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang indah.
- 2) Agar dapat menghasilkan ukuran dan bentuk yang baik harus dapat dibuat perubahan dalam rupa sesuai yang diinginkan.
- 3) Agar dapat dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik harus diketahui arti pokok skala.

Untuk memperoleh proporsi yang baik selain perbandingan juga perlu memperhatikan skala, baik itu skala benda yang dihias, skala hiasan maupun letak hiasan benda yang dihias. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 17-18).

c. Irama

Irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Irama di dalam seni dapat menimbulkan pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 18)

d. Aksen

Aksen juga disebut pusat perhatian. Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama-tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru ke bagian yang lain. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 3-6)

e. Keseimbangan

Kaseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan pengelompokan bentuk, warna dan garis tengah dari titik tengah. Untuk membuat seimbang dua obyek yang sama beratnya kedua obyek tersebut harus diletakkan sama jaraknya dari titik pusat. Jika berat tidak sama obyek yang lebih berat digeser ke arah pusat dan obyek yang lebih ringan dijauhkan dari pusat. (Marwanti, M.Pd, 2000, *Disain Penyajian*: 24-25)

D. Kostum Pangeran

1. Pengertian Kostum atau Tata Busana

Kostum merupakan kata benda yang berarti sebuah gaya berpakaian, termasuk pakaian, aksesoris, dan gaya rambut, terutama sebagai karakteristik dari suatu negara tertentu, periode, atau orang tertentu yang menjadi ciri khas.

(Wikipedia, 2011,

<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en%7Cid&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Costume>

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal

dari bahan-bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk asesoris.

Tata busana dapat dibuat berdasarkan budaya atau jaman tertentu. Untuk membuat tata busana sesuai dengan adat dan kebudayaan daerah tertentu maka diperlukan referensi khusus berkaitan dengan adat dan kebudayaan tersebut. Jenis busana ini tidak bisa disamakan antara daerah satu dengan daerah lain. Masing-masing memiliki ciri khasnya. Sementara itu tata busana menurut jamannya bisa digeneralisasi, artinya busana pada jaman atau dekade tertentu memiliki ciri yang sama.

Tidak ada periode tata busana secara khusus di teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Periode busana teater dengan demikian mengikuti periode teater tersebut. Misalnya, dalam teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar jaman tersebut sehingga busananya pun seperti busana keseharian penduduk jaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater pada jaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan Abad 18. Busana teater mengalami perkembangan pesat seiring lahirnya teater modern pada akhir abad 19. Dalam masa ini, beragam aliran teater bermunculan. Masing-masing memiliki kospenya tersendiri dan lakon tidak harus berlatar jaman dimana lakon itu dibuat. Tata busana dengan demikian sudah tidak lagi terpaku pada jaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater.

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya.

Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan.

Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan

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

- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang bebeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

- c. Menggambarkan karakter tokoh

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

d. Memberikan efek gerak pemain

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

e. Memberi efek dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatic dengan adanya busana. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 310-313)

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi pernacaang. Dalam hal ini, busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 316)

Tata busana adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung, untuk keperluan pertunjukan. Tujuan tata busana adalah untuk mewujudkan personifikasi peran. Fungsi tata busana adalah untuk memperkuat akting sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan lakon.

Dari berbagai macam perlengkapan busana yang dipergunakan dalam olah teater, menurut fungsi dan penggunaannya dapat dikelompokkan dalam beberapa kelompok, antara lain:

b. Properti

Perlengkapan busana yang melekat pada tubuh, baik yang terlihat langsung dengan akting maupun sebagai dekorasi saja.

c. Asesoris

Perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam akting.

d. Pakaian dasar

Perlengkapan busana yang secara langsung terlihat oleh mata untuk memberikan bentuk dasar sehingga memberikan bentuk rapi.

e. Pakaian tubuh

Perlengkapan busana yang secara langsung terlihat mata.

f. Pakaian kaki

Perlengkapan busana pada kaki.

Untuk menyusun konsep tata busana agar sesuai dengan lakon yang akan digelarkan perlu memperhatikan:

a. Tipe kostum teater

1) Kostum historis

Kostum yang sesuai dengan periode sejarah.

2) Kostum tradisional

Merupakan penggambaran karakter spesifik secara simbolis dan distilir.

3) Kostum nasional

Kostum dari suatu negara atau daerah dengan cirri khas tertentu.

4) Kostum modern

Kostum yang sesuai dengan masa atau waktu saat itu.

b. Observasi

1) Observasi tentang hidup dan kehidupan masyarakat yang terlibat dalam lakon.

2) Observasi tentang periode sejarah yang dikemukakan dalam lakon.

c. Jenis busana

1) Lembaran kain yang dikenakan seutuhnya tanpa dipotong berdasarkan pola.

2) Potongan kain yang dijahit menurut pola tertentu sesuai dengan ide.

d. Kondisi busana

1) Nilai bahan yang menjadi faktor utama, bukan harganya.

2) Tidak mengganggu gerak.

3) Sesuai dengan peran.

(Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 78-80)

Gaya berpakaian erat kaitannya dengan mode. Mode ialah gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya atau

mengacu pada peradaban Barat. Akar peradaban Barat ini terletak di timur, ialah di suatu kawasan peradaban yang dikenal sebagai Dunia Kuno. (Moh. Alim Zaman, 1943, *Kostum Barat dari Masa ke Masa*: 1)

Pada dasarnya pakaian tidak sebagai alat pelindung terhadap keadaan cuaca semata-mata. Suku bangsa primitif adakalanya mengenakan pakaian tebal panas di khatulistiwa dan kadang-kadang hampir telanjang di daerah kutub. Hal ini dapat dikatakan bahwa dorongan ingin merias diri lebih kuat. Pengaruh agama juga menjadi salah satu penyebab gaya berpakaian seseorang. Fungsi pakaian tergantung juga pada cara dan gaya hidup serta tugas atau pekerjaan sehari-hari seseorang. (Moh. Alim Zaman, 1943, *Kostum Barat dari Masa ke Masa*: 5)

Renaisan dimulai di Italia pada abad ke-14, kemudian bergerak ke Jerman dan bagian-bagian Eropa lainnya, dan mencapai puncaknya di Spanyol. Renaisan meninggalkan abad pertengahan yang dianggap sebagai masa yang terbelakang. (Moh. Alim Zaman, 1943, *Kostum Barat dari Masa ke Masa*: 91)

Sepanjang periode tersebut, kostum Italia mempengaruhi tata pakaian masyarakat Eropa. Kostum Italia ini agak berdiri sendiri karena tidak terlalu mengacu pada gaya berkostum periode gotik. Setelah tahun 1510, pengaruh Italia mulai berkurang karena masyarakat Eropa semakin menggemari kostum dari Jerman. Menonjol dari kostum Jerman adalah pewarnaannya. Kostum perempuan periode Jerman menampilkan pinggang ramping dan rok lebar. Kostum laki-laki menampilkan siluet persegi. Kostum-kostum ini

menggunakan sayatan dan gelembungan sebagai faktor hias yang penting. (Moh. Alim Zaman, 1943, *Kostum Barat dari Masa ke Masa*: 93)

Kostum Renaisan Jerman merupakan kostum yang indah dan mengesankan. Kostum tersebut menampilkan penggunaan bahan, gaya, dan warna yang memakai. Pada saat yang bersamaan, menghadirkan pula *style* yang berwibawa, rancah santai (*casual elegant*), dan nyaman. Berbagai belahan, sayatan, dan gelembung masih digemari, serta kostum tertutup ketat pada leher.

Kesan yang dihadirkan kostum Renaisan Jerman, terutama kostum laki-laki adalah lebar. Jenis kostum yang dapat menghadirkan kesan ini adalah semacam jubah pendek longgar selutut berlengan pendek, ialah *chamarre*. *Chamarre* senantiasa diberi lapisan dalam (*voering*), bulu hewan, dan dikenakan dengan santai membiarkan lipit-lipit lebar jatuh lepas. Kerah lebarnya yang menutupi pundak melengkapi penampilan kesan lebar ini. Kehadiran *chamarre* tersebut memperkecil peran jubah-jubah lebar, mirip *paenula* yang selama itu digunakan. Renaisan Jerman telah memutuskan hubungan dengan periode sebelumnya yaitu abad pertengahan.

Penampilan laki-laki Renaisan Jerman adalah praktis dan terkesan gesit. Lelaki tersebut mengenakan celana lebar selutut. Celana ini nyaris tidak terlihat karena tertutupi semacam *pourpoint*, ialah baju luar terbuat dari bahan berat yang agak ketat pada pinggang dan berlengan lebar. Dari pinggang, baju ini melebar berpola lingkaran (*klok*). Lubang leher adalah rendah persegi

mengungkapkan kemeja dalam mewah yang berlipit-lipit halus yaitu *chemise froncee*. Penampilan tersebut dilengkapi dengan penggunaan *chamarre*. *Chamarre* ini dikenakan terbuka sehingga terkesan gesit. Sepasang kaos kaki menutupi kaki hingga ke paha. Alas kaki adalah sepatu lebar tanpa hak yang dikenal sebagai moncong lembu (*koeienmuilen*). Tutup kepala adalah *baret* gepeng lebar. Janggut dipelihara melingkar dari telinga ke telinga.

Kostum perempuan Renaisan Jerman adalah suatu gaun panjang penyapu lantai. Gaun ini terbuka di depan sehingga mengungkapkan baju dalam yang halus mewah. Kerung leher berbentuk dalam dan persegi memperlihatkan kemeja dalam yang halus dan mewah berlipit-lipit kecil. Lengan gaun adalah panjang dan lebar ke bawah (*mances flottantes*). Sama seperti kostum laki-lakinya, kostum perempuan Renaisan Jerman cenderung bervolume dan lebar. Kesan lebar ini semakin bermakna dengan ditampilkannya motif-motif garis lebar yang melintang pada rok. Tutup kepala yang melengkapi penampilan perempuan Renaisan Jerman adalah suatu kap linnen kaku kecil. Kap ini dipadukan dengan kerudung berwarna gelap yang disematkan pada bagian belakangnya. Sisi depan kap diberi lipit-lipit kecil. (Moh. Alim Zaman, 1943, *Kostum Barat dari Masa ke Masa*: 96-98)

Kostum merupakan cara berpakaian yang meliputi segala kelengkapan yang melekat pada tubuh yang menggambarkan karakter dari pemakainya. Kostum memiliki berbagai macam bentuk baik berdasarkan bahan yang digunakan maupun gaya busananya. Hal tersebut dipengaruhi oleh

perkembangan zaman, kebudayaan daerah tempat tinggal, iklim, mata pencaharian, dan status sosial.

2. Properti

Properti adalah semua peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tarian atau koreografi. Penggunaan property tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media ungkap. Property adalah semua peralatan dari benda kecil sampai pada benda-benda yang besar.

a. Macam Properti

Ada dua macam properti dalam peralatan yaitu: *dance/performance property* dan *stage property*.

1) *Dance/Performance Property*

Yang dimaksud dengan *dance/performance property* adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari/pemain, diantaranya: keris, kipas, tombak, panah, gendewa, pedang, tameng, lawung, gada, bindi, sapu tangan, tali, kipas, dan lain sebagainya.

2) *Stage Property*

Yang dimaksud dengan *stage property* adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakkan dan diatur di atas panggung. Peralatan-peralatan dapat berupa trap yang dibuat dari

kayu, diatur tersusun atau diatur berjajar dari panggung sebelah kanan ke panggung sebelah kiri.

Perlu diperhatikan bagi koreografer hendaklah berhari-hati dalam memilih atau menentukan property yang akan disusun dan diatur bagi suatu garapan. Jangan sampai pemilihan atau penggunaan property justru mengganggu gerak dan maksud dari koreografer menjadi kabur.

(Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 84-85)

E. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias Wajah

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan – kekurangan yang ada pada wajah dan alat – alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

Sejak ribuan tahun yang lalu rias wajah sudah dikenal dan diterapkan oleh kaum wanita khususnya, dimana setiap negara dan bangsa mempunyai ciri-ciri dan tanda-tanda ataupun standard tertentu akan arti cantik. Menurut buku kebudayaan Mesir, kalau kita melihat adanya mayat yang dianutkan dan disimpan keadaan di dalam piramida, membuktikan sejak zaman dahulu, rias wajah sudah dikenal dan digunakan. Contoh pada bangsa Arab mengenal celak mata, tidak hanya kaum wanita saja yang mengenakkannya, tetapi juga kaum

pria, celak mata ini dibentuk seperti ekor ikan. Pada bangsa Afrika terkenal dengan hiasan "TATTOO" lukisan/ gambaran yang indah dan warna-warni pada punggung, punggung tangan, pada kaki dan sebagainya, juga dikenal memanjangkan telinga dengan memasang anting (hiasan teling) yang sangat berat pada lubang daun telinga.

Warna-warni untuk rias wajah yang dikenal sejak zaman dahulu adalah warna putih, merah dan hitam yang diambil dari daun-daunan ataupun, kulit pohon ditumbuk atau dari batu-batuan berwarna yang dihaluskan dan dikenakan pada wajah. Nenek moyang kita (bangsa Indonesia) mengenal cengkeh yang dibakar untuk menghitamkan alis, bubuk (tepung) beras dan caking (kulit telur) untuk bedak. Semua yang dikenakan untuk mempercantik diri diambil dari alam sekelilingnya, sehingga faktor lingkungan juga menentukan rias wajah wanita masing-masing bangsa. Wanita Arab selalu menutup wajahnya karena salah satu aturan syariat Islam selain itu dengan mengenakan cadar, karena angin kencang di luar rumah sangat mengganggu kulit.

Perkembangan zaman, manusia mulai mengenal listrik, mengenal film baik hitam putih maupun berwarna, sesuai perkembangan zaman berkembang pula teknologi. Sehingga warna-warni di dalam dunia rias merias juga semakin meningkat, karena segala macam warna dapat terserap oleh film berwarna. Sejalan dengan itu produksi kosmetik makin banyak. Pada tahun 1930 Max Factor termasuk satu pelopor dunia kosmetik memproduksi kosmetik padat (cake, stick) untuk rias wajah panggung dengan

segala macam warna. Produksi kosmetik dalam negeripun makin berkembang dengan segala macam bentuk, jenis dan warna yang disesuaikan dengan jenis kulit wanita Indonesia maupun ciri khas warna daerah. (Yasrin, 2011: <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2175205-sejarah-rias-wajah/#ixzz1sT8jFMSP>)

Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistik. Perlu diingat bahwa tata rias pertunjukan bukan rias sehari-hari, hal ini dikarenakan jarak antara pelaku dengan penonton relatif jauh. Bentuk tata rias lebih menitik beratkan pada kepuasan penonton.

Tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsi tata rias adalah sebagai sarana untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton. Dengan kata lain tata rias adalah salah satu sarana untuk memperkuat acting dan menghidupkan lakon. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 71)

Dalam hubungannya dengan pembentukan karakter, maka harus ada keserasian antara rias dengan kondisi seluruh tubuhnya. Sebelum berhias dan berbusana, langkah-langkah yang perlu dikerjakan adalah:

- a. Mempelajari naskah untuk mengetahui peran yang akan dibawakan.
- b. Menentukan jenis rias yang sesuai dengan karakter yang akan dibawakan.
- c. Bersihkan muka agar tidak menemui gangguan dalam proses rias.

- d. Ratakan dasar permukaan kulit.
- e. Beri warna dasar pada kulit.
- f. Beri warna tertentu pada bagian wajah tertentu sesuai dengan konsep rias yang telah ditentukan.
- g. Buat garis-garis anatomi wajah.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tata rias antara lain:

- a. Tata rias yang menggunakan bahan kosmetik perlu sekali memperhitungkan faktor penerangan. *Shadow* merupakan sarana untuk membentuk efek tiga dimensi. Apabila menguntungkan, maka dapat menimbulkan bayangan ganda pada wajah yang telah dibuatkan bayangan semu tadi.
- b. Perlu mendapatkan perhatian pula bahwa kosmetik bukan merupakan faktor mutlak yang menentukan keberhasilan tata rias. Keberhasilan tata rias ditentukan oleh proses rias berdasarkan kemampuan actor atau perias di dalam merubah wajah alamiah menjadi wajah peran.
- c. Rias teater bukanlah rias sehari-hari, lebih-lebih tata rias diperuntukkan bagi penonton yang jaraknya relative lebih jauh, maka rias teater mempunyai kecenderungan untuk serba tebal dalam penampilannya.

(Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 72-73)

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk

menggambarkan karakter tokoh. Beberapa teater primitive menggunakan bedak tebal yang biasa dibuat dari bahan-bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan, dan lemak binatang. Pemakaian tat arias akhirnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa teater.

Tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang perbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Menyempurnakan penampilan wajah

Wajah seorang pemain memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan mengaplikasikan tata rias. Seorang pemain, misalnya, memiliki hidung yang kurang mancung, mata yang tidak ekspresif, bibir yang kurang tegas, dan sebagainya. Tata rias bisa menyempurnakan kekurangan tersebut sehingga muncul kesan hidung tampak mancung, mata menjadi lebih ekspresif, dan bibir bergaris tegas. Penyempurnaan wajah dilakukan pada pemain yang secara fisik telah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Tata rias tidak perlu mengubah usia, tetapi cukup menyempurnakan dengan mengkoreksi kekurangan yang ada untuk disempurnakan. Pemain yang tidak menggunakan rias, wajahnya akan tampak datar dan tidak memiliki dimensi.

b. Menggambarkan karakter tokoh

Karakter berarti watak. Tata rias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah wajah pemeran menyangkut aspek umur, ras, bentuk wajah, dan tubuh. Karakter wajah merupakan cermin psikologis dan latar social tokoh yang hadir secara nyata. Tata rias memiliki kemampuan dalam mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang pemeran.

c. Memberi efek gerak pada ekspresi pemain

Wajah seorang pemain di atas pentas tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang penata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat.

d. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah yang sesuai dengan tokoh

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli pemain. Seorang yang berperan menjadi tokoh binatang, maka perlu membuat garis-garis baru sesuai dengan karakter wajah binatang yang diperankan.

e. Menambah aspek dramatik

Peristiwa teater selalu tumbuh dan berkembang. Tokoh-tokoh mengalami berbagai peristiwa sehingga terjadi perubahan dan penambahan tata rias. Misalnya, seorang tokoh tertusuk belati, tertembak, tersayat wajahnya, maka dibutuhkan tata rias yang memberikan efek sesuai dengan kebutuhan. Tata rias bisa memberikan efek dramatic dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan menciptakan efek tertentu sesuai dengan kebutuhan.

(Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 274-275)

Tata rias merupakan sebuah seni memperindah wajah dengan menggunakan kosmetik yang sesuai sehingga dapat menampilkan wajah yang berbeda. Tata rias juga bertujuan untuk menyempurnakan tampilan wajah menjadi lebih sempurna dan memberikan karakter baru sesuai situasi yang diinginkan.

2. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tat arias karakter khusus. Disebut tat arias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistic. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tat arias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horror, sampai binatang. Beberapa teater di Asia, seperti Opera Cina dan Kabuki menggunakan jenis tata

rias fantasi. Tata rias Opera Cina menyerupai topeng. Wajah pemain yang sebenarnya tak tampak. Tata rias kabuki memiliki pola yang menggambarkan karakter yang berbeda. Pola tat arias pada kabuki ini diaplikasikan pada wajah pemain yang seluruhnya dibuat putih. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 276)

Tata rias fantasi merupakan suatu jenis riasan yang menciptakan tampilan karakter baru sesuai dengan imajinasi dan menampilkan sesuatu yang tidak realistik atau diluar kewajaran. Penerapan rias fantasi dilakukan secara bebas sesuai dengan imajinasi yang dimiliki oleh perias tanpa menerapkan prinsip koreksi wajah dan kosmetik yang digunakan tidak harus digunakan pada bagian wajah yang seharusnya sehingga tercipta seorang tokoh baru yang berbeda yang merupakan fantasi dari perias itu sendiri.

Tata rias fantasi dibagi menjadi dua yaitu rias fantasi karakter dan rias fantasi cantik. Rias fantasi karekater merupakan pencitraan yang menyerupai keadaan sesungguhnya namun tetap bersifat fantasi. Rias fantasi cantik dapat diwujudkan dengan jenis riasan flora yang menonjolkan keindahan dari seni riasan. Penerapan rias fantasi dalam suatu pertunjukan akan berbeda dengan jenis rias fantasi yang digunakan tidak untuk di atas panggung. Pada rias fantasi untuk pertunjukan diatas panggung memerlukan penekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias tersebut bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang dan harus didukung dengan keserasian optimal. Hendaknya rias wajah yang

diaplikasikan tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Selain menerapkan teknik panggung dalam riasan fantasi hal yang tidak kalah penting adalah tetap melakukan koreksi wajah yang sangat mempengaruhi hasil riasan. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan riasan sehingga tetap menonjolkan bagian wajah yang bagus dan menyamarkan bagian wajah yang kurang baik sehingga menjadi tampak sempurna.

a. Rias Koreksi

Tata rias wajah koreksi bedasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian rupa sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Jadi pada dasarnya, rias wajah koreksi ialah menonjolkan bagian wajah yang indah, menutupi yang kurang, dan menciptakan kesan bentuk seimbang pada wajah. (H.I. Ruswoto, 1998, *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*: 128)

Tata rias korektif merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan. Tata rias ini menyembunyikan keurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung, dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras, dan perubahan bentuk wajah. Biasanya

pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 277)

Fungsi tata rias korektif adalah untuk mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Wajah manusia memiliki kekurangan yang membuat penampilan kurang sempurna. Tata rias korektif menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampil lebih sempurna. Piñata rias juga harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kenali kekurangan dan kelebihan wajah
- 2) Kenali karakter tokoh dengan baik
- 3) Koreksi wajah pemain sesuai karakter tokoh
- 4) Perhatikan jarak pemain dengan penonton
- 5) Kuasai bahan kosmetik dan peralatan

Teknik yang dipakai dalam menyempurnakan wajah adalah teknik *shadow* dan *highlight*. *Shadow* adalah efek gelap yang memberi kesan cekung, kecil, dan sempit. *Highlight* adalah efek terang yang memberi kesan menonjol, besar, dan lebar. Kombinasi antara keduanya akan menghasilkan kesan tertentu sesuai yang diharapkan. Teknik lain yang bisa dilakukan adalah menambah unsur-unsur baru, baik dengan garis, warna atau bahan tiruan. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 290)

Berikut adalah teknik dalam penerapan koreksi wajah:

- 1) *Shading* digunakan untuk memberi efek cekung atau lebih kecil dari aslinya. Sedangkan *highlight* digunakan untuk memberi efek menonjol atau lebih lebar.
- 2) Pilih *foundation* yang warnanya tidak terlalu jauh dengan warna kulit, atau senada dengan warna kulit. *Foundation* ini digunakan untuk mempertahankan bentuk wajah asli.
- 3) Untuk *shading*, gunakan *foundation* yang warnanya satu atau dua tingkat lebih tua dari warna kulit. Dan untuk *highlight*, pilih warna *foundation* yang warnanya satu atau dua tingkat lebih terang dari warna kulit.
- 4) Jangan terlalu *over* menggunakan *make up*, Akan terkesan seperti kedok jika menggunakan *foundation* yang terlalu lebih jauh dari warna kulit asli, dan jika terlalu tebal. (<http://infodari.com/teknik-make-up-make-up-dasar-koreksi-bentuk-wajah-bagian-2/>)

1) Bentuk dan Koreksi Wajah

Bentuk wajah dibedakan menjadi 7 bentuk yaitu bentuk wajah oval, bulat, persegi, lonjong/panjang, belah ketupat, segitiga, dan hati. Bentuk wajah oval merupakan bentuk wajah yang paling sempurna dan nyaris tidak memerlukan koreksi. Bentuk wajah pria berbeda dengan bentuk wajah wanita. Koreksi bentuk wajah pria dilakukan dengan tujuan untuk menyeimbangkan bentuk wajah, berbeda dengan koreksi

wajah untuk wanita yang bertujuan menyempurnakan bentuk wajah menjadi bentuk wajah oval. Berikut merupakan cara mengoreksi bentuk wajah untuk mendapatkan bentuk wajah yang ideal.



Gambar 2. Bentuk Wajah
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Lonjong/panjang

Gambar 3. Bentuk Wajah Panjang
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

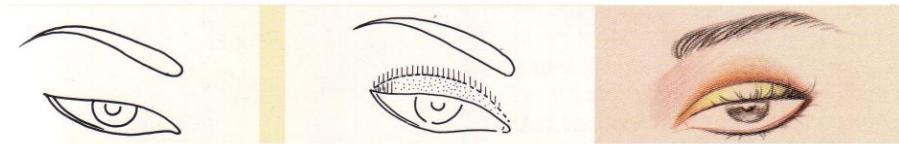
Koreksi bentuk wajah panjang, direncanakan agar wajah kelihatan lebih lebar, dengan alis, mata, dan mulut yang sedapat mungkin menjurus horizontal. Pipi yang kurus, di depan kedua telinga diberi alas bedak yang lebih terang, kemudian sebagai tambahan di atas bedak diberi warna terang. Dagu yang terlalu panjang ditutup dengan alas bedak ditambah lagi dengan bayangan gelap yang berwarna kecoklatan. Untuk mengurangi kesan panjang pada wajah, pipi diberi pemerah pipi yang bercorak horizontal. (H.I. Ruswoto, 1998, *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*: 129)

Bentuk wajah *talent* merupakan bentuk wajah panjang dan pada bagian dahi terlalu luas. Cara mengoreksi bentuk wajah tersebut

dengan memberi *shading* pada bagian dahi yang lebar agar lebih sempit dan seimbang, dan bagian rahang bawah untuk memberi kesan tirus atau membedakan antara pipi dan rahang. Pada bagian pipi diberi pemerah pipi dengan arah pengolesan diagonal untuk menghindarkan kesan riasan yang cantik. Pada bagian dagu diberi warna yang lebih terang agar terlihat lebih lebar.

2) Bentuk dan Koreksi Mata

Bentuk mata dibedakan menjadi 6, yaitu mata turun, sipit, cekung, cembung, besar, dan kecil. Koreksi bentuk mata untuk pria dilakukan untuk memberi kesan mata yang lebih tajam dan seimbang.



Gambar 4. Bentuk Mata Kecil
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Untuk bentuk mata kecil, koreksi mata yang tepat adalah dengan mengaplikasikan eye shadow warna terang pada kelopak mata serta mengkombinasikan warna eye shadow gelap yang dibaurkan pada sudut luar mata atas dan bawah. Eye liner digoreskan pada sudut dalam mata menggunakan eye liner warna putih untuk memberikan kesan mata lebih besar. Cara lainnya bila ingin menggunakan eye liner hitam yaitu membingkai mata secara total, goresan yang dibuat harus tipis dan merata. Bentuk bulu mata palsu yang sesuai adalah bulu mata

dengan helaian bulu yang panjang dan tipis untuk member kesan mata lebih panjang. (H.I. Ruswoto, 1998, *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*: 129)

Cara mengoreksi bentuk mata di atas agar terlihat lebih tajam adalah dengan memberi warna terang pada kelopak mata. Tambahkan garis mata warna hitam dengan garis menebal dan menipis pada ujung mata. Sehingga mendapatkan kesan mata yang tajam. Untuk membuat tampak lebih dalam beri *eyeliner* pensil dan *eyeshadow* warna gelap pada garis mata dan dibaurkan ke kelopak mata bagian sudut mata. Berikan *highlight* pada bagian bawah alis.

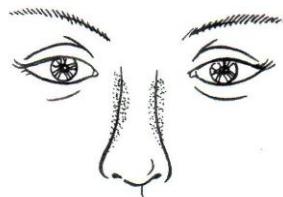
3) Bentuk dan Koreksi Alis

Bentuk alis yang baik memberi ketentuan pada wajah dan dari sebuah bingkai untuk memperkuat kesan mata. Mencabut rambut alis parawatan pendukung yang dilakukan dengan serangan tiba-tiba bersama dengan perawatan wajah secara rutin yang dilakukan setelah pembersihan. (Ann Gallant, 1993, *Principles and Techniques for The Beauty Specialist*: 113)

Bentuk alis dibedakan menjadi 6, yaitu bentuk alis lurus, melengkung, menurun, tebal, jarak alis berdekatan, jarak alis terlalu jauh. Koreksi bentuk alis untuk pria dilakukan untuk memberi kesan tegas pada alis sesuai dengan karakter yang dimiliki.

Koreksi bentuk alis untuk pria khususnya untuk tokok protagonis adalah dengan membentuk alis yang tidak terlalu tinggi namun sedikit tebal untuk memberi kesan tegas.

4) Bentuk dan Koreksi Hidung



Gambar 5. Bentuk Hidung
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Koreksi bentuk hidung untuk pria cukup dilakukan dengan memberi shading pada bagian samping kanan dan kiri batang hidung, dan tint pada bagian tengah batang hidung untuk memperoleh kesan hidung yang lebih mancung.

5) Bentuk dan Koreksi Bibir



Bibir Bawah Tebal

Gambar 6. Bentuk Bibir
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Koreksi bentuk bibir pada pria dilakukan dengan menyeimbangkan bentuk bibir menjadi lebih tegas. Cara mengoreksi

bentuk bibir tersebut dengan menebalkan bagian bibir atas dengan membuat garis baru dengan pinsil bibir yang kemudian diberi perona bibir dengan warna merah bibir dan cenderung kecoklatan.

Rias wajah korektif merupakan rias wajah yang dilakukan untuk mengoreksi bentuk wajah menjadi bentuk yang sempurna dengan menerapkan teknik *shading* untuk memberi kesan sekung, kecil, dan sempit, serta teknik *highlight* untuk memberi kesan menonjol, besar, dan lebar sehingga riasan wajah tidak terkesan datar namun memiliki tekstur. Rias wajah korektif juga diterapkan untuk menojolkan kelebihan yang ada pada wajah dan menyamarkan kekurangan pada wajah dengan menerapkan teknik *shading* dan *highlight*.

b. Rias Karakter

Rias karakter adalah riasan yang merubah wajah seseorang menjadi karakter wajah tertentu yang dibutuhkan untuk keperluan sebuah pementasan atau film. Rias karakter ada yang bersifat realistik atau nyata dan ada yang bersifat rekaan atau imajinasi. Karakter yang nyata adalah riasan yang merubah wajah seseorang menjadi sosok yang baru namun merupakan rekaan dari karakter nyata. Riasan karakter rekaan adalah karakter yang diperankan manusia namun diubah menjadi suatu karakter yang tidak lazim seperti karakter hantu, binatang, peri, dan sebagainya.

Rias karakter ini dibuat dengan tujuan merubah penampilan wajah menjadi karakter tertentu yang diinginkan, menciptakan karakter wajah berdasarkan imajinasi perias yang disesuaikan dengan kebutuhan sebuah pementasan atau pengambilan gambar, melengkapi penampilan aktris dan actor sehingga sesuai dengan peran yang dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Make up karakter memiliki cirri-ciri antara lain goresan-goresan riasan yang tajam dan tegas namun tetap membaur halus, warna-warna yang digunakan cenderung kontras sehingga hasil terlihat mencolok, penggunaan alas bedak lebih tebal dibandingkan riasan lainnya.

c. *Body Painting*

Body painting adalah suatu karya seni lukis yang di goreskan bukan pada kanvas tapi di tubuh manusia yang di ambil untuk karya seninya. Karya seni body painting sangat bagus seperti tato, tetapi *body painting* ini bisa dihapus tidak seperti *tattoo*.

Melukis tubuh, atau kadang-kadang *body painting*, adalah suatu bentuk seni tubuh. Tidak seperti bentuk tato dan seni tubuh, *body painting* adalah sementara, dicat ke kulit manusia, dan hanya berlangsung selama beberapa jam, atau paling (dalam kasus Mehndi atau "tato henna") beberapa minggu. Melukis tubuh yang terbatas untuk menghadapi dikenal sebagai lukisan wajah. *Body painting* ini juga disebut sebagai (suatu bentuk) tato sementara; skala besar atau penuh melukis tubuh lebih sering disebut

sebagai *body painting*, sementara pekerjaan yang lebih kecil atau lebih rinci umumnya disebut sebagai lukisan *tattoos*. *Body* sementara dalam evolusi manusia. (Wikipedia, 2010: http://en.wikipedia.org/wiki/Body_painting)

Body painting atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya, body painting sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di zaman Mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang.

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

(Puspita Martha International Beauty School, 2009, *Make Up 1001 Basic Personal Make-up*: 75)

Melukis tubuh dengan tanah liat dan pigmen alam lainnya yang sebagian besar ada digunakan dalam tribalist budaya. Sering dipakai selama upacara dan masih bertahan dalam bentuk kuno antara penduduk asli Australia , Selandia Baru , dengan pulau-pulau Pasifik dan sebagian Afrika .

Suatu bentuk semi permanen lukisan tubuh yang dikenal sebagai *Mehndi* yang menggunakan pewarna yang terbuat dari pacar (maka juga dikenal agak keliru sebagai "tato henna"), dan masih diterapkan di India dan Timur Tengah , terutama pada pengantin . Sejak akhir 1990-an, Mehndi telah menjadi populer di kalangan muda perempuan di dunia Barat.

Masyarakat adat dari Amerika Selatan secara tradisional menggunakan *annatto* , *huito* , atau arang basah untuk menghias wajah dan tubuhnya. *Huito* bersifat semi-permanen, dan umumnya membutuhkan waktu beberapa minggu sampai pewarna hitam memudar.

Perkembangan *body painting* di masyarakat Barat terjadi sejak 1960, sebagian didorong oleh liberalisasi adat istiadat sosial tentang ketelanjangan dan sering datang dalam sensasional atau pamer bentuk. Bahkan saat ini ada perdebatan terus-menerus tentang legitimasi melukis tubuh sebagai bentuk seni. Kebangkitan modern yang sekarang ini bisa dikatakan tanggal kembali ke 1933 Pameran Dunia di Chicago di mana Max Factor dan nya model yang ditangkap karena menyebabkan gangguan publik ketika ia melakukan *body painting* yang diformulasikan untuk film Hollywood. Seni tubuh saat ini berkembang pada karya-karya lebih diarahkan pribadi mitologi , seperti Jana Sterbak , Rebecca Horn , Youri Messen-Jaschin atau Javier Perez .

