

**Hasil Jadi Rias Karakter Tokoh Mak Lampir Dengan *Prosthetic*  
Nurlita Tri Hanifa**

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[nurlitahanifa@mhs.unesa.ac.id](mailto:nurlitahanifa@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Mutimmatul Faidah.,S.Ag.,M.Ag

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[mutimmatulfaidah@yahoo.com](mailto:mutimmatulfaidah@yahoo.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah 1)Mengetahui hasil penilaian responden terhadap hasil jadi Rias Karakter Mak Lampir dengan *Prosthetic* pada Legenda Misteri Gunung Merapi.

Jenis penelitian ini adalah diskriptif pengembangan karya seni . Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini adalah 1) hasil penilaian responden terhadap hasil jadi Rias Karakter Mak Lampir dengan *Prosthetic* pada Legenda Misteri Gunung Merapi diperoleh hasil dengan rata-rata tertinggi pada bentuk wajah oval dengan nilai 4,52 dinyatakan “ Sangat Baik” dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembuatan prosthetic dapat dijadikan alternatif untuk menjaga *continuity and consistency*.

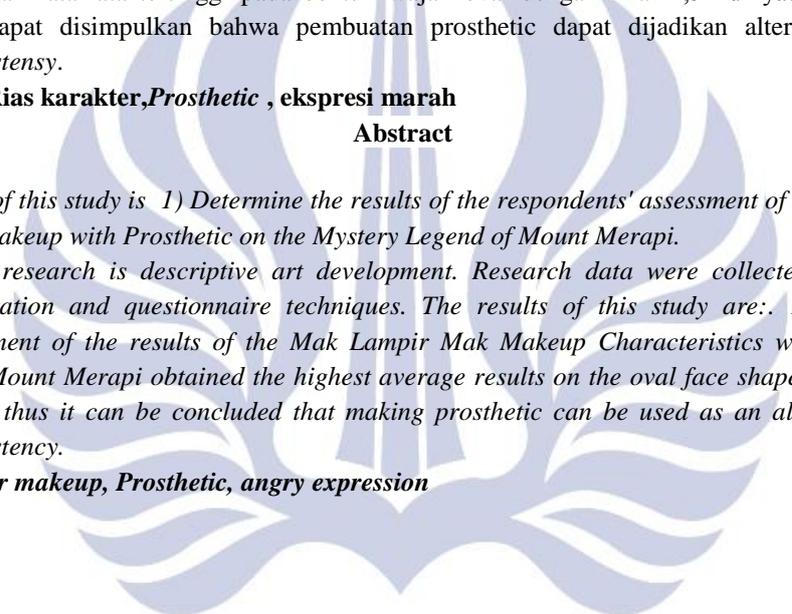
**Kata Kunci: Tata Rias karakter,*Prosthetic* , ekspresi marah**

**Abstract**

*The purpose of this study is 1) Determine the results of the respondents' assessment of the results of the Mak Lampir Character Makeup with Prosthetic on the Mystery Legend of Mount Merapi.*

*This type of research is descriptive art development. Research data were collected using observation, interview, documentation and questionnaire techniques. The results of this study are: 1) the results of the respondents' assessment of the results of the Mak Lampir Mak Makeup Characteristics with Prosthetic on the Mystery Legend of Mount Merapi obtained the highest average results on the oval face shape with a value of 4.52 stated "Very Good" thus it can be concluded that making prosthetic can be used as an alternative to maintain continuity and consistency.*

**Keywords: Character makeup, Prosthetic, angry expression**



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

## PENDAHULUAN

Dunia hiburan dan pementasan mengikuti tren *make up* televisi dan film. Seorang penata rias sebelum mengaplikasikan rias wajah, terlebih dahulu mengetahui program acara agar tidak keliru dalam pemilihan kosmetik dan bahan serta konsep yang akan digunakan (Paningkiran, 2013:7), fungsi tata rias juga semakin berkembang guna mendukung dan memunculkan karakter yang diharapkan maka digunakan tata rias wajah karakter berperan untuk mengubah seseorang, menjadi karakter baru sesuai peran yang dimainkan dalam suatu pementasan, acara televisi dan film layar lebar. Tata rias wajah karakter menuntut ketelitian yang tinggi untuk menghasilkan riasan yang bagus yang sesuai dengan desain, tema, serta karakter tokoh dalam suatu cerita yang akan dimainkan sehingga saat tampil baik ditelvisi maupun dalam pementasan dapat tersampaikan karakter yang diharapkan.

