

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 jenuh. Tokoh-tokoh yang diambil dalam pertunjukan *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 pertunjukan *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 pangeran 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 pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* berbeda dengan tokoh yang telah ada sebelumnya dengan pengembangan dari tokoh asli.

Konsep pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* adalah suatu pertunjukan berbentuk drama. Drama pertunjukan *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. Pertunjukan *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 pertunjukan 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 pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* adalah meliputi beberapa jenis lampu dan kelengkapan jenis lampu lain untuk menunjang penampilan di atas panggung. Perlengkapan dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* juga menggunakan efek-efek untuk menghidupkan suasana pertunjukan.

Kondisi panggung dan tata lampu yang akan digunakan dalam pertunjukan *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 pertgelaran *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 pertgelaran *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 pertunjukan *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 pertunjukan *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, motivasi 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. Terjalannya 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.