Body painting menyebabkan gerakan seni alternatif kecil pada 1950-an dan 1960-an, yang melibatkan model untuk di cat dan kemudian setelah

pada model atau roll dilakukan pada kanvas atau media lain untuk mentransfer cat. Artis Perancis Yves Klein mungkin yang paling terkenal dengan seni lukisan "Anthropometries". Efek yang dihasilkan dengan teknik ini menciptakan gambar-transfer dari tubuh model untuk medium. Ini termasuk semua lekuk tubuh model (biasanya perempuan) yang tercermin dalam garis gambar. Teknik ini tidak selalu monoton; beberapa warna pada bagian-bagian tubuh yang berbeda kadang-kadang menghasilkan efek yang menarik.

Lukisan wajah adalah penerapan artistik kosmetik "cat" untuk wajah seseorang. Ada teknik khusus berbasis air kosmetik "cat" dibuat untuk lukisan wajah, orang harus bertanya sebelum melakukan cat wajah diterapkan produk apa yang sedang digunakan. Cat akrilik dan kerajinan tempera tidak cocok digunakan pada kulit dan tidak dapat diterima oleh kulit, tidak pula cat air pensil atau spidol. Produk yang tidak ditujukan untuk digunakan pada kulit dapat menyebabkan berbagai masalah mulai dari ketidaknyamanan untuk reaksi alergi yang parah. Produk yang ditandai "tidak beracun" tidak berarti itu diperbolehkan untuk digunakan pada kulit.

Dari zaman kuno, telah digunakan untuk berburu , alasan agama , dan militer alasan (seperti kamuflase dan untuk menunjukkan keanggotaan dalam unit militer). Penelitian arkeologi terbaru menunjukkan bahwa Neanderthal memiliki kemampuan dan alat untuk lukisan wajah, walaupun mereka tidak lagi dianggap sebagai nenek moyang langsung dari homos

sapiens, mereka tinggal bersama mereka di beberapa daerah dan merupakan asumsi yang masuk akal bahwa manusia telah melukis wajah dan tubuh sejak sangat awal. Meskipun mati, dalam budaya Barat setelah jatuhnya aristokrasi Perancis, lukisan wajah kembali memasuki budaya populer selama hippie pergerakan tahun 1960-an, ketika hal itu biasa bagi perempuan muda untuk menghias pipi mereka dengan bunga atau simbol perdamaian di anti perang demonstrasi. (Wikipedia, 2012: http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Body_painting

Body painting merupakan seni melukis dengan media tubuh manusia atau wajah sehingga tercipta suatu gambar baru pada kulit. Seni melukis tubuh ini sudah ditemui pada zaman dahulu terutama pada suku-suku di dunia. Mereka menggambar tubuhnya dengan simbol-simbol tertentu yang menunjukkan cirri khas sukunya atau sesuai dengan tingkatan sosial dilingkungannya. Seni melukis tubuh ini berkembang dan sering dijumpai di berbagai belahan bumi. *Body painting* memiliki dua jenis yaitu permanen dan temporary. Jenis permanen merupakan jenis yang tidak dapat hilang setelah digambar pada kulit dengan memasukkan tinta khusus ke dalam kulit dan rasanya sakit. Untuk jenis temporary hanya bersifat sementara dan akan hilang dalam beberapa waktu.

3. Efek Lighting Terhadap Hasil Riasan

Pada dasarnya, cara penerangan rekaman dan pengamatan media-media film, televisi, dan teater memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lain. *Lighting* diperlukan untuk pengamatan setiap media dan merupakan persyaratan utama dalam memproduksi sebuah gambar film. Bila lampu-lampu telah ditetapkan untuk sebuah adegan, mata manusia membedakan warna, gerakan, dan perbedaan-perbedaan pada orang dan artikel atau aksi. Dalam pandangan manusia normal, warna dipersepsi baik dari cahaya secara langsung maupun dari cahaya yang direfleksikan oleh obyek-obyek berpigmen. Masing-masing obyek merefleksikan warna sendiri dan menyerap warna lain dari cahaya yang sedang direfleksikan. Warna primer adalah warna yang tidak dapat dihasilkan dengan mencampur dua warna lain. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan melalui campuran-campuran yang sama antara dua warna primer. (Vincent J.R Kehoe, 1992, *Teknik Make Up Professional Untuk Artis Film, Televisi, Dan Panggung*: 37-39)

Light colors yang dikombinasikan untuk membentuk *light colors* lain tidak memberikan respon pada mata dengan cara yang sama dengan *paint colors*, akan tetapi *light colors* sangat bergantung antara satu sama lain dalam menciptakan aneka macam efek, yakni cahaya *red light* akan menghilangkan (menjadi putih secara teoritis) *paint color* merah, sedangkan *green light* akan membuat *red paint color* tampak hamper hitam. (Vincent

J.R Kehoe,1992, *Teknik Make Up Professional Untuk Artis Film, Televisi, Dan Panggung*: 42)

Tata lampu untuk panggung teater pada umumnya adalah kombinasi dari warna dingin dan hangat yang netral untuk penerangan yang umum, ditambah *time-of-day-effect gelatins* untuk efek malam, dan *straw* untuk efek sinar senja hari. Semua itu secara relatif tidak akan mempengaruhi warna *make-up*, namun beberapa lampu gelatin yang lebih kuat akan menghasilkan warna yang berbeda pada *make up*.

Berikut merupakan efek-efek *lighting* pada warna *make up*:

Tabel 1. Efek Warna *Lighting* Terhadap *Make Up*.

<i>Make Up Color</i>	<i>Lights</i>				
	<i>Red</i>	<i>Yellow</i>	<i>Green</i>	<i>Blue</i>	<i>Violet</i>
<i>Red</i>	<i>Fades out</i>	<i>Stays red</i>	<i>Darkens greatly</i>	<i>Darknes</i>	<i>Lightens to pale red</i>
<i>Orange</i>	<i>Lightens</i>	<i>Fades slightly</i>	<i>Darknes</i>	<i>Darknes greatly</i>	<i>Lightens</i>
<i>Yellow</i>	<i>Turn white</i>	<i>Turn white or fades out</i>	<i>Darknes</i>	<i>Thurns orchid</i>	<i>Turns pink</i>
<i>Green</i>	<i>Darknes greatly</i>	<i>Darknes to dark gray</i>	<i>Fades to pale green</i>	<i>Lightens</i>	<i>Turns to pale blue</i>
<i>Blue</i>	<i>Darknes to</i>	<i>Darknes to</i>	<i>Turns to</i>	<i>Turns to</i>	<i>Darknes</i>

	<i>dark gray</i>	<i>dark gray</i>	<i>dark green</i>	<i>pale blue</i>	
<i>Violet</i>	<i>Darknes to black</i>	<i>Darknes almost to black</i>	<i>Darknes almost to black</i>	<i>Turns orchid</i>	<i>Turns very pale</i>

(Vincent J.R Kehoe,1992, *Teknik Make Up Professional Untuk Artis*

Film, Televisi, Dan Panggung: 44)

4. Alat yang Digunakan untuk Tata Rias Wajah

a. Alat Make Up

1) Spons Rias (Make Up Sponge)

Alat ini sangat berguna untuk meratakan riasan pada wajah, terutama foundation, meskipun kadang jari saja sudah cukup efektif. Pilih spons yang memiliki sudut lancip (biasanya spons berbentuk segitiga) karena tipe ini akan sangat membantu dalam meratakan riasan di area yang sulit, seperti area hidung dan sekitar mata. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up:* 18)

Digunakan untuk mengaplikasikan dan meratakan konseler atau *foundation* pada bagian wajah yang sulit dijangkau digunakan spons berbentuk segitiga. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I:* 283)

Untuk membubuhkan bedak padat, alas bedak, dan memperbaiki riasan.

2) Saput Bedak (Make Up Puff)

Terbuat dari bahan sejenis beludru yang lembut. Berbentuk bundar dan tersedia dalam ukuran besar dan kecil. Besar untuk mengaplikasikan bedak tabor dan kecil untuk bedak padat pada wajah. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk membubuhkan bedak tabur.

3) Kuas Bedak Besar (Powder Brush)

Dengan bentuk yang besar dan bulu yang terasa ringan dan lembut akan mempermudah dalam meratakan bedak padat atau bubuk ke wajah. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 18)

Kuas bedak bergagang besar dengan bulu-bulu yang lembut dan gemuk. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *losse powder*. Bisa juga digunakan untuk finishing yaitu menyaukan bahan rias agar terpadu dengan lebih sempurna. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk merapikan bedak tabor sekaligus membuang sisa bedak yang berlebih.

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

Untuk mendapatkan hasil riasan yang natural dan rapi digunakan *blush brush* yang berbentuk seperti kubah. Dengan kuas tersebut, warna *blush on* akan terpusat pada puncak pipi dengan pinggiran rona terbaur rapi dengan warna kulit. Kuas ini berguna untuk membeurkan riasan sehingga terlihat lebih rapi. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 18)

Kuas *blush on* memiliki gagang langsing dengan bulu lembut dan agak tebal. Berfungsi untuk mengaplikasikan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lainnya. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk membubuhkan serbuk pemulas pipi.

5) Kuas Pengkoreksi (*Contour Brush*)

Dengan ujung yang bulat dan kecil, kuas ini dengan sempurna akan mengkoreksi bagian wajah yang sulit dijangkau oleh jari. Selain itu, kuas ini juga membantu memberikan hasil riasan yang terlihat lebih natural. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 18)

Kuas *shading* memiliki bulu-bulu yang lembut, tebal, dan ujungnya dibentuk serong. Digunakan untuk mengaplikasikan *shading* pada bagian-bagian wajah yang bersudut. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk mengoreksi bagian wajah yang perlu diberi shade/tint.

6) Kuas Mata Tumpul (Blunt Shadow Brush)

Kuas berbulu tebal, lembut, dan ujungnya bulat. Kuas ini digunakan untuk membantu menyempurnakan sapuan gradasi warna *eye shadow*. Kuas ini juga dapat difungsikan untuk membentuk serta menghaluskan bayangan hidung. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk mewarnai tulang mata dibawah alis.

7) Kuas Pembaur (Fluff Brush)

Berbentuk pipih, berujung tipis, dengan bulu-bulu lembut. Fungsinya untuk membentuk garis dan memadukan warna setelah diaplikasikan. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan antar warna pada rias mata.

8) Kuas Sudut Mata (Stiff Angle Brush)

Kuas berbentuk pipih, sedikit kaku, dan bentuknya lancip disalah satu sisi kuas. Untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata, juga dapat digunakan untuk membentuk alis menggunakan eye shadow.

9) Kuas Pembersih Riasan Mata (Aplicator Brush)

Untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.

10) Kuas Garis Mata (Eyeliner Brush)

Memiliki bulu-bulu yang halus, agak panjang dan ramping. Kuas ini berfungsi untuk melukis garis mata. Sedangkan kuas dengan bulu-bulu halus, ujungnya bulat dan bulunya agak tebal berfungsi untuk menyempurnakan dan memadukan *eye liner* dengan pensil mata. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk membentuk garis mata pada tepi mata bagian atas dan bawah dengan kosmetika cair atau bubuk.

11) Sikat Alis dan Bulu Mata (Eye Brow and Lashes Brush)

Sisir kecil yang dikenal dengan sisir bulu mata ini ampuh memisahkan dan mengangkat sisa maskata pada bulu mata. Serta digunakan untuk merapikan alis. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 18)

Kuas alis berbulu halus atau kasar. Kuas ini digunakan untuk membaurkan pensil alis yang telah diaplikasikan sehingga tampak rapid an natural. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk menyikat bulu-bulu alis dan meratakan warna alis setelah dibentuk dengan pensil alis, dan untuk membaurkan mascara pada bulu mata agar tidak menempel satu sama lain.

12) Kuas Bibir (Lip Brush)

Kuas yang lembut dan lancip ini ampuh merapikan *lipstick* dan *lip gloss*, terutama pada daerah sudut bibit yang sulit dijangkau. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 18)

Kuas bibir berukuran sedang dengan bulu lembut dan berujung lancip. Digunakan untuk mengaplikasikan pewarna bibir dan *lip gloss*. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir.

13) Peruncing Pensil

Untuk mempertajam pensil alis.

b. Kosmetik

1) Pembersih Pemulas Mata (*Eye make up remover*)

Berbahannya dasar minyak, efektif untuk membersihkan riasan jenis *waterproof* dan digunakan untuk membersihkan bagian mata. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 20)

Untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat, dan kotoran yang menempel, serta dari sisa lipstick.

2) Susu Pembersih (*Milk cleanser*)

Kosmetik ini bisa berbentuk krim yang sering disebut sebagai susu pembersih karena warnanya yang putih dan bertekstur seperti

krim yang ampuh mengangkat riasan yang *waterproof*. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 14)

Pembersih bentuknya bermacam-macam seperti krim, gel, dan lotion. Fungsinya membersihkan wajah dari kotoran, sehingga wajah menjadi bersih dan bebas dari lemak. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 278)

Pembersih wajah digunakan sebelum dan sesudah meria wajah untuk mengangkat kotoran yang menempel. Sebelum dirias wajah dibersihkan terlebih dahulu agar kosmetik mudah menempel sehingga hasilnya maksimal. Mengandung *propylene glycol* untuk mengangkat kotoran pada wajah. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 18-20)

Pembersihan adalah tahap pertama pada setiap tindakan perawatan memakai kosmetika. Tindakan pembersihan pada kulit dilakukan untuk mengeluarkan berbagai zat yang tidak berguna lagi yang terdapat pada permukaan kulit. Ada 4 macam kosmetika pembersih berdasarkan bahan dasar yang dikandungnya, yaitu:

- a) Pembersih dengan bahan dasar cair misalnya air, air dan alcohol, serta alkohol.
- b) Pembersih dengan bahan dasar minyak misalnya minyak, dan minyak dan air (krim).

- c) Pembersih dengan bahan dasar padat, yang dapat menyerap kotoran.
- d) Pembersih bersifat mekanis dengan bantuan penggosokan sehingga mengelupas lapisan kulit (*peeling*) dan termasuk bahan *abrasive*. (Sjarif M. Wasitaatmadja, 1997, *Penuntun Ilmu Kosmetik Medik*: 85-86)

Untuk membersihkan kulit wajah.

3) Penyegar (*Face tonic*)

Produk pembersih yang berfungsi mengembalikan keseimbangan pH pada kulit wajah dan digunakan setelah wajah dibersihkan dengan susu pembersih. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kumus Pintar Dasar Make Up*: 15)

Berbentuk cair dan berfungsi menyegarkan wajah dan biasanya mengandung banyak alkohol. Penyegar yang baik adalah yang memiliki sedikit kandungan alkohol. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 279)

Digunakan untuk mengangkat sisa kotoran yang tidak dapat diangkat oles susu pembersih. Setelah dibersihkan dengan susu pembersih, *toner* berfungsi untuk menyempurnakan kebersihan wajah. *Toner* disebut juga *astringent* tergantung dari kadar kandungannya. *Astringent* efektif digunakan untuk kulit berminyak dan berjerawat serta bermanfaat untuk mengencangkan kulit dan

pori-pori. *Toner* juga melindungi kulit setelah proses pembersihan karena mempu mengembalikan pH kulit pada kondisi alaminya. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 22)

Untuk memberi kesegaran pada kulit.

4) Pelembab cair (*Moisturizer*)

Pelembab berfungsi untuk melindungi kulit terhadap segala jenis kotoran, menjaga kelembaban kulit, dan menghindari kotoran yang menyumbat pori-pori. Pelembab juga ampuh menambah kadar mineral pada kulit, membentuk pelindung untuk mencegah kurangnya mineral alami pada kulit. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kumus Pintar Dasar Make Up*: 16)

Untuk melindungi kulit dari paparan langsung sinar matahari dan kosmetik yang melekat pada kulit.

5) Alas Bedak (*Foundation*)

Foundation berfungsi untuk melindungi wajah dari kondisi sekitar seperti sinar matahari, polusi, dan kotoran yang terbawa angin. *Foundation* memiliki empat jenis yaitu:

a) Tinted moisturizer

Merupakan pelembab yang diberi warna yang membuat masuk dalam kategori alas bedak dan bersifat paling ringan serta menghasilkan efek akhir yang sangat tipis.

b) Liquid foundation

Merupakan salah satu jenis yang paling popular dan tersedia dari yang ringan, sedang, hingga tebal.

c) Cream foundation

Sangat cocok untuk orang yang berkulit kering. Teksturnya yang cukup padat dan tebal dapat membuat wajah terlihat lembut dan mulus.

d) Powder foundation

Merupakan gabungan antara alas bedak dengan bedak padat atau sering disebut *two way cake*.

