BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dari generasi ke generasi yang semakin *modern* ini banyak kebudayaan yang sudah mulai ditinggalkan, baik kebudayaan daerah dan luar negeri. Karena suatu Negara akan lebih dikenal dari salah satu ciri kebudayaanya. Luasnya daya imajinasi sehingga melahirkan banyak ragam karya-karya yang diciptakan oleh kreatifitas masyarakat yang kemudian dikenal namanya oleh seluruh dunia.

Kebudayaan dan berbagai unsur cerita juga merupakan kepercayaan adat yang pastinya berbeda-beda, baik luar negeri maupun dalam negeri. Sebagaimana dijelaskan bahwa setiap masyarakat yang mempunyai kepercayaan dan keyakinan masing-masing. Contohnya dengan cerita dongeng yang akan diangkat pada pembahasan yang akan dijelaskan dan dibahas secara mendalam.

Dongeng merupakan cerita karangan fiktif dan tidak pernah terjadi sebelumnya. Sedangkan legenda adalah sebuah cerita yang pernah terjadi di zaman dahulu. Mengapa cerita dongeng zaman dahulu kurang diminati, karena cerita dongeng pada zaman dahulu kurang menarik, ceritanya terbilang terlalu berat untuk dicerna oleh jalan pemikiran seorang anak-anak. Tidak adanya unsur humor, efek suara-suara yang tidak menarik, dan jalan cerita yang sedikit dewasa. Cerita dongeng dunia zaman dahulu kurang bisa dikenal pada zaman sekarang karena kurangnya penyampaian di media cetak

(komik/koran) maupun media elektronik contohnya TV, dan hilangnya cerita dongeng dunia pada zaman sekarang karena sudah jarangnya kebiasaan seorang ibu yang menceritakan dongeng pengantar tidur pada anaknya.

Alasan mengapa anak-anak zaman sekarang lebih menyukai cerita baru tentang dunia anak. Karena anak-anak zaman sekarang lebih menyukai cerita yang banyak mengandung unsur humor, efek suara-suara yang menarik dan lucu juga jalan cerita yang lebih singkat.

Sehingga cerita dongeng zaman dahulu kurang diminati oleh anak-anak. Pada tugas akhir ini, yang akan diangkat adalah cerita dongeng atau kisah dari luar negeri yang berjudul *Snow White and Seven Dwarfs* (Putri Salju). Mengangkat cerita dongeng *Snow White and Seven Dwarfs* karena ingin memperkenalkan kepada masyarakat kisah dongeng luar negeri yang berasal dari *German* dan dikemas lebih menarik dalam sajian fantasi. Riasan wajah Putri Salju pada cerita klasik kurang menarik, sehingga generasi muda kurang menyukai cerita klasik *Snow White And Seven Dwarfs*.

Fairy Tales of Fantasy yang akan dikembangkan dan memiliki arti dari sifat tokoh asli yang diimajinasikan dan difantasikan. Melalui sebuah perwujudan menjadi sebuah rias fantasi. Alasan memilih tema *Fairy Tales of Fantasy* karena ingin menggangkat 7 cerita dongeng yang dikemas menjadi 1 pertujukan dengan penampilan yang berbeda/lebih modern agar penonton dan generasi muda tidak jenuh dengan penampilan yang klasik. Juga ingin mengembangkan dan mewujudkan imajinasi fantasi juga kreatifitas mahasiswa.

Pergelaran dari tugas akhir yang akan diselenggarakan selain memiliki tema fantasi, disisi lain juga menyajikan dan menyuguhkan pergelaran drama musikal. Drama musikal adalah pertunjukan yang menampilkan gerak, dialog dan iringan musik yang senada, penonton juga dapat menikmati alur musik yang dapat memberikan rasa rileks pada pikiran. Dimana pergelaran dengan tema drama musikal akan menjadi suatu kesatuan yang sangat menarik untuk ditampilkan. Memilih tema pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* dengan menyatukan drama musikal memiliki keuntungan yaitu suatu pertunjukan yang berlangsung tidak membosankan. Juga mengharapkan dapat menarik minat para masyarakat untuk menyaksikan pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*. Pergelaran yang akan diselenggarakan ditujukan untuk kalangan menengah ke atas dan menengah ke bawah. Dengan mempertimbangkan penampilan yang akan disajikan contohnya penataan rambut dan rias wajah fantasi.