Tata rias karakter adalah penggunaan tata rias yang dapat merubah karakter wajah seseorang menjadi tampak tua, tampak muda, jahat, licik, baik, seram, sakit, terluka bahkan merubah rupa perempuan menjadi laki-laki dan sebaliknya Suanda (2005:17), mengartikan rias sebagai lukisan pada wajah sehingga wajah tampak berbeda dengan aslinya. Menurut (Paningkiran, 2013.11), tidak jarang dalam suatu cerita menampilkan karakter antagonis, seperti dalam film *Misteri Legenda Gunung Merapi* yang memiliki tokoh yang sangat terkanal yang disebut dengan Mak Lampir. Mak Lampir atau Siti Lampir Maimunah adalah sosok wanita muda yang berubah menjadi tua karena efek dari ilmu hitam yang dikuasainya. Mak Lampir sosok pemaarah yang memendam dendam ia menjadi sosok yang ditakuti oleh masyarakat sekitar lereng gunung merapi. Hal tersebut dapat dilihat pada film *Misteri Gunung Merapi* Pada episode 2 pada menit ke 3.53 Mak Lampir bangkit dari kematannya dengan menampilkan wajah emosi marah.

Emosi marah menurut Safaria dan Saputra (2009) sebagai suatu emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem syaraf simpatetik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat disebabkan oleh adanya kesalahan yang nyata. Marah adalah perasaan jengkel yang timbul sebagai respon terhadap kecemasan yang dirasakan sebagai ancaman. Juga dikatakan emosi marah menurut Safaria dan Saputra (2009), merupakan upaya mengkomunikasikan status perasaan ketika dalam kondisi marah dan bagaimana merespons emosi marah yang dirasakan. Respons terhadap perasaan marah dapat diperlihatkan melalui perubahan raut wajah dan gerakan tubuh yang menyertai emosi, mengungkapkan, menyampaikan perasaannya kepada orang lain, dan menentukan bagaimana perasaan

orang lain, dari pemaparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengungkapan emosi marah adalah suatu bentuk upaya dalam mengkomunikasikan status perasaan seseorang ketika dalam kondisi marah, dan bagaimana merespons emosi marah yang dirasakannya. Pada film *Misteri Gunung Merapi* Pada episode 2 pada menit ke 3.53 Mak Lampir bangkit dari kematannya dengan menampilkan wajah emosi marah. Aspek pengungkapan emosi marah menurut M. Tekalp (1999), adalah posisi alis mata bagian dalam tertarik ke bawah secara bersamaan, mata terbuka lebar, bibir atas dan bawah saling menekan atau terbuka lebar untuk memperlihatkan gigi, posisi ujung alis tertarik keatas, kerutan pada dahi dan mata, dan seluruh otot wajah menegang.

*Proshthetic* adalah bahan tiruan bagian wajah atau tubuh yang dibentuk dan didesain untuk memungkinkan ditempel pada wajah atau tubuh (Herman Buchman, 1971:25). *Proshthetic* sering muncul dalam istilah kesehatan yang merupakan tempelan atau tambahan dengan bentuk menyerupai bagian tubuh yang berubah, hal ini diadaptasi oleh penata rias untuk membuat efek karakter wajah tua yang siap tempel sesuai dengan desain yang diinginkan. *Proshthetic* sangat membantu penata rias karakter untuk mendapatkan hasil karakter sesuai yang diinginkan dan dengan menggunakan *proshthetic* penata rias dapat menghasilkan tata rias yang sama persis atau konsisten selama pembuatan film berlangsung. Menurut Herman Bucman (1971:125) dalam “*stage make up*”, untuk mendapatkan hasil *proshthetic* harus pas dengan ukuran wajah atau tubuh model atau aktor selalu sama atau konsisten. Pembuatan desain karakter wajah Mak Lampir mengikti pola kerutan sesuai karakter wajah Mak Lampir, dan arah goresan lebih ditonjolkan.