(I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 24)

Berfungsi untuk memberikan efek mulus pada wajah. Foundation memiliki berbagai bentuk seperti krim, stik, atau padat. Foundation tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari netral, terang, sampai warna gelap sesuai dengan warna kulit manusia. Penggunaannya pada wajah bisa dilakukan dengan tangan atau spons. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 283)

Kunci sempurnanya sebuah riasan wajah terletak pada alas bedak sebagai dasarnya. Jika tidak diaplikasikan dengan hati-hati dan cermat, akan terkesan tidak natural dan seperti topeng. Alas bedak memiliki beberapa jenis yaitu:

a) Alas bedak cair

Cocok digunakan untuk rias wajah sehari-hari.

b) Alas bedak padat

Cocok untuk kulit berminyak karena hasil akhirnya tidak mengkilap.

c) Alas bedak krim

Bentuknya seperti alas bedak padat namun kaya akan krim dan digunakan untuk riasan panggung, pemotretan, atau pembuatan film karena dapat menutup noda dengan baik.

d) Alas bedak *sheer (tinted moisturizer)*

Digunakan untuk riasan ringan, natural, dan bercahaya. Sebaiknya tidak digunakan pada kulit berminyak dan berjerawat karena hasilnya mengkilap.

e) Alas bedak *two in one*

Formulanya berupa alas bedak dan bedak padat dalam satu kemasan. Dianjurkan untuk kulit berminyak karena kandungan bedak dapat menyerap minyak yang berlebihan pada wajah.

f) Alas bedak stik

Tidak mengkilap, mudah digunakan, dan dapat berfungsi sebagai konseler dan *shading*. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 42-46)

Foundation atau biasa disebut alas bedak, adalah salah satu senjata wanita yang berfungsi untuk menghaluskan sapuan bedak ke wajah sekaligus membuat bedak awet menempel pada wajah. Secara umum, ada beberapa bentuk *foundation* dan semuanya memiliki keunggulan tersendiri yaitu:

a) *Foundation cair (liquid)*

Jenis ini tergolong paling ringan. Cocok untuk pemakaian sehari-hari dan dapat digunakan pada kulit berminyak karena tidak terlalu menutupi pori-pori.

b) *Foundation cream*

Jenis ini untuk jenis kulit normal atau kering karena memberikan efek menutupi pori-pori.

c) *Foundation stick dan padat (cake)*

Kebalikan dari foundation cair, jenis ini tergolong agak berat. Sebaiknya digunakan sebagai riasan pada pesta atau acara tertentu. (Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 11-12)

Alas bedak yang baik adalah dalam satu kali polesan akan menghasilkan manfaat diantaranya meratakan warna kulit, menutupi kekurangan yang ada pada wajah, seperti bekas jerawat, flek, dan pori-pori yang besar, serta membuat tekstur wajah lebih halus dan bercahaya. (Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 16)

Sebagai dasaran pada *make up* agar riasan lebih tahan lama dan tidak mudah luntur.

2) Bedak

Bedak secara umum ditawarkan dalam dua bentuk yaitu padat dan bubuk. Bedak bubuk sangat ideal untuk riasan yang santai dan yaman dirumah. Sedangkan bedak padat lebih praktis dan mudah untuk dikontrol sehingga cocok untuk digunakan saat bepergian. (I&D Creative, 2002, *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*: 28)

Bedak tabur berbentuk bubuk yang halus dan lembut yang tersedia dalam berbagai tingkatan warna sesuai dengan kulit manusia. Fungsinya untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka.

Bedak padat berfungsi untuk lebih menyempurnakan wajah. Wajah menjadi tambah mulus. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 279)

Bedak berfungsi untuk menyempurnakan hasil riasan. Bedak menjadi dasar riasan agar lebih tahan lama dan tidak luntur. Selain itu, bedak dapat menutupi kelebihan minyak pada kulit sehingga kulit tampak lebih segar, cerah, dan sehat. Jenis bedak adalah:

a) Bedak padat (*compact*)

Memberikan efek ringan sehingga dapat digunakan sehari-hari untuk memperbaiki riasan.

b) Bedak tabur (*powder*)

Untuk pemakaian sehari-hari yang berguna untuk memperbaiki riasan dan menyerap minyak pada wajah tanpa mengubah warna. Bedak tabur yang mengandung *glitter* mengandung partikel-partikel yang akan membuat wajah tampak bercahaya.

c) Bedak tabur *meteorite*

Berbentuk bulatan-bulatan dan berfungsi untuk sentuhan akhir agar wajah terlihat lebih putih, segar, dan bercahaya.

(Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 48-50)

Selain dapat menyamarkan noda pada kulit, bedak juga bisa menampilkan tekstur kulit supaya terlihat lebih halus, cerah, dan mengurangi efek berkilau karena wajah yang berminyak. Jenis-jenis bedak:

a) *Loose powder*

Juga dikenal sebagai bedak tabur dan berbentuk serbuk yang halus. Dipakai setelah memakai alas bedak. Mudah menyerap minyak di wajah dan menutup pori-pori wajah lebih sempurna.

b) *Compact powder*

Berbentuk padat, digunakan setelah pemakaian alas bedak.

Cepat menyerap sekaligus mengurangi minyak wajah dan bentuknya yang padat membuatnya praktis dibawa kemana-mana.

c) *Shimmering powder*

Berbentuk halus, berwarna dan memiliki serbuk-serbuk yang berkilaauan. Biasanya digunakan sebagai sentuhan akhir dalam *make up*. Bedak ini juga sering disapukan di leher dan bagian tubuh yang terbuka.

d) *Meteorite powder*

Bentuknya bulat kecil berwarna warni. Digunakan setelah bermake up sebagai sentuhan akhir wajah akan lebih bercahaya dan segar dengan memakainya. Bedak ini dipakai dengan memakai kuas besar.

e) *Two way cake powder*

Bentuknya mirip *compact powder* tapi memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai bedak sekaligus *foundation*. Digunakan setelah memakai pelembab.

(Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 19-21)

Macamnya: Bedak bubuk (*losse powder*) dan Bedak padat (*compact powder*). Untuk menghilangkan kilapan pada wajah

akibat kulit yang berkeringat atau sebagai lapisan kedua setelah *foundation*.

3) Pemulas Pipi (*Blush on*)



Gambar 7. Perona Pipi

(Sumber:http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Rouge_%28cosmetics%29)

Rouge juga disebut *blush on* atau perona pipi adalah kosmetik biasanya digunakan oleh perempuan yang memerah pipi sehingga memberikan penampilan yang lebih muda, dan untuk menekankan tulang pipi .

Secara historis, *rouge* digunakan sejak tahun Mesir kuno . Hal itu juga diterapkan pada bibir. Dalam beberapa waktu dan tempat, baik pria maupun wanita mengenakan rouge, seperti selama periode di Inggris. Inggris selama pemerintahan Victoria , *make up* yang digunakan dikaitkan dengan tinggi rendahnya derajat, wanita terpaksa mencubit pipi mereka (dan menggigit bibir mereka) untuk membuat mereka tampak merah sebagai gantinya.

Berbagai zat telah digunakan sebagai *rouge*. Dalam Yunani kuno misalnya, mulberry yang dihancurkan banyak digunakan, sedangkan jus bit merah dan stroberi yang dihancurkan juga telah digunakan secara beragam.

Di zaman modern, *rouge* umumnya terdiri dari merah berwarna bedak bubuk berbasis yang diaplikasikan dengan kuas ke pipi. Pewarna ini biasanya terbuat substansi *safflor* (kelopak *safflower*), atau larutan *carmine* di *amonium hidroksida* dan air mawar wangi dengan minyak mawar . Varian krim berbasis *rouge* adalah *schnouda* , campuran berwarna dari *Alloxan* dengan krim dingin , yang juga warna merah kulit. (Wikipedia. 2012: http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Rouge_%28cosmetics%29)

Pemerah pipi berfungsi untuk memberikan rona merah pada pipi sehingga tampil lebih segar dan berseri. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 280)

Blush on berguna untuk menambah efek segar agar wajah tidak pucat dan dapat membuat struktur wajah sempurna.salah menempatkan perona pipi akan terlihat tua dan riasan yang menor.

Jenis perona pipi:

- a) Padat

Perona berbentuk padat digunakan setelah menggunakan alas bedak dan bedak.

- b) Krim

Perona jenis ini sangat sensitive dengan alas bedak, sehingga sebaiknya jangan menggunakan perona pipi jenis ini pada wajah yang bermasalah.

(Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 104-106)

Blush on digunakan agar wajah terlihat lebih segar dan merona. Perona ini tersedia dalam bentuk cair, krim, bubuk, dan padat. agar hasil riasan tidak cepat luntur dapat mengaplikasikan *blush on* berbentuk krim yang kemudian ditambahkan *blush on* berbentuk bubuk dengan kuas lembut. (Windya Novita, 2009, *Buku Pintar Merawat Kecantikan Di Rumah*: 137)

4) Perona Mata (*Eye Shadow*)



Gambar 8. Perona Mata
(Sumber:http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Eye_shadow)

Eye shadow adalah kosmetik yang diterapkan pada kelopak mata dan di bawah alis . Hal ini biasanya digunakan untuk membuat mata pemakainya menonjol atau terlihat lebih menarik. Eye shadow menambah kedalaman dan dimensi pada mata seseorang, melengkapi warna mata, atau hanya menarik perhatian mata. Eye shadow datang dalam berbagai warna dan tekstur. Hal ini biasanya terbuat dari bubuk dan mika, tetapi juga dapat ditemukan dalam cairan , pensil , atau bentuk *mousse*.

Peradaban di seluruh dunia menggunakan bayangan mata terutama pada wanita, tetapi juga kadang-kadang pada laki-laki. Dalam masyarakat Barat, itu dilihat sebagai kosmetik feminin, bahkan ketika digunakan oleh pria. Rata-rata, jarak antara bulu mata dan alis dua kali lebih besar pada wanita pada pria. Dengan demikian *eye shadow* pucat visual memperbesar daerah ini dan memiliki efek feminisasi.

Eye shadow dapat diterapkan dalam berbagai cara tergantung pada gaya yang diinginkan dan formulasi. Biasanya aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan jari atau kuas. Aspek yang paling penting dari menerapkan *eye shadow*, dan make up pada umumnya, pencampuran dengan baik.

Untuk menghapus *eye shadow*, *remover make up* mata

komersial dapat dimanfaatkan, meskipun cuci muka seperti biasanya akan menghapus semua jejak warna. Eye shadow, eyeliner, dan mascara juga dapat dihapus menggunakan baby oil . Kosmetik telah digunakan selama ada orang untuk menggunakannya. Lukisan wajah disebutkan dalam Perjanjian Lama (Kitab Yehezkiel 23:40) dan *eye shadow* digunakan dalam penguburan Mesir dating kembali ke 10.000 SM. Kata "*cosmetae*" pertama kali digunakan untuk menggambarkan budak Romawi yang tugasnya adalah untuk mandi pria dan wanita dalam parfum.

Bahan umum di bayangan mata terdiri dari bedak , *mika* , *serisit* , *magnesium stearat* , pewarna, dan pengawet. Pengisi dalam bayangan mata terutama bedak. Pengikat cair biasanya silikon dan pengikat kering biasanya *magnesium stearat*. Untuk membuat *eye shadow*, harus ada keseimbangan antara pengisi, pengikat kering dan pengikat cair. Setelah kombinasi ideal ditemukan bayangan yang ditekan dengan menggunakan 700-900psi. (Wikipedia, 2012: http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Eye_shadow)

Kosmetik mata berfungsi untuk membentuk dan memperindah mata. Dengan kosmetik mata, seorang pemain dapat dibuat sesuai dengan tuntutan karakter peran yang akan dimainkan. *Eye shadow* dapat difungsikan untuk membentuk alis dengan warna

gelap. Dalam pementasan teater juga dapat dimanfaatkan untuk membuat *shading* dan *highlight* pada bagian wajah tertentu. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 281)

Perona mata membuat mata terlihat lebih cerah dan atraktif serta berfungsi memberikan warna pada mata dan untuk mendapatkan kesan tertentu.jenis perona mata meliputi:

a) Perona mata padat

Berbentuk padat dan dalam satu kemasan terdiri dari satu atau dua warna.

b) Perona mata krim

Berbentuk cair dan dikemas dalam *tube*. Perona mata jenis krim dapat digunakan sebagai alas perona mata.

c) Perona mata stik

Bentuknya seperti pensil atau krayon. Dikenakan hanya pada lipatan mata dan dapat dibubuhkan penuh pada lipatan mata atau segaris saja diatas garis buku mata.

(Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 56-58)

5) Pensil Alis (*Eye Brow pencil*)

Berfungsi untuk membentuk dan memberi tebal pada alis.

Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis pembentuk pada wajah. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 281)

Tidak semua orang memiliki alis yang tebal dan teratur. Jika termasuk orang yang tidak cukup beruntung memiliki alis yang tebal dan indah, bisa ditutupi dengan menggunakan pensil alis. (Windya Novita, 2009, *Buku Pintar Merawat Kecantikan Di Rumah*: 138)

Untuk membentuk alis.

6) Garis Mata (*Eye liner*)

Digunakan untuk memberi kontur atau garis pada mata sesuai yang dikehendaki. Tujuannya agar mata lebih tampak ekspresif. biasanya berbentuk pensil dan cair. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 281)

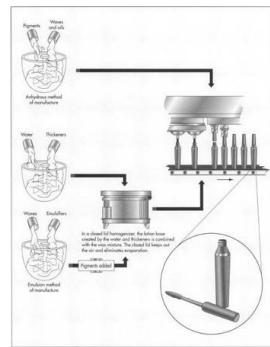
Eyeliner membantu menegaskan bentuk mata dan membuat mata terlihat lebih besar dan menarik. *Eyeliner* dapat diaplikasikan sebelum dan sesuadah perona mata. Bila memilih garis yang lebih tegas, aplikasikan setelah penggunaan perona mata. *Eyeliner* memiliki berbagai jenis diantaranya *powder gel eyeliner*, *liquid eyeliner*, dan *pencil eyeliner*. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 68)

Eyeliner adalah salah satu produk make up untuk mata. Cara menggunakan eyeliner termasuk gampang-gampang susah. Penggunaan eyeliner cukup penting karena dapat mengoreksi bentuk mata atau membuat mata terlihat lebih tajam dan

mempesona. (Windya Novita, 2009, *Buku Pintar Merawat Kecantikan Di Rumah*: 141-142)

Untuk membentuk/menambah kesan pada mata.

7) Cat Bulu Mata (*Mascara*)



Gambar 9. Maskara
(Sumber:<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Mascara>)

Maskara adalah kosmetik diterapkan pada bulu mata untuk membuat bulu mata lebih tebal, lebih lama, dan lebih gelap. Ini adalah salah satu kosmetik yang paling kuno yang dikenal, yang telah digunakan di Mesir kemungkinan pada awal 4000 SM Mesir menggunakan zat yang disebut celak untuk menggelapkan mereka bulu mata, alis, dan kelopak mata. Mesir celak mungkin dibuat dari galena atau memimpin sulfit, perunggu, dan arang atau jelaga. Orang Babel dan orang Yunani kuno juga menggunakan kosmetik mata hitam, seperti yang dilakukan Roma nanti. Kosmetik dari segala macam jatuh dari penggunaan di Eropa setelah jatuhnya

Roma, meskipun kosmetik mata terus menjadi penting di dunia Arab. Penggunaan kosmetik dihidupkan kembali di Eropa selama Renaissance.

Maskara awal dari era modern biasanya berupa kue ditekan. Ini diaplikasikan pada bulu mata dengan sikat dibasahi. Bahan biasanya adalah sabun 50% dan pigmen hitam 50%. Pigmen ini diayak dan dikombinasikan dengan chip sabun, dijalankan melalui pabrik beberapa kali, dan kemudian ditekan ke dalam kue. Variasi ini adalah krim maskara, lotion-zat seperti yang dikemas dalam tabung. Untuk menerapkan itu, pengguna akan menekan sedikit maskara keluar dari tabung ke sikat kecil. Ini adalah proses yang berantakan yang jauh lebih baik dengan penemuan pada tahun 1960 dari aplikator maskara. Perangkat dipatenkan adalah batang beralur aplikasi yang mengangkat sejumlah konsisten maskara saat ditarik dari botol. Batang beralur segera digantikan dengan kuas. Kemudahan ini baru aplikasi mungkin telah berkontribusi terhadap meningkatnya popularitas maskara pada akhir tahun 1960.

Ada rumus yang berbeda untuk maskara. Semua mengandung pigmen. Di Amerika Serikat, peraturan federal melarang penggunaan setiap pigmen yang berasal dari batubara atau tar dalam kosmetik mata, agar maskara gunakan warna-warna alami dan pigmen anorganik. Karbon hitam adalah pigmen hitam dalam

resep paling maskara, dan oksida besi memberikan warna coklat. Warna lain seperti biru laut biru yang digunakan dalam beberapa rumus. Salah satu jenis umum dari maskara terdiri dari emulsi minyak, lilin, dan air. Dalam formula untuk jenis maskara, lilin lebah sering digunakan, seperti lilin carnauba dan parafin. Minyak mungkin minyak mineral, lanolin, minyak biji rami, minyak jarak, minyak terpentin, minyak kayu putih, dan minyak wijen bahkan. Beberapa formula mengandung alkohol. Asam stearat merupakan bahan umum lotion berbasis formula, seperti pengaku seperti ceresin dan gusi seperti tragacanth gusi dan metil selulosa. Beberapa maskara termasuk serat rayon halus, yang membuat produk yang lebih kental.