Dalam tugas akhir ini penyusun mengambil kisah dongeng *Snow White and Seven Dwarfs* di dalam tema *Fairy Tales of Fantasy*. Seiring berjalannya waktu Putri Salju tersebut telah berubah dari versi aslinya menjadi bentuk cerita yang syarat dengan muatan lokal dimana cerita itu berkembang. Dari cerita *Snow White and Seven Dwarfs* yang sanggat menarik dan membuat penulis ingin mengangkat dan memilih cerita itu karena sifat Sang Putri yang sangat penyayang, penolong yang baik hati juga periang, mudah bergaul, tidak suka memilih teman, ramah, dan memiliki hati yang bersih. Yang memiliki ciri kostum baju gaun yang panjang, indah, anggun,

girly, dan ceria. Dengan mengunakan aksesoris pita merah pada bagian rambut.

Kisah dongeng *Snow White and Seven Dwarfs* yang menceritakan tentang perjalanan Putri Salju yang di selamatkan oleh pemburu yang diutus ibu tiri, karena sang pemburu sayang pada Putri sehingga perintah dari ibu tiri untuk membunuh sang Putri tidak di laksanakan. Putri Salju hanya diminta tingggal dan bersembunyi di dalam hutan agar hidupnya aman dari ancaman ibu tiri yang mengingginkan Putri Salju mati, karena ibu tiri sanggat iri dengan kecantikan Putri Salju.

Amanah atau pesan moral yang dapat diambil dari kisah dongeng *Snow White and Seven Dwarfs* adalah sebuah kisah cinta, dimana cinta dan kecantikan lebih kuat dari kejahatan. Janganlah mudah iri atau dengki dengan apa yang dimiliki orang lain, karena iri dan dengki adalah perbuatan yang tidak baik dan tercela. Kejahatan dan keserakahan dapat menghancurkan diri sendiri, sedangkan kebaikan dan cinta kasih akan membawa kebahagiaan.

Untuk keperluan pergelaran, teknik riasan yang digunakan adalah rias wajah fantasi. Rias wajah fantasi adalah rias wajah yang lebih tebal dan tahan lama, juga memperhatikan kenyamanan tata rias wajah agar pemain tidak terganggu saat bergerak. Warna-warna riasan pada mata juga lebih tajam, dengan tetap melakukan koreksi pada bagian wajah. Warna-warna yang akan digunakan juga harus diperhitungkan dan dipertimbangkan dengan keadaan cahaya lampu, karena bila tidak diperhitungkan maka warna-warna yang digunakan pada riasan wajah tidak terlihat jelas dan tidak sesuai dengan yang

diharapkan. Prinsip tersebut diterapkan karena, agar riasan wajah di atas panggung dapat terlihat dari jarak penonton terjauh dari panggung.

Teknik riasan panggung yang tahan lama atau disebut *waterproof* (tahan air/ keringat) karena gerakan para pemain yang aktif dan dinamis juga dukungan cahaya lampu yang cenderung panas, maka akan memicu banyaknya keluar keringat dari kulit terutama pori-pori pada wajah. Apabila banyak keringat yang keluar dari pori-pori wajah maka akan sangat menggangu kinerja para pemain dan riasan mudah luntur. Maka untuk riasan wajah dipilih kosmetik yang *waterproof*, agar para pemain saat berada di atas panggung senantiasa bergerak leluasa tanpa perlu menghawatirkan riasan pada wajah. Karena bila riasan wajah luntur, maka akan menganggu gerak dan juga akan membuat pemain tidak nyaman. Pemilihan kosmetik juga harus tepat, agar tidak timbul iritasi pada kulit pemain.

Konsep tatanan rambut yang dibuat tidak menganggu gerak pemain, harus dipasang dengan kuat dan tetap rapi. Begitu juga dengan aksesoris yang digunakan sebaiknya dibuat tidak menganggu gerak pemain saat berada diatas panggung. Karena bila hal itu tidak dipikirkan matang-matang maka akan terjadi resiko, misalnya sanggul lepas, ataupun berubah bentuk tatanan. Hal itu akan sangat menganggu gerak dan tari para pemain menjadi tidak leluasa.