Penyesuaian *Proshthetic* untuk film misteri legenda gunung merapi dapat disesuaikan dengan faktor *continuity and consistensy*. Menurut Scoott M. Cultip dan Allen H. Center dalam bukunya “*Effective Public Relation*” menyebutkan bahwa *continuity and consistensy* (kesinambungan dan konsisten) akan berlangsung lancar jika atara kesinambungan dan konsistensi saling berhubungan dan tidak sampai terjadi perbedaan yang sangat bertentangan. Pada film misteri gunung merapi terdapat adegan Mak Lampir marah dengan keadaan penuh amarah dan menyimpan dendam pada saat mak lampir bangkit dari kematian dan ada juga adegan pada saat Mak Lampir membalaskan dendam pada Datuk Panglima Kembang. Pada kedua adegan tersebut harus ada *continuity and consistensy* agar bentuk ekspresi marah yang disampaikan tidak bertentangan atau berbeda, maka dibuatlah *Proshthetic* siap tempel.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hasil Jadi Rias Karakter Tokoh Mak Lampir Dengan *Prosthetic*”. Dengan harapan bahwa tatarias wajah akan diterima oleh khalayak mengenai tata riaskarakter yang dihrapkan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dimana data yang dikumpulkan berupa kata-kata (narasi) gambar, pemahaman dri hasil pengamatan dan bukan data berupa angka-angka (Moleong, 2007:11). Sementara itu menurut Nawawi dan Martini (2012:73) bahwa metode deskriptif sebagai metode yang melaksanakan suatu keadaan objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta – fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya yang kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan fakta – fakta historisnya.

Penelitian ini mengikuti prosedur pembuatan karya seni. Kreasi dilakukan untuk menghasilkan sebuah karya dalam bidang tata rias, khususnya pada karakter tata rias Mak lampir . dalam melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama yaitu eksplorasi ( pencarian sumber ide dan konsep), perancangan (rancangan desain karya), perwujudan (pembuatan karya) menurut Gustami (2007:329). Setelah dilakukan tiga tahap utama, diperlukan evaluasi kualitas mutu dan karya yang telah dirancang.

Objek penelitian ini adalah tata rias Mak lampir. Penelitian meliputi bagaimana penilaian responden tentang hasil jadi tata rias prostetic mak lampir dalam legenda gunung merapi

Berdasarkan masalah yang sudah disajikan maka terdapat tahapan penelitian yang dilakukan yaitu:

### **1. Eksplorasi**

Eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, teutama sumber-sumber pengetahuan. Dalam hal ini akan menghasilkan ide yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan karya, ide yang didapat adalah untuk melakukan pengembangan dalam tatarias karakter wajah, aksesoris dan busana yang haya dijadikan sebagai pelengkap (tidak termasuk dalam fokus penelitian).

Tahapan kedua setelah melakukan eksplorasi adalah tahap perancangan. Tahap perancangan mengarah pada suatu perwujudan yang melalui sebuah proses perancangan desain dan revisi desain. Perancangan yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah desain tata rias karakter mak lampir dengan prosthetic terinspirasi karena banyak sinetron dengan

jumlah episode yang banyak sehingga dalam proses make up memakan waktu cukup banyak sehingga dibuatlah teknik prosthetic guna mempersingkat waktu dan konsisten dalam make up. Proses perancangan yang dilakukan adalah:

- a. Membuat ragam desain Tata rias prosthetic tokoh Mak Lampir pada Legenda Misteri Gunung Merapi
- b. Melakukan konsultasi desain dengan para ahli.
- c. Melakukan revisi desain sesuai dengan masukan dan arahan para ahli.
- d. Menentukan satu desain yang akan diwujudkan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan desain yang telah dirancang meliputi ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi sebuah karya. Untuk mewujudkan sebuah karya khususnya dalam kreasi rias karakter wajah Mak Lampir , melalui beberapa tahapan yaitu: Alat dan bahan, proses pelaksanaan tata rias karakter wajah tua serta penataan aksesoris dan busana sebagai pelengkap dalam karya yang diciptakan

Tahap pengujian merupakan tahap penelitian yang dilakukan oleh para ahli dengan tujuan untuk memperoleh pertimbangan kualitas mutu dan karya yang dirancang serta telah diwujudkan. Dalam hal ini ahli penilainya adalah ahli tata rias dan mahasiswa tata rias yang telah menempuh matakuliah fantasi.