Berfungsi menebalkan bulu mata dan melentikkan bulu mata. Dikemas dalam tabung kecil yang sudah dilengkapi aplikator khusus yang ujungnya seperti sikat lembut. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 281)

Mascara merupakan salah satu alat kecantikan yang hampir tidak pernah ditinggalkan oleh kaum perempuan. *Mascara* berfungsi untuk memberi kesan tebal, membeuat bulu mata terlihat lentik, dan memberi kesan bulu mata panjang. *Waterproof mascara* mengandung formula tahan air. Untuk menghapusnya tersedia

pembersih khusus riasan wajah (*eye make up remover*) atau *baby oil*. (Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 35-36)

Maskara untuk mempercantik bulu mata dan untuk memberikan kesan lebih tebal dan lentik pada bulu mata. Selain itu mascara berfungsi untuk menyatukan bulu mata asli dengan yang palsu agar tampilannya terlihat lebih natural. Sesuai dengan perkembangan teknologi, bentuk sikat mascara semakin bervariasi. Jenis-jenis ini dimanfaatkan untuk memanjangkan bulu mata, memisahkan helaian bulu mata, menebalkan bulu mata, dan melentikkan bulu mata secara maksimal.

8) Pensil Bibir (*Lip liner*)

Berbentuk pensil yang berfungsi untuk memberi garis atau kontur pada bibir sesuai dengan yang dikehendaki dan membentuk bibir untuk menghasilkan kesan tertentu. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 280)

Lip liner adalah produk kosmetika, digunakan untuk mengisi daerah tertentu di luar tepi-tepi bibir yang bentuknya kurang seimbang. Dengan menggunakan lip liner, penampilan bentuk bibir akan terlihat lebih lembut dan seimbang. Produk jenis ini umumnya dijual dalam bentuk kemasan tabung kecil panjang yang ujungnya bisa ditarik ataupun dalam bentuk pensil. Efek tambahan yang dihasilkan lip liner adalah mencegah melebarnya lipstick yang

digunakan setelahnya agar tidak meleleh keluar dari garis bibir.

(Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 31-32)

Untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir sesuai keinginan.

9) Perona Bibir (*Lipstick*)



Gambar 10. Lipstick

(Sumber:<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Lipstick>)

Lipstik merupakan produk kosmetik yang mengandung pigmen, minyak, lilin, dan emolien yang berlaku warna, tekstur, dan perlindungan kepada bibir . Penggunaan lipstik berasal dari zaman dahulu. Perempuan Mesopotamia Kuno mungkin wanita pertama yang menemukan dan memakai lipstik. Mereka menghancurkan permata semi berharga dan menggunakan untuk menghiasi bibir mereka. Perempuan kuno dalam Peradaban Lembah Indus menerapkan lipstik ke bibir mereka untuk dekorasi wajah. Mesir Kuno mengekstraksi pewarna merah dari *fucus-algin*, 0,01%

yodium, dan beberapa *bromin mannite*, yang mengakibatkan penyakit serius. Cleopatra memiliki lipstik yang terbuat dari carmine kumbang yang dihancurkan, yang memberikan pigmen merah tua. Lipstik dengan efek berkilauan pada awalnya dibuat menggunakan *pearlescent* zat yang ditemukan di sisik ikan.

Pewarna bibir mulai mendapatkan beberapa popularitas di abad ke-16 Inggris . Selama masa pemerintahan Ratu Elizabeth I bibir merah terang dan wajah putih bersih menjadi modis. Pada saat itu, lipstik dibuat dari campuran lilin lebah dan noda merah dari tanaman. Hanya perempuan kelas atas dan aktor laki-laki memakai *make up*. Pada abad ke-19, lipstik diwarnai dengan *carmine dye*. *Carmine* pewarna diekstraksi dari *Cochineal* , serangga skala berasal dari Meksiko dan Amerika Tengah yang hidup pada tanaman kaktus. *Cochineal* serangga menghasilkan asam *carminic* untuk mencegah predasi oleh serangga lainnya. *Carminic asam*, yang membentuk 17% sampai 24% dari berat serangga kering, dapat diekstraksi dari tubuh serangga dan telur. Dicampur dengan garam aluminium atau kalsium itu membuat pewarna merah tua (juga dikenal sebagai *cochineal*). Lipstik mengandung lilin, minyak, *antioksidan* dan *emolien*. *Wax* menyediakan struktur untuk lipstik padat. Lipstik dapat dibuat dari lilin, beberapa seperti lilin lebah, *ozokerite* dan lilin *candelilla*. Cairan lilin *Carnauba* adalah bahan

utama dalam hal memperkuat lipstik. Berbagai minyak dan lemak juga digunakan dalam lipstik, seperti minyak zaitun, minyak mineral, *cocoa butter*, *lanolin*, dan *petrolatum*. Lebih dari 50% dari lipstik yang dibuat di Amerika Serikat mengandung lemak babi atau minyak jarak, yang memberikan mereka penampilan yang mengkilap.

(Wikipedia, 2012:

<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Lipstick>

Kosmetik bibir digunakan untuk membentuk dan memperindah bibir. *Lipstick* pada umumnya tersedia dalam bentuk stik dank rim padat yang dikemas seperti kemasan padat. *Lipstick* berfungsi untuk memberi warna pada bibir. (Eka Santosa, 2008, *Seni Teater Jilid I*: 280)

Lipstick berfungsi untuk menciptakan ilusi bentuk bibir yang indah dan berfungsi untuk mewarnai bibir untuk mendapatkan efek tertentu sehingga bibir terkesan cantik dan wajah terlihat segar.

Jenis-jenis *lipstick*:

a) *Stik*

Memberi warna pada bibir dan membuat wajah tampak cerah.

Bersifat tidak mengkilap dan sedikit lembab.

b) Pallette

Dalam satu wadah kecil terdapat beberapa jenis warna dan mengandung krim untuk melembabkan bibir.

c) Liquid

Berbentuk cair, mengkilap, dan pekat. Biasanya kemasannya dilengkapi spons atau kuas.

d) Pen lippolish

Kemasannya seperti pena. Bentuknya cair, mengkilap di bibir. Praktis, karena ujungnya dilengkapi dengan kuas.

e) Paste

Bentuknya cair, dikemas dalam bentuk tube seperti pasta gigi. Diratakan pada bibir menggunakan jemari.

f) Gloss

Memberi kesan mengkilap dan bercahaya pada bibir. Beberapa dilengkapi dengan gliter untuk memberi efek berkilau keperakan.

g) Glass

Memberi efek kaca dan basah pada bibir.

Formulasi *Lipstick*:

a) Matte

Tidak mengandung pelembab dan terdiri dari warna-warna yang kuat.

b) Moisturizing

Mengandung pelembab.

c) Shimmer

Mengkilap dan berkilau bila terkena cahaya.

d) Sheer

Mengkilap dan mengandung pelembab yang lembut.

e) Long wearing

Warnanya tahan lama namun membuat bibir kering karena tidak mengandung pelembab. (Gusnaldi, 2008, *Instant Make Up*: 112-116)

Lipstick mulai dikenal sejak jaman dahulu kala ketika orang mulai menggunakan biji-biji kopi yang dihaluskan untuk dioleskan di bibir dan kadang di seputar kelopak mata sebagai kosmetik. Wanita di peradaban lembah Indus kuno sudah menggunakan *lipstick* di bibir mereka untuk menghias wajah.

Orang-orang Mesir kuno membuat ramuan semacam *lipstick* berwarna merah keunguan dari sari *focus-algin*, *iodine* 0.01% dan semacam bijih *bromine*, meskipun pada kenyataannya bahan-bahan tersebut bisa berakibat buruk pada tubuh. Cleopatra menggunakan *lipstick* yang dibuat dari serbuk kumbang *carmine* yang memberi warna merah tua dengan bahan dasar dari semut. Untuk mendapatkan *lipstick* dengan efek mengkilat, orang-orang jaman

dulu biasanya menggunakan bahan *pearlescence* yang berasal dari sisik ikan.

Pada masa keemasan Islam, Abu al-Qasim al-Zahrawi, seorang ahli kosmetik Arab-Andalusia yang terkenal, menemukan *lipstick* padat yang diberi wewangian, ditempatkan dalam cetakan khusus yang bisa diputar dan ditekan.

Di Eropa abad pertengahan, *lipstick* dilarang oleh pihak Gereja kerena dituduh digunakan sebagai ‘jelmaan setan’. *Lipstick* mulai popular di Inggris pada abad ke-16 pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth I yang mempelopori gaya penampilan wajah putih bercahaya dengan bibir merah mencolok. *Lipstick* pada masa tersebut dibuat dari campuran lilin lebah dan getah merah tumbuhan tertentu.

Selama Perang Dunia I, *lipstick* semakin populer akibat penggunaannya dalam industri film. Para wanita juga mulai terbiasa menggunakan riasan dan menampilkan diri mereka dengan kecantikannya.

Sebagai sebagian besar jenis *make up* lain, *lipstick* dipakai para wanita secara umum namun tidak eksklusif. *Lipstick* biasanya tidak dipakai sampai seorang wanita mencapai usia remaja atau dewasa. *Lipstick* untuk pria, sebagaimana khususnya dipakai di

teater, sering disebut *manstick*. (Sukmo Pinuji, 2009, *Female Fack*: 25-27)

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti.

Penataan dalam arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan dalam Arti Sempit

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

b. Penataan dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeringan, pewarnaan, pengelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri.

(H.I. Ruswoto, 1999, *Tata Kecantikan Rambut Tingkat Terampil*: 139)

Penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian,

keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku. Rambut yang ditata dengan baik menandakan terpeliharanya kebersihan dan kesehatan rambut yang bersangkutan. Oleh karena itu merupakan tahap yang terakhir maka penataan menempati kedudukan tertentu yang akan menentukan berhasil tidaknya tujuan yang hendak dicapai dari serangkaian proses penanganan rambut secara keseluruhan.

Penataan rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan berbagai faktor yang terdapat pada diri seseorang, antara lain bentuk wajah, bentuk leher, usia, tata busana, penampilan khusus, bahkan sifat-sifat kepribadian yang terpancar keluar dari model yang bersangkutan jika mungkin. Dengan tata rambut yang baik, rasa percaya diri akan bertambah dan lingkungan sekitarnya menjadi segar dan menyenangkan. (Dra. Endang Bariqina, Dra. Zahida Ideawati, 2001, *Perawatan dan Penataan Rambut*: 105)

2. Alat yang Digunakan untuk Penataan Rambut

a. Alat

1) Sisir Berekor

Berfungsi untuk menyisir dan membuat *parting* pada rambut.

b. Kosmetik

1) Hairspray

Untuk mempertahankan bentuk rambut yang telah ditata.

2) Spray Warna

Untuk memberikan warna terang pada rambut yang bersifat sementara.

3) Styling Foam

Untuk memudahkan rambut dibentuk dalam penataan.

G.Tata Pentas**1. Tata Panggung****a. Pengertian**

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

Panggung menurut Purwadarminta ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika

panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan diatasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat dan sebagainya. Jadi beda panggung dengan pentas ialah pentas dapat berada diatas panggung atau dapat pula di arena atau lapangan.

Dari pengertian di atas dapat dijelaskan, pentas merupakan bagian dari panggung yaitu suatu tempat yang ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat. Dalam istilah sehari-hari sering disebut dengan panggung pementasan, dan apabila suatu seni pertunjukan dipergelarkan tanpa menggunakan panggung maka disebut arena pementasan. Sehingga pementasan dapat diadakan diarena atau lapangan.

(Purwadarminta, 2010: <http://materiteater.blogspot.com/2010/12/jenis-jenis-panggung-gambarnya.html>)

Tata di sini berarti sebuah kata yang mengandung makna selesai diatur. Sebuah susunan atau autran. Tata pentas kemudian berarti segala sesuatu yang berkenaan dengan pentas yang telah diatur. Segala sesuatu itu tidak termasuk manusia sebagai media utama yang berada di pentas, akan tetapi dibatasi pada benda-benda mati yang berada di pentas. Hal ini penting dijelaskan terlebih dahulu, oleh karena tata pemeran di pentas biasanya disebut penyutradaraan. Dengan demikian maka tata pentas dalam pengertian selanjutnya adalah penataan atau pengaturan benda-benda mati di atas atau di dalam ruang dan waktu yang berlaku di pentas itu. Harus

dibedakan antara perancang atau pendisain tata pentas dengan pelaksana tata pentas. Perancang tata pentas cenderung menangani masalah yang berhubungan dengan pertanyaan “mengapa” tata pentas di buat begitu. Sedangkan pelaksana tata pentas cenderung terhadap masalah “bagaimana” tata pentas dibuat begitu.

Teknik adalah cara perlakuan atau cara pelaksanaan segala sesuatu yang berkenaan dengan benda-benda yang diperlukan. Di sini juga mengandung pengertian menguasai cara kerja benda-benda yang dilakukan. Teknik pentas kemudian berarti menjadi cara perlakuan atau penguasaan cara kerja benda-benda yang diperlukan dalam hubungannya dengan pentas. Pelaksanaan tata pentas biasanya juga harus menguasai teknis pentas. Pentas disini adalah sebuah tempat yang dipergunakan untuk mempertunjukkan suatu pemeran yang dengan sadar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian. Pentas disini belum tentu merupakan sebuah panggung, apabila yang dimaksud panggung merupakan suatu tempat dengan ketinggian tertentu. Pentas juga dapat berupa sebuah tempat yang mendatar rata saja. Sebaliknya, sebuah panggung pertunjukan sudah dapat dipastikan adalah pentas pertunjukan. Dengan demikian pentas pertunjukan lebih mengandung pengertian sembarang tempat pertunjukan, sedangkan panggung pertunjukan lebih memiliki batas kesadaran untuk membuat tempat pertunjukan dengan suatu ketinggian. Tertentu dengan maksud untuk mengangkat ke atas pertunjukan itu sendiri agar mendapat cukup

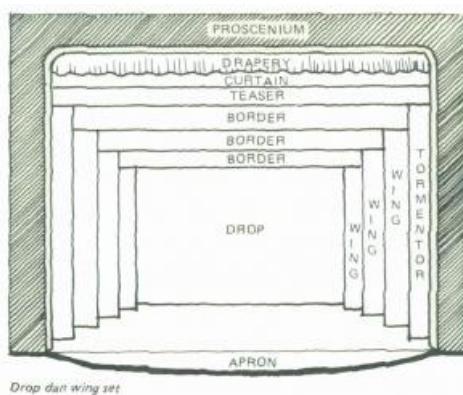
perhatian atau penglihatan penontonnya. Maka, tata dan teknik pentas berarti pelaksanaan tata atau aturan serta penguasaan cara kerja benda-benda di luar manusia yang berada di dalam ruang dan waktu yang berlaku di tempat pertunjukan kesenian.

(Pramana Padmodarmaya, 1988, *Tata dan Teknik Pentas*: 25-27)

b. Macam Panggung

Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung portable dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan open air stage dan bentuknya juga bermacam-macam.

1) Panggung Prosenium atau Panggung Pigura



Gambar 11. Panggung Prosenium

(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>)

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

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

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (curtain) dan sebeng-sebeng (Side wing). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran

membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional. (Heru Subagiyo, S.Sn., 2010: <http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>)

Pada dasarnya, pentas di Indonesia terdiri dari tiga macam bentuk. Tiga macam bentuk itu adalah bentuk arena, bentuk proscenium, dan bentuk campuran. Bentuk-bentuk pentas itu diciptakan untuk melayani pertunjukan. Apabila kemudian terjadi bahwa suatu pertunjukan harus menyesuaikan dengan tempat pertunjukan atau pentas, maka hal ini disebabkan oleh karena pertimbangan praktis saja. Yang penting harus diperhatikan adalah mutu dari pertunjukan itu sendiri, apakah dapat menciptakan pentas atau hanya menyesuaikan diri dengan keadaan pentas. (Pramana Padmodarmaya, 1988, *Tata dan Teknik Pentas*: 35)

Pentas yang menggunakan bentuk proseniaum, biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung proscenium. Hubungan antara panggung dan oditorium dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang proscenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang proscenium yang berupa garis lengkung atau garis lurus dapat kita sebut

pelengkung proscenium (*proscenium arch*). (Pramana Padmodarmaya, 1988, *Tata dan Teknik Pentas*: 61)

Sebuah pementasan teater hampir selalu memiliki tata panggung tertentu. Fungsi tata panggung yang paling utama adalah untuk menggambarkan suasana pementasan yang sedang terjadi. Selain itu untuk menunjang kemegahan dan kebutuhan daya tarik visual. Seeting panggung adalah bagian dari tata panggung. Susunan bentuk visual di atas panggung ini merupakan daya pikat dan daya tarik bagi aktor untuk berakting dan penari untuk bergerak. Pilihan bentuk panggung adalah panggung *proscenium*.