Pembuatan konsep bentuk sanggul dan *ornament* sebaiknya terlihat dari jarak penonton, misalnya pada sanggul diberi tambahan bentuk dan warna, apabila pada bagian rambut tidak diberi aksen warna lain, maka bentuk sanggul yang akan terlihat dari jarak penonton adalah polos hanya

warna hitam, dan terkesan sanggul yang tidak berbentuk. Pembuatan bentuk sanggul juga harus disesuaikan dengan tema, dan karakter dari tokoh yang akan diperankan.

Panggung yang akan digunakan adalah panggung yang posisinya berada di bagian depan, sedangkan para penonton menghadap tepat di depan panggung. Posisi panggung seperti ini dipilih karena pada saat pentas berlangsung tidak ada penonton yang mendapatkan bagian punggung pemain. Posisi panggung yang berada di depan adalah sangat tepat karena memberikan banyak keuntungan. Misalnya penonton akan selalu menyimak perjalanan cerita yang ditampilkan, pada saat cerita di atas panggung dimulai gerak/bloking pemain tidak akan membelakangi penonton.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan Latar Belakang dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu teknologi cerita dongeng *Snow White and Seven Dwarfs* kurang diminati oleh anak-anak.
2. Anak-anak zaman sekarang kurang menyukai dan tidak tahu cerita tentang *Snow White And Seven Dwarfs*.
3. Kostum tokoh Putri Salju dalam cerita *Snow White And Seven Dwarfs* pada zaman dahulu kurang menarik dari segi bentuk dan perpaduan warna.
4. Riasan wajah Putri Salju pada cerita klasik kurang menarik, sehingga generasi muda kurang menyukai cerita klasik *Snow White And Seven Dwarfs*.

5. Bentuk tatanan rambut yang ada pada buku cerita dan film kartun *Snow White And Seven Dwarfs* kurang bervariatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar balakang dan identifikasi masalah maka dibatasi pada permasalahan pengembangan merias wajah, penataan rambut, dan kostum dari tokoh Putri Salju yang disesuaikan dengan tema dalam memperhatikan jarak dari panggung ke penonton juga pencahayaan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain dan menata kostum yang diperankan pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimana mendesain dan mengaplikasikan rias wajah fantasi pada wajah pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana mendesain, mengaplikasikan tatanan rambut, dan memilih aksesoris rambut yang akan digunakan pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?
4. Bagaimana mempergelarkan tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan Pagelaran

1. Dapat membuat desain dan menata kostum pada tokoh yang diperankan pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.
2. Dapat membuat desain dan mengaplikasikan rias wajah pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

3. Dapat membuat desain, mengaplikasikan tatanan rambut dan memilih aksesoris rambut yang digunakan pada tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.
4. Dapat mempergelarkan dan menampilkan tokoh Putri Salju dalam pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat Pagelaran

Beberapa manfaat proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa
   a. Memperoleh pengalaman nyata dalam mengemas pertunjukan pagelaran proyek akhir.
   b. Mampu mengukur tingkat kemampuan dalam kompetensi diri.
   c. Dapat mengekspresikan diri dalam keahlian yang dimiliki dan menciptakan suatu riasan dalam tokoh Putri Salju.
   d. Mengetahui perkembangan dalam dunia tata rias dan penataan rambut.
   e. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menuangkan ide baru.
2. Bagi Universitas
   a. Mengetahui perkembangan mahasiswa selama mengikuti perkuliahan Tata Rias dan Kecantikan ke dalam Tugas Akhir.
   b. Mengetahui kreatifitas mahasiswa.
   c. Melahirkan ahli kecantikan muda profesional dan mampu bersaing dalam dunia mode kecantikan.

3. Bagi Masyarakat

   a. Mengenal Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

   b. Mengetahui berbagai macam rias karakter dari tokoh Putri Salju dalam cerita *Snow White and Seven Dwarfs* yang dapat disaksikan dalam sebuah pertunjukan pergelaran drama *musical Fairy Tales of Fantasy*.

   c. Memperoleh referensi atau informasi tentang kualitas kompetensi lulusan untuk rekruitmen tenaga kerja.