Responden dalam penelitian ini adalah orang yang memiliki latar belakang dalam bidang tata rias karakter atau orang yang telah memahami tentang tata rias. Jumlah observer dalam penelitian ini berjumlah 30 orang dengan rincian sebagai berikut:

- a. 3 Ahli Seni Rupa 2 ahli tata rias
- b. 25 mahasiswa Tata Rias Unesa yang telah menempuh matakuliah rias fantasi.

## **A. Teknik Pengumpulan Data**

Pengelolaan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumus-rumus tertentu. Pengolahan data berujuan mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian selanjutnya (Sudjana, 2007:128). Pengolaan data menurut Hasan (2006:24) meliputi kegiatan:

- a. Editing  
Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul. Editing bertujuan untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi.
- b. Coding (pengkodean)

Conding adalah pemberian kode-kode pada tiap data yang termasuk dalam katagori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

c. Pemberian skor atau nilai

Menggunakan skala likert yang merupakan salah satu cara untuk menentukan skor. Skala likert adalah skala digunakan untuk mengukur presepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai suatu peristiwa atau fenomena sosial. Kriteria penilaian ini digolongkan dalam lima tingkatan dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Bobot Nilai

A	5
B	4
C	3
D	2

$$\text{Mean (Rata-rata)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{observer}}$$

d. Tabulasi

Tabulasi adalah pembuatan tabel-tabel yang berisi data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Tabel hasil tabulasi dapat berbentuk:

1. Tabel pemindahan, yaitu tabel tempat memindahkan kode-kode dari kuesioner atau pencatatan pengamatan tabel ini berfungsi sebagai arsip.
2. Tabel biasa, adalah tabel yang disusun berdasarkan sifat responden tertentu dengan tujuan tertentu.
3. Tabel analisis, tabel yang memuat suatu jenis informasi yang telah dianalisa (Hasan,2006:20).

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan laporan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan semuanya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini mengikuti prosedur penciptaan karya seni (Gustami 2007:329) yaitu:

- a. Eksplorasi (pencarian sumber ide dan konsep) , dan perancangan (rancangan

desain karya) digunakan dalam pemilihan desain tata rias karakter mak lampir dengan prosthetic pada Legenda Misteri Gunung Merapimelalui teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan lembar penilaian.

- b. Perwujudan (pembuatan karya) tata rias karakter mak lampir dengan prosthetic pada Legenda Misteri Gunung Merapidengan menggunakan lembar penilaian.

- c. Penilaian responden terhadap hasil jadi tata rias karakter mak lampir dengan prosthetic pada Legenda Misteri Gunung Merapidengan menggunakan lembar penilaian

Hasil dokumentasi digunakan selama proses pengambilan data dalam bentuk uraian. Data yang diperoleh dari penilaian para ahli melalui lembar penilaian pemilihan desain dan hasil jadi kreasi akan dianalisa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Sumber:(Arikunto, 2010)

Hasil rata rata dari penilaian para ahli terhadap Hasil Jadi Rias Karakter Tokoh Mak Lampir Dengan Prosthetic kemudian disesuaikan dengan kriteria aspek hasil penilaian para ahli sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

No.	Jumlah Nilai	Jenis Kriteria
1.	1,00 - 1,50	Sangat tidak baik
2.	1,50 - 2,50	Tidak baik
3.	2,51 - 3,50	Cukup baik
4.	3,51 - 4,50	Baik
5.	4,51 - 5,00	Sangat baik

(Sumber: Ridwan, 2013:13)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penilaian responden terhadap hasil jadi rias karakter “Mak Lampir” pada legenda misteri gunung merapi.

Pada penelitian ini, data yang dihasilkan adalah sesesuaian hasil jadi tata rias karakter Mak Lampir dengan Prostheticpada legenda misteri gunung merapi yang menggunakan model sebanyak 5

orang dengan bentuk wajah oval, bulat, persegi, panjang, dan segitiga penilaian dilakukan oleh 29 penilai yang terdiri dari 1 dosen tata rias, 3 ahli seni rupa dan 25 mahasiswa yang telah menempuh matakuliah *body painting*.