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasangi layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah acting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepenuhnya penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang dinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Tata panggung pun sangat diuntungkan dengan adanya jarak

dan pandangan satu arah dari penonton. Perspektif dapat ditampilkan dengan memanfaatkan kedalaman panggung (luas panggung ke belakang). Gambar dekorasi dan perabot tidak begitu menuntut kejelasan detil sampai hal-hal terkecil. Bentangan jarak dapat menciptakan bayangan arstisik tersendiri yang mampu menghadirkan kesan. Kesan inilah yang diolah penata panggung untuk mewujudkan kreasinya di atas panggung *proscenium*. Seperti sebuah lukisan, bingkai *proscenium* menjadi batas tepinya. Penonton disuguhi gambaran melalui bingkai tersebut. Hampir semua sekolah teater memiliki jenis panggung *proscenium*. Pembelajaran tata panggung untuk menciptakan ilusi (tipuan) imajinatif sangat dimungkinkan dalam panggung *proscenium*. Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemangungan. Semua yang ada di atas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pesona inilah yang membuat penggunaan panggung *proscenium* bertahan sampai sekarang.

2. Lighting

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

- a. Lighting sebagai penerangan. Yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- b. Lighting sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi lighting sebagai unsur artisitik pementasan. Bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah. (Inamullah El Rahmani, 2008: <http://sdnblimming3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>)

Fungsi cahaya lampu panggung pada umumnya tergantung dari bagaimana cara kerjanya di dalam teater itu. Dalam membagi fungsi ini mungkin akan berbeda penamaannya dan pembagiannya untuk beberapa orang pekerja teater. Agar supaya tidak terjadi kesimpang-siuran pendapat, maka disini akan dibagi menjadi lima fungsi, sebagai berikut:

a. Mengadakan Pilihan Bagi Segala Hal Yang Diperhatikan

Hal yang paling penting dimana cahaya lampu dapat berperan di atas panggung adalah bagaimana membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat tergantung pada sejumlah penerangan, ukuran dari objek yang terkena cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak antara objek dan pengamatnya.

b. Mengungkapkan Bentuk

Mengungkapkan bentuk merupakan fungsi cahaya yang sering diremehkan dan tidak diperhitungkan. Apabila sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, peralatan dan semua bagian-bahian dari skeneri akan tampak datar atau biasanya dikatakan flat dan tidak menarik. Disini disebabkan oleh karena tidak adanya sinar tajam, tidak ada bayangan, pokoknya tidak ada keanekaragaman penyebaran sinar. Agar supaya objek yang kena cahaya Nampak dengan bentuknya yang wajar, maka penyebaran sinar harus memiliki tinggi rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi rendahnya derajat pencahayaan itu.

c. Membuat Gambaran Wajar

Di dalam fungsi ini juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk-petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat, dan musim. Di samping itu

juga termasuk pembuatan cahaya lampu lilin, lampu kerudung, dan lain-lain cahaya lampu yang biasanya dipergunakan di dalam set interior.

d. Membuat Komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Apabila seseorang menyorotkan cahaya lampu borber dan lampu kaki ke tiga sisi dinding ke bagian peralatan, maka ia akan menerangi sebuah set kotak dan memenuhi fungsinya yang pertama yaitu memperlihatkan benda-benda yang disorotnya. Akan tetapi apabila seseorang ingin mencapai lebih dari itu, ia ingin berhasil dalam proses penciptaan melalui dasar-dasar rancangan yang bagus, pembagian cahaya lampu dengan keanekaragaman kualitas dan warna, maka ia harus menggunakan cara kerja “membuat lukisan” dengan cahaya. Dengan demikian cahaya cerah akan menduduki tempatnya yang tepat dan bayangan membuat massa dan bentuk sebagai bagian dari sebuah rancangan.

e. Menciptakan Suasana (Hati Atau Jiwa)

Yang dimaksud dengan menciptakan suasana hati adalah termasuk juga adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh karena peranan cahaya lampu terhadap penonton. Salah satu cara untuk menciptakan suasana hati yang ditimbulkan oleh cahaya lampu adalah dengan menggunakan tiga warna lampu stirp. Dari warna-warna yang

terdapat dalam lampu strip ini kita dapat memberikan kecenderungan nada warna di daerah pemeran atau di dinding set.

(Pramana Padmodarmaya, 1988, *Tata dan Teknik Pentas*: 155-163)

Tata lampu adalah segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinari dalam seni pertunjukan. Tujuan dan fungsi tata lampu:

a. Menerangi

Penerangan ini bersifat penerangan umum yang dapat menerangi seluruh bagian pentas dengan rata. Seluruh pentas atau *property* yang ada di pentas diterangi secara merata dengan lampu berwarna putih, merah, biru, hijau, kuning, dan violet. Misalnya: untuk adegan di hutan digunakan penerangan berwarna hijau dan untuk adegan di medan perang digunakan lampu berwarna merah.

b. Menyinari

Tata lampu bertujuan untuk menyinari daerah permainan atau objek tertentu sehingga dapat menimbulkan efek dramatik. Misalnya: untuk adegan dua pemain di tengah hutan, maka lampu yang berfungsi menyinari difokuskan pada panggung yang lain secara merata diterangi oleh *general light* berwarna hijau.

(Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 46)

Lampu non tradisional atau modern adalah lampu yang dihasilkan oleh manusia melalui pengembangan IPTEKS dengan menggunakan listrik sebagai

bahan dasar utamanya. Dengan kemajuan IPTEKS dan berkembangnya seni pertunjukan, maka kedua belah pihak saling membutuhkan, sehingga *instrument lighting* di jaman sekarang ini telah canggih dan siap mendukung segala macam bentuk *lighting* modern. Ada beberapa macam bentuk *lighting* modern, yaitu:

a. *Strip light*

1) *Open system*

Deretan lampu yang berada dalam kotak panjang tanpa sekat, jenis ini dipasang pada *apron*, untuk lampu kaki (*foot light*). Disamping berfungsi sebagai penerangan umum juga dapat untuk menetralkan sinar dari atas.

2) *Compertment system*

Deretan lampu dalam kotak panjang yang bersekat. Didalam kesatuannya, deret lampu ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok warna. Lampu ini dipasang di daerah *border* sebagai *border light*.

b. *Spot light*

Sumber sinar berkekuatan besar, sinar yang dipantulkan oleh *reflector* dibiaskan oleh lensa dan biasanya sesuai dengan jenis lensanya. Ada berbagai macam lampu khusus atau *spot light*, yaitu:

1) *Fresnell spot light*

Fresnell adalah lampu spot yang menggunakan *reflector spherical* dan lensa *patent fresnell* yang memiliki cahaya menyatu tidak terlalu tajam.

2) *Plano convex spot light*

Lampu spot ini menggunakan *reflector ellipsoidal* dan lensa *planokonvex* yang memiliki cahaya menyatu tajam. Lampu lensa dengan berbagai ukuran 5-8 dengan kekuatan antara 250 watt sampai 3000 watt.

3) *Ellipsoidal spot light*

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

4) *Follow spot light*

Follow spot adalah lampu yang memiliki intensitas atau kekuatan besar dan *voltage*/tegangan tinggi. Sinar dapat dipergunakan untuk mengikuti pemain berpindah atau bergerak untuk berganti posisi. Intensitas lampu *follow* minimal 1000 watt dan maksimal 2500 watt.

5) *Flood light*

Flood light adalah lampu yang mempunyai kekuatan yang besar tanpa lensa. Apa yang ditaruh dibawah dipancarkan pada suatu standar untuk menerangi jalan-jalan keluar masuk, *drop*, *cyclorama*, dan sebagainya. Ada yang digantungkan untuk menerangi daerah permainan, sebuah *backdrop*, sebuah *cyclorama*.

(Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 50-51)

Peristiwa di atas panggung selalu memiliki sentuhan visual tertentu yang sangat membantu alur jalinan adegan yang diinginkan sutradara. Keberadaan tata cahaya dalam sebuah pertunjukan adalah sebagai sentuhan terakhir. Tanpa adanya tata cahaya di atas panggung para aktor dan penari bukanlah siapa-siapa. Dalam pementasan ini, tata cahaya memiliki fungsi, antara lain :

1. Menerangi

Sebagai penerangan area panggung, dan menerangi aktor dan penari secara keseluruhan agar dapat ditangkap oleh lensa mata penonton secara wajar, yakni tidak terlalu redup dan tidak terlalu terang. Jenis lampu *general* ini adalah PAR Light. Dengan Skema pemasangan dari arah depan area tembak lampu. Dengan kemiringan 45 derajat dan 100 derajat.

2. Menyinari

Adalah memiliki fungsi untuk memberikan suasana pertunjukan. Sifat dasara pertunjukan yang memberi gambaran : suka cita, duka, mencekam, juga sebagai penunjuk waktu : pagi, siang, malam, dan sore. Pemakaian warna cahaya menjadi pilihan dalam pemasangan tata cahaya ini. Sore hari cenderung menggunakan warna *orange*, sedangkan malam hari memiliki latar biru dari *back ligth* (belakang) dan netral dari arah depan. Untuk adegan siang menggunakan cahaya netral dan kekuningan, dengan harapan bahwa suasana terang membawa suasana siang hari ketika ketika matahari menyala.

Posisi pemasangan lampu pada pementasan ini sebagian besar menggunakan jarak tembak 6 meter hingga 8 meter, dengan sudut pemasangan berkisar 45 derajat, yang merupakan jarak wajar dalam menerangi aktor dan penari, juga untuk menjaga bias cahaya yang tidak terlalu berpendar dengan lantai stage yang cenderung berwarna hitam mengkilap. Dalam berbagai posisi pola lantai tata letak lampu juga menggunakan posisi *Top Ligth* (Lampu tepat berada di atas aktor) yang akan memberikan warna cahaya berbeda dengan posisi lampu lain. Beberapa lampu yang di sambungkan dalam satu arus listrik menggunakan arah cahaya yang menyilang dengan warna cahaya yang saling berbeda dan menembak aktor dan penari dalam pendar cahaya berbeda.

Jenis Lampu yang digunakan :

1. PAR

Jenis Lampu tanpa lensa yang sifatnya general atau menerangi secara menyeluruh. Menggunakan warna cahaya netral (warna lampu pijar). Arah cahaya dari depan penari atau aktor merupakan kombinasi antara warna netral dan warna primer : biru, merah , dan kuning. Sedangkan untuk lampu *Back Light* (lampu dari arah belakang) menggunakan cahaya biru untuk dimensi ruang, warna merah dan orange untuk mempertajam suasana.

2. *Fresnell*

Lampu jenis ini menggunakan bandor (sayap) sebagai pembatas arah cahaya. Tidak bersifat general, namun menerangi dan memberi suasana sesuai adegan yang sedang dimainkan.

3. *Elipsoidal*

Adalah jenis lampu berlensa yang dapat diatur besar dan kecilnya cahaya dan bisa digunakan dalam bentuk-bentuk tertentu. Dalam pementasan ini menggunakan bentuk bulat lingkaran untuk penggambaran bulan (suasana malam hari), juga bentuk berkas-berkas cahaya untuk mendukung suasana pagi di sebuah taman.

4. *Follow Light*

Lampu yang ditembakkan dari belakang audiens ini memiliki sifat sebagai penerangan khusus, atau untuk menonjolkan posisi aktor. Arah cahaya ini akan mengikuti alur gerak aktor atau penari, dengan bentuk cahaya melingkar. Lampu ini juga akan digunakan untuk menerangi Master Ceremony.

3. Tata Suara

Tata suara adalah suatu kesatuan bunyi bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater. Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari sarana bunyi di luar manusia. Memang dapat dimungkinkan bahwa suara manusia dapat merupakan materi dari kesatuan bunyi-bunyian tersebut.

Tujuan tata suara adalah untuk melatarbelakangi suatu lakon. Fungsi tata suara adalah untuk sarana penambah daya imaginasi sehingga lakon menjadi lebih hidup dan merangsang pengembangan ilusi.

Di dalam menggunakan tata suara, tiap efek bunyi dapat membantu penonton dalam mengembangkan ilusinya. Oleh karena itu, pemilihan bunyi atau suara haruslah sesuai dengan konsep lakon. Suara sangat besar pula pengaruhnya terhadap perasaan. Keadaan sunyi dapat menimbulkan perasaan asing. Suara rendah dapat menimbulkan perasaan sedih. Demikian pula suara-suara lainnya dengan berbagai macam pengaruhnya. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004, *Tata Teknik Pentas*: 63-64)

Irama adalah sebagai ungkapan emosi dan merupakan syarat keindahan di dalam musik vokal dan instrumen, seni tari, senam irama, puisi, dan konfigurasi. Dalam seni tari dan musik, irama dapat dilihat dan didengar dengan jelas.

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum

1. Kostum

Disain rancangan kostum Pangeran Ferdinand dibuat berdasarkan sumber ide dari kostum pangeran yang ada di Jerman dimana menggunakan baju beserta jubah panjangm celana, dan sepatu boots yang dikembangkan menjadi sebuah kostum dimana bagian atas berwarna biru, putih, dan siver berupa baju menyerupai jas namun tidak berlengan dan pada bagian dada sedikit terbuka untuk memberi kesan gagah pada seorang pangeran yang dilengkapi ikat pinggang hitam di pinggang dan disertai dengan jubah panjang di belakang berwarna biru tua. Jubah ini merupakan ciri khas pada tokoh pangeran Ferdinand yang membedakan tokoh lain dalam dongeng. Kostum bagian bawah berupa celana berwarna hitam yang dilengkapi sepatu boot. Serta dilengkapi asesoris yang ada pada tangan untuk mencerminkan seorang pangeran yang pemberani dalam bertarung. Pada kostum pangeran nanti akan diberi hiasan yang berasal dari tali rami yang akan diubah warnanya sehingga menjadi sebuah hiasan baju yang indah.



Gambar 12. Konsep Kostum
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

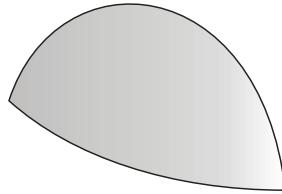
Kelengkapan konsep kostum meliputi:

- a. Sebuah bulu burung yang menunjukkan seorang pangeran yang memiliki kegemaran berburu. Terbuat dari bulu burung kasuari yang berbahan ringan dan lembut sehingga tidak mengganggu gerak saat diatas panggung serta melambangkan kelembutan hati dari pangeran.



Gambar 13. Konsep Bulu Burung
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- b. Topi mewakili mahkota pangeran yang mengartikan kesederhanaan seorang pangeran yang tidak hanya memikirkan kemewahan saja. Topi baret merupakan topi yang dipakai oleh polisi atau tentara yang melambangkan seorang pangeran yang tegas seperti polisi atau tentara. Topi berbentuk topi baret yang dilapisi kain lame berwarna silver untuk memberi kesan mewah dan menunjukkan seorang pangeran yang memiliki kedudukan.



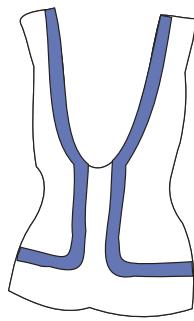
Gambar 14. Konsep Topi
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- c. Sebuah lencana yang biasanya menunjukkan pangkat atau jabatan seseorang. Sehingga mewakili identitas pangeran Ferdinand bahwa dia adalah seorang pangeran dari sebuah kerajaan.



Gambar 15. Konsep Lencana
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

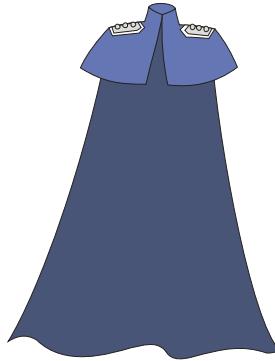
- d. Baju tanpa lengan berwarna putih dan silver dan terbuka dibagian dada untuk menunjukkan keperkasaan seorang pangeran. Tema dari cerita yang diambil adalah tema musim panas sehingga menerapkan konsep pakaian musim panas yang terbuka. Selain itu baju tersebut diberi hiasan yang berasal dari tali dimana sifat tali adalah mengikat. Baju berasal dari kain taveta dimana sifat dari kain tersebut adalah ringan dan mengkilap sehingga memudahkan gerak saat diatas panggung serta memberi kesan mewah seorang pangeran.



Gambar 16. Konsep Baju
(Sumber: Dokumen Pribadi)

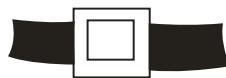
- e. Jubah biru dimana pada bagian depan jubah dibuat pendek dan memanjang pada bagian belakangnya. Jubah ini merupakan ciri khas dari kostum pangeran Ferdinand dimana dia selalu menggunakan pakaian dan jas. Serta menunjukkan kegagahan seorang pangeran. Baju berasal dari

kain taveta dimana sifat dari kain tersebut adalah ringan dan mengkilap sehingga memudahkan gerak saat diatas panggung serta memberi kesan mewah seorang pangeran.



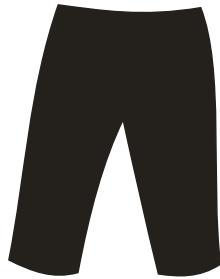
Gambar 17. Konsep Jubah
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- f. Belt dimana belt sifatnya mengikat dan mengencangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pangeran memiliki sifat yang mampu untuk mengendalikan rakyatnya dengan baik tidak terlalu keras dan tidak terlalu longgar.



Gambar 18. Konsep Belt
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- g. Celana pendek dimana celana menunjukkan sesuatu yang fleksibel dan tidak menyusahkan dalam bergerak. Bahannya berasal dari kain taveta dimana sifat dari kain tersebut adalah ringan dan mengkilap sehingga memudahkan gerak saat diatas panggung serta memberi kesan mewah seorang pangeran.



Gambar 19. Konsep Celana
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- h. Sepatu boot dimana menggambarkan pangeran di barat khususnya Jerman pada umumnya menggunakan sepatu boot untuk memudahkan dalam perjalanan dan menaiki kuda.



Gambar 20. Konsep Sepatu
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

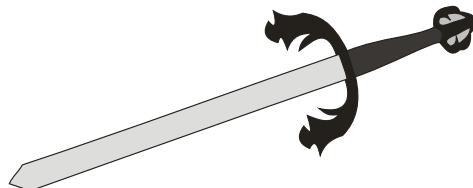
- i. Aksesoris tangan yang biasanya digunakan oleh orang yang memiliki keahlian dalam bersenjata seperti pangeran Ferdinand yang ahli menggunakan pedang. Aksesoris tangan dilengkapi dengan hiasan tali yang berbentuk zig zag dimana garis zig zag melambangkan gerak semangat, kegairahan, dan bahaya yang mencerminkan seorang pangeran yang pemberani dalam menghadapi bahaya sekalipun.



Gambar 21. Konsep Asesoris Tangan
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

1. Properti

Konsep properti yang akan digunakan pada tokoh Pangeran Ferdinand adalah sebuah pedang panjang yang melambangkan keberanian, serta merupakan senjata yang selalu dibawa oleh pangeran dan digunakan pangeran saat bertarung. Pedang yang akan digunakan berwarna hitam kecoklatan yang mewakili sifat pedang yang berbahaya namun digunakan dengan bijaksana. Pedang menggunakan bahan sponati yang agak keras dan dilapisi cat krom silver sehingga menyerupai bentuk aslinya.



Gambar 22. Konsep Pedang
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

B. Konsep Tata Rias Dan *Body Painting*

1. Tata Rias Wajah

Konsep riasan wajah dibuat dengan menerapkan tata rias fantasi dengan menggunakan teknik panggung dan diterapkan menjadi satu kesatuan tata rias wajah yang biasanya diterapkan dalam suatu pertunjukan drama.

Pangeran Ferdinand akan ditampilkan dengan menggunakan jenis rias fantasi untuk tokoh seorang pangeran yang akan menerapkan beberapa warna dalam riasan wajahnya seperti warna biru, oranye, merah, hitam, dan silver. Warna biru akan memberi kesan ketenangan, warna merah atau orange akan memberi kesan hangat atau berani, warna hitam akan memberi kesan menegaskan, dan warna silver akan memberi kesan kemewahan. Penerapan dari warna-warna tersebut akan mewakili sifat dari pangeran Ferdinand dimana ia adalah seorang pangeran yang tenang dan santun namun memiliki sifat pemberani serta memiliki pembawaan sifat yang hangat terhadap siapa saja. Pangeran juga memiliki sifat yang tegas dalam menjadi seorang pemimpin namun berhati mulia dan sebagai seorang pangeran ia menunjukkan kemewahan abadi dari dalam dirinya walau tanpa mengenakan pakaian yang mewah dan mahkota yang indah.

Berikut merupakan konsep penerapan rias wajah Pangeran Ferdinand:



Gambar 23. Konsep Riasan Wajah
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 24. Bentuk Wajah
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Bentuk wajah *talent* merupakan bentuk wajah panjang dan pada bagian dahi terlalu luas. Cara mengoreksi bentuk wajah tersebut dengan memberi *shading* pada bagian dahi yang lebar agar lebih sempit dan seimbang, dan bagian rahang bawah untuk memberi kesan tirus atau membedakan antara pipi dan rahang. Pada bagian pipi diberi pemerah pipi dengan arah pengolesan diagonal untuk menghindarkan kesan riasan yang cantik. Pada bagian dagu diberi warna yang lebih terang agar terlihat lebih lebar.

- a. Alis dibentuk sesuai dengan bentuk alis laki-laki yaitu tebal dan tegas menggunakan pensil alis warna hitam. Bentuk alis yang sesuai untuk tokoh protagonis adalah alis yang tidak terlalu tinggi.



Gambar 25. Disain Riasan Alis
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- b. Riasan mata yang digunakan menggunakan warna biru pada bagian kelopak mata, warna hitam pada *eyeliner*, warna silver kebiruan pada bagian *highlight*, dan warna coklat untuk dilanjutkan sebagai *shading* hidung. Pada bagian mata sebelah kiri menggunakan face painting berupa kombinasi dari beberapa garis dimana garis-garis tersebut mewakili dari sifat lain yang dimiliki dari Pangeran Ferdinand.

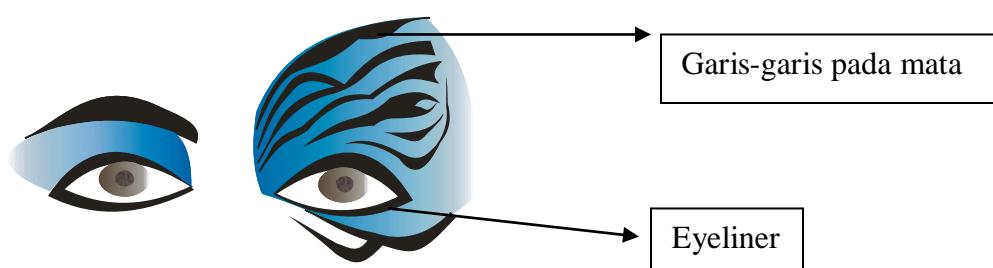
Garis *horizontal* memberi arti tenang, damai, pasif, dan kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan.

Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kekenesan.

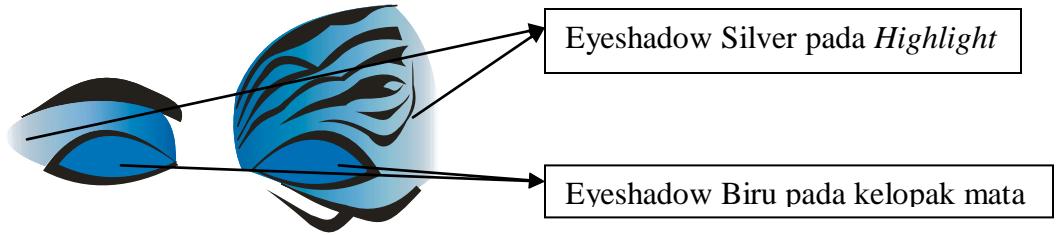
Garis lengkung memberi arti ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.

Garis tebal menunjukkan sifat yang tegas, kaku, dan kemantaban dalam melakukan segala hal.

Garis tipis menunjukkan sifat yang lemah lembut, halus, dan penuh kehati hatian.



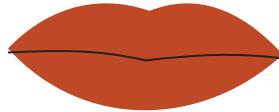
Gambar 26. Disain Riasan Mata
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 27. Disain Riasan Mata Tertutup

(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- c. Bagian pipi diberi *blush on* warna coklat kemerahan untuk memberikan kesan segar pada wajah dan diberi *shading* pada bawah tulang pipi untuk memberi batasan antara tulang pipi dengan rahang.
- d. Warna yang digunakan untuk bibir adalah warna coklat kemerahan. Pada luar bibir diberi bingkai menggunakan pensil bibir untuk menegaskan bentuk bibir.



Gambar 28. Disain Riasan Bibir

(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

2. *Body Painting*

Konsep body painting dalam tokoh Pangeran Ferdinand menerapkan body painting yang berbentuk temporary dengan bentuk triball. Ada tiga bentuk yang menjadi konsep body painting yaitu:

1. Bentuk lambang kerajaan Jerman (burung elang) yang diterapkan pada bagian dada.



Gambar 29. Konsep *Body Painting I*
(Sumber: <http://www.promonarchie.de/w%FCu2.htm>)

2. Bentuk naga yang diterapkan pada kaki kiri yang melambangkan seorang pangeran gagah berani dan tak terkalahkan.



Gambar 30. Konsep *Body Painting II*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

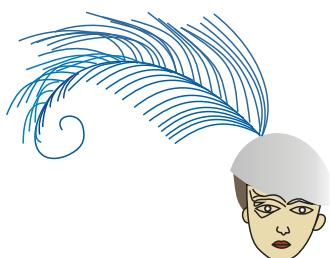
3. Bentuk pedang yang diterapkan pada kaki kanan sebagai ciri khas Pangeran Ferdinand yang selalu membawa pedang dimanapun ia berada.



Gambar 31. Konsep *Body Painting III*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

C. Konsep Rancangan Tata Rambut

Penerapan penataan rambut dalam tokoh Pangeran Ferdinand dengan melakukan penataan rambut yang dapat memberi kesan rapi, gagah, dan berwibawa. Konsep tata rambut pada Pangeran Ferdinand tidak banyak dilakukan penataan karena pada bagian rambut akan diberi topi jenis baret untuk pangeran yang dihiasi dengan bulu burung yang mencerminkan karakter seorang pemburu.



Gambar 32. Konsep Tata Rambut
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

D. Konsep Rancangan Pergelaran

1. Konsep Pergelaran

Fairy Tales of Fantasy merupakan sebuah tema yang diambil dalam proyek Tugas Akhir mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta yang berupa sebuah pertunjukan drama. *Fairy* berarti dongeng dan *Tales* berasal dari kata *Tale* yang berarti cerita. *Fairy Tales* berarti merupakan kumpulan cerita dongeng. *Fairy Tales of Fantasy* merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi atau sesuatu yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh.

Pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* akan mengangkat 7 cerita dongeng luar negeri yang akan dikemas menjadi sebuah cerita baru yang akan saling berkaitan. Cerita yang akan diambil mengenai tokoh – tokoh dari ke tujuh negeri dongeng dimana mereka berusaha untuk memasuki sebuah universitas yang telah mencetak tokoh – tokoh besar. Namun dari sisi lain mereka juga memiliki kisah mereka sendiri yang mungkin akan dibuat seperti cerita asli yang dikembangkan. Sehingga dari cerita yang ditampilkan akan dapat ditarik sebuah jalan cerita yang saling berhubungan.

2. Konsep Managemen Peragaan

Pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* dirancang sedemikian rupa untuk menampilkan sesuatu yang menarik dan menghibur. Guna mewujudkan tujuan tersebut pagelaran ini tidak lepas dari campur tangan panitia pagelaran yang terdiri dari beberapa jabatan beserta tugasnya, diantaranya:

a. Ketua

Bertugas untuk bertanggung jawab, mengawasi dan mengarahkan tugas – tugas pada anggotanya sesuai dengan tugas masing- masing.

b. Sekertaris

Bertugas untuk mencatat setiap informasi dan menyiapkan segala keperluan yang berbentuk tulisan.

c. Bendahara

Bertugas untuk mengatur keuangan mulai dari pemasukan hingga pengeluaran yang segala kegiatannya dicatat sebagai bukti.

d. Sie Acara

Bertugas untuk menyusun acara pertunjukan mulai dari mencari tempat serta menentukan tema dan jenis pertunjukan yang sesuai.

e. Sie PDD

Bertugas untuk membuat desain dekorasi panggung, desain untuk publikasi, serta bertanggung jawab dalam dokumentasi pertunjukan.

f. Sie Perkap

Bertugas untuk mencari segala perlengkapan dalam pagelaran.

g. Sie Konsumsi

Bertugas untuk mengatur konsumsi mulai dari peserta hingga tamu undangan.

h. Sie Humas

Bertugas untuk mencari perijinan dan tanda tangan yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan pagelaran dan berhubungan langsung dengan masyarakat.

i. Sie Keamanan

Bertugas untuk menjaga keamanan saat berlangsungnya pertunjukan mulai dari tiket, parker, hingga keamanan yang berhubungan dengan polsek.

j. Sie Sponsor

Bertugas untuk mencari sponsor pagelaran.

3. Konsep Acara

Dalam acara Pagelaran Tugas Akhir mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan tahun 2009 ini akan mengangkat tema “*Fairy Tales of Fantasi*” dengan penampilan drama yang berjudul *Magnum Opera*. Pagelaran Tugas Akhir “*Fairy Tales Of Fantasi*” akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Maret 2012 di Taman Budaya Yogyakarta (TBY).

Kegiatan yang diadakan meliputi :

1. Gladi Bersih

Hari / tanggal : Jumat, 16 Maret 2012

Waktu : 16.00 WIB - selesai

Tempat : Taman Budaya Yogyakarta (TBY)

2. Pelaksanaan Pagelaran Tugas Akhir

Hari / tanggal : Sabtu, 17 Maret 2012

Waktu : 14.00 – 16.45 WIB

Tempat : Taman Budaya Yogyakarta (TBY)

Sasaran dari pertunjukan *Magnum Opera* ini adalah meliputi dari berbagai kalangan yaitu:

1. Masyarakat umum.
2. Anak-anak
3. Kalangan Industri yang bergerak di bidang kecantikan.
4. Instansi Pendidikan yang bergerak di bidang kecantikan (SMK, LPK Kecantikan, dan Pendidikan Luar Sekolah)
5. Lembaga Sosial Masyarakat yang bergerak di bidang kecantikan.
6. Civitas Akademika UNY.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Kostum

1. Proses Penataan Kostum

- a. Memakaikan kostum dimulai dari memakai celana pendek berwarna hitam.
- b. Memakaikan baju tanpa lengan yang kemudian dilengkapi dengan ikat pinggang berwarna hitam.
- c. Memasangkan jubah berwarna biru yang memanjang pada bagian belakang.
- d. Memasang aksesoris tangan yang dipasangkan pada pergelangan tangan untuk memberi kesan gagah.

2. Hasil Penataan Kostum

Hasil yang telah dicapai untuk menampilkan tokoh Pangeran Ferdinand dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah dapat menampilkan kostum yang berupa baju tanpa lengan berwarna putih dan sedikit warna biru berdasarkan pada tema cerita yang diambil yaitu musim panas, celana pendek warna hitam dengan bahan kain taveta yang ringan sehingga memudahkan saat bergerak saat diatas panggung, jubah panjang berwarna biru berbahan kain taveta yang merupakan ciri khas seorang pangeran dan menunjukkan kegagahan seorang pangeran, belt warna hitam berfungsi untuk

mengencangkan pakaian, sepatu boots hitam yang memudahkan gerak pada saat berburu atau menunggang kuda, topi dengan bulu yang menunjukkan seorang pangeran yang sederhana dan memiliki hati yang lembut dan properti pedang yang melambangkan keberanian pada tokoh Pangeran Ferdinand.



Gambar 33. Disain I Pangeran Ferdinand
(Sumber: Afif Ghurub, 2012)



Gambar 34. Disain II Pangeran Ferdinand
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 35. Kostum Pangeran Ferdinand
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

3. Pembahasan Penataan Kostum

1. Konsep kostum awal pada baju dibuat dengan menggunakan lengan panjang, namun dengan pertimbangan keleluasaan bergerak dan berdasarkan tema musim dalam cerita merupakan musim panas, sehingga pakaian dibuat dengan lengan terbuka.
2. Konsep kelengkapan kostum yang dibuat dengan hasil yang telah dicapai tidak memiliki banyak perubahan, namun ada penambahan bahan pada kostum selain kain yang digunakan yaitu tali yang diberi warna silver sebagai hiasan untuk menambah kemewahan pada kostum pangeran.
3. Konsep assesories topi yang telah dibuat pada awalnya bulu yang akan digunakan warna putih yang melambangkan kesucian dan kebaikan, namun hasilnya bulu yang digunakan diganti dengan warna biru yang melambangkan pemburu yang bijaksana.
4. Konsep assesoris tangan pada disain awal belum dibuat, namun hasil yang sudah dicapai dilakukan penambahan assessoris tersebut untuk melambangkan kegagahan pangeran dan menggambarkan seorang pangeran yang gemar berpetualang, serta sebagai pelindung tangan saat bertarung ataupun berburu. Dalam penentuan motif pada assessoris tangan tersebut mengalami perubahan dimana pada konsep bermotif kotak dan diubah dengan motif zig zag untuk menandakan seseorang yang suka dengan tantangan.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Penataan Rias Fantasi

1. Proses Rias Fantasi

a. Proses Pelaksanaan Rias Wajah

- 1) Membersihkan wajah *talent* menggunakan krim pembersih dan penyegar pada bagian wajah hingga ke leher.



Gambar 36. Proses Membersihkan Wajah
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 37. Proses Mengoleskan Penyegar
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 2) Oleskan pelembab wajah pada bagian wajah dan leher untuk melindungi kulit dari kosmetik yang langsung diaplikasikan pada kulit.



Gambar 38. Proses Mengoleskan Pelembab
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 3) Aplikasikan *foundation* warna coklat kemerahan pada daerah wajah dan leher hingga merata.



Gambar 39. Proses Mengaplikasikan *Foundation*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 4) Beri *shading* pada bagian wajah yang ingin diberi koreksi dengan menggunakan *foundation* warna gelap.



Gambar 40. Proses Mengaplikasikan *Foundation II*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 5) Bubuhkan bedak tabur pada wajah dan leher yang telah diberi alas bedak hingga merata.



Gambar 41. Proses Mengaplikasikan Bedak Tabur
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 6) Lapisi bedak tabur dengan bedak padat hingga rata.



Gambar 42. Proses Kerja Mengaplikasikan Bedak Padat
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 7) Untuk mendapatkan warna dasar yang coklat kemerahan aplikasikan perona pipi warna coklat kemerahan ke seluruh wajah hingga merata.



Gambar 43. Proses Mengaplikasikan *Bush On*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 8) Oleskan *eyeshadow base* pada kelopak mata.
- 9) Bubuhkan *eyeshadow* warna biru pada kelopak mata, warna hitam pada ujung mata, dan warna silver pada *highlight*.



Gambar 44. Proses Mengaplikasikan *Eye Shadow*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 10) Bentuk alis pada alis sebelah kanan.



Gambar 45. Proses Membentuk Alis
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

- 11) Pada mata bagian kiri bentuk garis-garis menggunakan *eyeliner*.



Gambar 46. Proses Membentuk Garis
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

12) Aplikasikan *eyeliner* cair pada garis mata bagian atas, dan *eyeliner* pensil dan *eyeshadow* warna hitam pada garis mata bagian bawah.



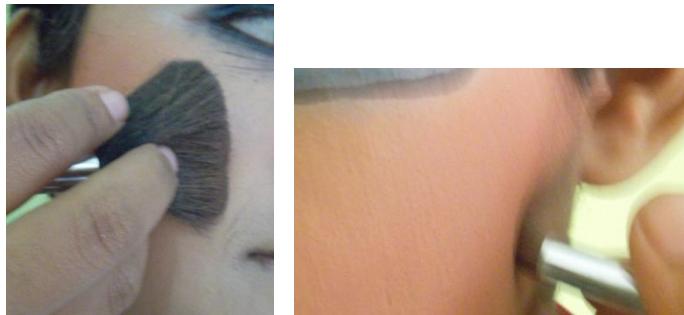
Gambar 47. Proses Membentuk Garis Mata
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

13) Beri warna coklat pada bagian ujung mata dekat dengan hidung, kemudian baurkan warna coklat hingga pada batang samping hidung sebagai *shading*.



Gambar 48. Proses Memberi *Shading* Hidung
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

14) Aplikasikan *blush on* warna merah kecoklatan pada kedua pipi dan dilanjutkan dengan memberi warna coklat pada bawah tulang pipi untuk memberi kesan pipi tirus.



Gambar 49. Proses Mengaplikasikan *Blush On* pada Pipi
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

15) Aplikasikan pensil bibir untuk membentuk bingkai bibir dan kemudian diberi *lipstick* warna merah bata.



Gambar 50. Proses Mengaplikasikan *Lipstick*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

b. Proses Pelaksanaan Body Painting

- 1) Bersihkan area kulit yang akan digambar.
- 2) Buat sketsa gambar menggunakan pensil alis.
- 3) Isi bagian gambar menggunakan cat henna berwarna hitam.

- 4) Diamkan gambar hingga henna mengering. Semakin henna mengering, semakin bagus hasil yang diperoleh dengan warna yang tebal pula.
- 5) Cuci bagian yang digambar, dan dikeringkan.

2. Hasil Rias Fantasi

Hasil yang telah dicapai untuk menampilkan tokoh Pangeran Ferdinand dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah dapat menampilkan tata rias fantasi wajah dengan teknik panggung dengan sumber ide pangeran di kerajaan Jerman dengan menggunakan kosmetik bersifat *waterproff* yang meliputi *foundation* warna coklat kemerahan, bedak warna kemerahan, alis berwarna hitam, *eyeshadow* berwarna biru pada kelopak mata, coklat pada pangkal mata, hitam pada sudut mata, dan silver pada *highlight, blush on* warna merah kecoklatan, *lipstick* warna merah kecolatan dan, dan riasan mata dengan garis-garis yang mencerminkan sifat-sifat yang dimiliki oleh pangeran. *Body painting* yang meliputi burung elang yang merupakan lambang kerajaan Jerman pada dada, naga pada kaki kiri yang melambangkan kegagahan dan kekuatan tak tertandingi, serta pedang pada kaki kanan yang melambangkan keberanian pada tokoh Pangeran Ferdinand.

3. Pembahasan Rias Fantasi

Konsep tata rias Pangeran Ferdinand, *face painting* bagian mata dibuat pada mata bagian kanan, hasil yang dicapai *face painting* dibuat pada daerah mata kiri karena perias kesulitan untuk membentuk garis-garis jika diterapkan pada bagian kanan *talent*.

Ketebalan *make up* pada saat latihan mengalami penambahan setelah dilakukan gladi bersih. Sehingga pada saat pergelaran, seluruh riasan wajah mengalami penebalan untuk menerapkan sifat dari rias panggung yang terlihat tebal dan menonjolkan garis-garis yang tegas.

a. Test Make Up I



Gambar 51. *Test Make Up I Tampak Depan*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 52. *Test Make Up I Tampak Samping*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Pada *test make up I* yang telah dilakukan mendapatkan hasil riasan yang kurang tebal dalam mengaplikasikan *foundation*. Warna alas bedak yang digunakan kurang coklat kemerahan. Garis garis *shading* yang dihasilkan kurang terlihat tegas. Bentuk alis belum menunjukkan karakter tokoh untuk pria. Warna bibir kurang tua atau kurang mendekati warna bibir untuk pria.

b. Test Make Up II



Gambar 53. *Test Make Up II Tampak Depan* Gambar 54. *Test Make Up II Tampak Samping*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012) (Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Pada *test make up II* yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang lebih tebal dan tegas dari *test make up I*. Adapun riasan yang masih kurang adalah dalam pembentukan alis yang belum mendapatkan bentuk yang sesuai untuk karakter tokoh pria. Selain itu pemilihan warna *foundation* kurang coklat kemerahan.

c. Test Make Up III



Gambar 55. *Test Make Up III Tampak Samping*
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Pada *test make up III* yang telah dilakukan mendapatkan hasil alas bedak yang kurang coklat kemerahan, garis *shading* masih kurang tegas, garis garis pada mata masih terlihat kaku.

d. Gladi Bersih



Gambar 56. Gladi Bersih Tampak Depan
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 57. Gladi Bersih Keseluruhan
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

Setelah gladi bersih dilakukan hasil yang dicapai pada riasan wajah adalah riasan masih tampak pucat jika dilihat dari atas panggung. Sehingga perlu memberikan warna dasar riasan dengan warna coklat kemerahan agar tampak segar.

e. Hasil Akhir



Gambar 58. Rias Wajah Pangeran Ferdinand
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Tata Rambut

1. Proses Penataan Rambut

- a. Sisir rambut *talent* terlebih dahulu dan ditata hingga rapi hingga tidak ada rambut yang terdapat pada bagian wajah dan telinga.
- b. Agar rambut mudah diatur dapat diaplikasikan *hairspray* atau *styling foam*.
- c. Pakaiakan topi baret yang disertai bulu pada *talent*.
- d. Tata hingga bentuk topi sesuai.

2. Hasil Penataan Rambut

Hasil yang telah dicapai untuk menampilkan tokoh Pangeran Ferdinand dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* adalah dapat menampilkan penataan rambut yang rapi dan dipasangkan aksesoris berupa topi berbulu yang menunjukkan kesederhanaan dan kelembutan seorang pangeran pada tokoh Pangeran Ferdinand.

3. Pembahasan Penataan Rambut

Penataan rambut yang simple sangat memungkinkan untuk dilakukan pada semua jenis gaya rambut sehingga hasil yang telah dicapai dalam penataan rambut dapat sesuai dengan konsep yang telah dipersiapkan dan tidak mengalami perubahan.

D. Proses, Hasil, dan Pembahasan Pergelaran

1. Proses Pelaksanaan Pergelaran

- a. Menyusun panitia kepengurusan pergelaran yang meliputi beberapa jabatan dan tanggung jawab yang berbeda.
- b. Menentukan tema pergelaran, cerita, dan loksai yang akan dijadikan sebagai tempat pergelaran.
- c. Melakukan latihan baik *test make up* maupun latihan koreografi untuk dapat disesuaikan dengan waktu yang telah disepakati.
- d. Melakukan gladi kotor pergelaran
- e. Melakukan gladi bersih pergelaran.
- f. Menampilkan Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

2. Hasil Pelaksanaan Pergelaran

Hasil dari tugas akhir dengan menerapkan konsep yang telah dibuat dapat menampilkan tokoh seorang pangeran dari cerita dongeng *Snow White* dengan tokoh Pangeran Ferdinand. Proses yang dilakukan sebelum pencapaian hasil akhir dilakukan beberapa kali *test make up* untuk mendapatkan hasil yang terbaik serta memperbaiki segala kekurangan yang ada sebelum dilaksanakannya pergelaran. Kesuksesan pada hasil riasan juga sangat dipengaruhi dari berapa kali telah melakukan *test make up* untuk persiapan sebelum hari H. Hal ini dilakukan untuk menghindahi segala sesuatu yang mungkin menjadi hambatan. Berikut merupakan hasil riasan mulai dari test

make up pertama dilakukan hingga menjadi tokoh dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

Hasil dari Pagelaran Proyek Akhir mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 yang bertema *Fairy Tales of Fantasy*, dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Maret 2012 pukul 14.00 – 16.45 WIB di Gedung Taman Budaya Yogyakarta (TBY) yang merupakan sebuah pertunjukan dengan mengambil dari tujuh cerita dongeng luar negeri yang dikemas menjadi sebuah satu cerita.



Gambar 59. Disain Panggung Pertunjukan
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)



Gambar 60. Panggung Pertunjukan
(Sumber: Dewi Probo Sari, 2012)

3. Pembahasan Pelaksanaan Pergelaran

Hasil yang dapat dicapai setelah pelaksanaan pagelaran tentunya berbeda dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya karena pada umumnya ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil dengan apa yang telah menjadi konsep sebelumnya. Perbedaan-perbedaan tersebut meliputi:

- a. Penentuan tema dan cerita pergelaran mengalami perubahan beberapa kali yang menyebabkan sedikit hambatan untuk dapat mengurus segala keperluan lainnya.
- b. Kerjasama yang kurang menyebabkan terhambatnya kepengurusan dalam pergelaran.
- c. Tanggung jawab yang kurang dari tiap individu menyebabkan timbulnya sikap saling bergantung pada orang lain.
- d. Komunikasi yang tidak lancar dapat menyebabkan kesalah pahaman dalam penyampain informasi sehubungan dengan persiapan pergelaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan yang telah dicapai dalam pelaksanaan pagelaran tugas akhir adalah dapat menampilkan seorang tokoh Pangeran Ferdinand yang difantasikan dari tokoh yang telah ada sebelumnya mulai dari tata rias, tata rambut, kostum, *body painting*, dan properti yang digunakan.

1. Penciptaan kostum yang telah dicapai dengan sumber ide pangeran di kerajaan Jerman dan pengembangan sumber dengan menerapkan prinsip ide disain. Kelengkapan kostum berupa baju tanpa lengan berwarna putih dan sedikit warna biru berdasarkan pada tema cerita yang diambil yaitu musim panas, celana pendek warna hitam dengan bahan kain taveta yang ringan sehingga memudahkan saat bergerak saat diatas panggung, jubah panjang berwarna biru berbahan kain taveta yang merupakan cirri khas seorang pangeran dan menunjukkan kegagahan seorang pangeran, belt warna hitam berfungsi untuk mengencangkan pakaian, sepatu boots hitam yang memudahkan gerak pada saat berburu atau menunggang kuda, topi dengan bulu yang menunjukkan seorang pangeran yang sederhana dan memiliki hati yang lembut dan properti pedang yang melambangkan keberanian pada tokoh Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

2. Penciptaan tata rias yang telah dicapai adalah rias fantasi wajah dengan teknik panggung dengan sumber ide pangeran di kerajaan Jerman dengan menggunakan kosmetik bersifat *waterproff* yang meliputi *foundation* warna coklat kemerah, bedak warna kemerah, alis berwarna hitam, *eyeshadow* berwarna biru pada kelopak mata, coklat pada pangkal mata, hitam pada sudut mata, dan silver pada *highlight*, *blush on* warna merah kecoklatan, *lipstick* warna merah kecolatan dan, dan riasan mata dengan garis-garis yang mencerminkan sifat-sifat yang dimiliki oleh pangeran. *Body painting* yang meliputi burung elang yang merupakan lambang kerajaan Jerman pada dada, naga pada kaki kiri yang melambangkan kegagahan dan kekuatan tak tertandingi, serta pedang pada kaki kanan yang melambangkan keberanian pada tokoh Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
3. Penciptaan tata rambut yang telah dicapai dengan penataan yang rapi dan dipasangkan aksesoris berupa topi berbulu yang menunjukkan kesederhanaan dan kelembutan seorang pangeran pada tokoh Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
4. Penciptaan dari pertunjukan yang dicapai dapat menampilkan kostum, tata rias wajah, *body painting*, tata rambut, dan properti pada tokoh Pangeran Ferdinand dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* pada tanggal 17 Maret 2012 pukul 14-00 – 16.45 WIB dengan tamu undangan

sebanyak 690 orang dan terpenuhi kurang lebih 600 orang yang dilaksanakan di Gedung Taman Budaya Yogyakarta (TBY).

B. Saran

Tugas Akhir merupakan salah satu syarat mata kualiah yang harus ditempuh mahasiswa khususnya mahasiswa D3 yang merupakan laporan akhir yang dibuat dan disusun mahasiswa untuk dapat dinyatakan lulus. Adapun saran yang dibutuhkan untuk kelancaran dan kemajuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. *Vitting* kostum dan kelengkapan dilakukan minimal 2 minggu sebelum acara dilaksanakan. Properti asli yang akan digunakan oleh tokoh yang diperankan sebaiknya hanya digunakan pada saat gladi bersih dan acara dilaksanakan saja.
2. Memilih warna kosmetik yang tepat dengan suasana di atas panggung terutama efek warna terhadap *lighting*. Pengaplikasian garis-garis riasan wajah lebih dipertegas dan disesuaikan dengan jarak antara panggung dengan penonton.
3. Tata rambut sebaiknya dilakukan dengan kondisi rambut yang bersih agar mendapatkan hasil yang maksimal.
4. Persiapan dalam pelaksanaan pergelaran sangatlah penting terutama dalam kepanitian pergelaran yang membutuhkan kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab dari masing masing individu sehingga tidak ada yang merasa dirugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Budiman. (2009). <http://alibudiman.wordpress.com/2009/12/01/arti-loyalitas-menurut-karyawan-dan-perusahaan/>
- Anne Ahira. (2010). <http://www.anneahira.com/snow-white.htm>
- Blogspot. (2010). <http://katamotivasicinta.blogspot.com/2010/01/bijak-atau-bijaksana-adalah-kata-kata.html>
- Eko Santosa. (2008). *Seni Teater Jilid I*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Endang Bariqina, Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan Penataan Rambut*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Espeland, Pamela. (2003). *Buku Pintar Remaja Gaul*. Bandung: Kaifa.
- Gallant, Ann. (1975). *Principles and Technique for The Beauty Specialist*; Third Edition. England: Stanley Thornes (Publishers) Ltd.
- Gusnaldi. (2008). *Instant Make Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Heru Subagiyo, S.Sn. (2010). <http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>
- Inamullah El Rahmani. (2008). <http://sdnblimming3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>
- I&D Creative. (2002). *Tip & Trik 01: Kamus Pintar Dasar Make Up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kelompok Gramedia. (2011). *Dongeng Animasi 3D Putri Salju*. Jakarta: PT Bhuan Ilmu Populer.
- Khairul Maddy. (2010). <http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>
- H.I. Ruswoto. (1998) *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta.
- H.I. Ruswoto. (1999) *Tata Kecantikan Rambut Tingkat Terampil*. Jakarta.
- Marwanti, M.Pd. (2000). *Disain Penyajian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moh. Alim Zaman. (1943). *Kostum Barat dari Masa ke Masa*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.

- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwadarminta. (2010). <http://materiteater.blogspot.com/2010/12/jenis-jenis-panggung-gambarnya.html>
- Puspita Martha International Beauty School. (2009). *Make Up 1001 Basic Personal Make-up*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sjarif M. Wasitaatmadja. (1997). *Penuntun Ilmu Kosmetik Medik*. Jakarta: UI-Press.
- Sri Widarwati, M.pd, dkk. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmo Pinuji. (2009). *Female Fack*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Tim Proyek Akhir. (2011). *Pedoman Proyek Akhir D3 Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Triyanto, Mohammad Adam Zerusalem, Noor Fitrihana. (2011). *Aneka Aksesoris dari Tanah Liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Wien Pudji Priyanto. (2004). *Tata Teknik Pentas*. Yogyakarta. Tidak diterbitkan.
- Windya Novita. (2009). *Buku Pintar Merawat Kecantikan Di Rumah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wikipedia. (2010). http://en.wikipedia.org/wiki/Body_painting
- Wikipedia. (2011). <http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en%7Cid&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Costume>
- Wikipedia. (2012). http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Body_painting
- Wikipedia. (2012). http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Eye_shadow
- Yasrin. (2011). <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2175205-sejarah-rias-wajah/#ixzz1sT8jFMSP>
- Vincent J.R Kehoe. (1992). *Teknik Make Up Professional Untuk Artis Film, Televisi, Dan Panggung*. Multi Media Training Center (MMTC).