Penilaian Kesesuaian hasil jadi terhadap 5 bentuk wajah pada tata rias karakter mak lampir dengan prosthetic pada Legenda Misteri Gunung Merapi dinilai oleh 29 penilai, penilaian dapat dilihat pada diagram 4.2.

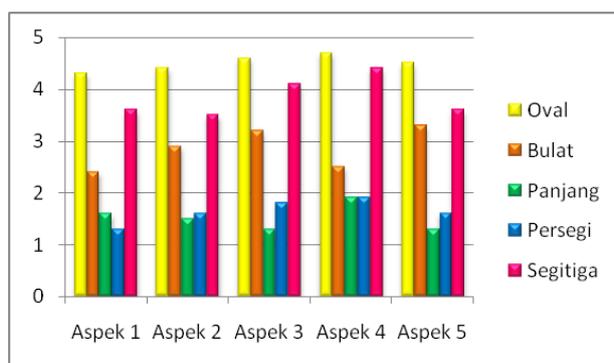


Diagram Penilaian kesesuaian hasil jadi (Sumber dok. Hanifa)



( Oval) ( Bulat) ( Panjang)



( Persegi) ( Segitiga)

a) Hasil jadi pada bentuk wajah oval.

Bentuk wajah oval dianggap sebagai bentuk wajah yang paling sempurna atau ideal. Lingkaran bentuk oval dan perbandingan pada bentuk wajah oval menjadi acuan untuk mengubah bentuk wajah lain. Ciri dari bentuk wajah oval yaitu ukuran lingkaran raut muka kira-kira satu setengah kali lebih panjang dari lebar muka yang diukur melalui tulang kening. Ciri lain wajah terlihat simetris dan seimbang, garis rahang tidak terlalu menonjol.

Pernyataan pertama untuk aspek Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk

wajah oval kurang sesuai karena desain dan hasil jadi lebih bagus hasil jadi sehingga memperoleh nilai 4,3 dalam katagori "Baik".

Pernyataan kedua untuk aspek Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic* pada Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah oval adalah sangat sesuai karena untuk pemasangan sangat sesuai dengan proporsi wajah dan tidak ada bagian yang lebih ataupun kurang sehingga memperoleh nilai 4,4 dalam katagori "Baik".

Pernyataan ketiga untuk aspek Kerapian dalam memburkan garis kerutan untuk menghasilkan efek garis yang alami dalam Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah oval kurang rapi karena masih ada goresan yang kurang rapi ataupun halus sehingga memperoleh nilai 4,6 dalam katagori "Sangat Baik".

Pernyataan keempat untuk aspek Kehalusan rias wajah dan ketepatan peletakan prosthetic sesuai dengan anatomi wajah kurang halus karena masih ada goresan yang kurang rapi tetapi untuk ketepatan pemasangan prosthetic sangat tepat sehingga memperoleh nilai 4,7 dalam katagori "Sangat Baik".

Pernyataan kelima untuk aspek Kesesuaian antara prosthetic dengan bentuk wajah sangat sesuai karena bentuk wajah oval adalah bentuk wajah yang ideal sehingga pemasangan prosthetic tampak sesuai sehingga mendapatkan nilai 4,6 dalam katagori "Sangat Baik".

b) Hasil jadi pada bentuk wajah bulat.

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

Pernyataan pertama untuk aspek Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah bulat kurang sesuai karena desain dan hasil jadi lebih bagus hasil jadi sehingga memperoleh nilai 2,4 dalam katagori "Tidak Baik".

Pernyataan kedua untuk aspek Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic* pada Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah bulat adalah kurang sesuai karena untuk pemasangan pada wajah

kurang menyatu antara prosthetic dengan bentuk wajah nilai 2,9 dalam katagori "Cukup Baik".

Pernyataan ketiga untuk aspek Kerapian dalam membaurkan gais kerutan untuk menghasilkan efek garis yang alami dalam Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah bulat kurang rapi karena masih ada goresan yang kurang rapi ataupun halus sehingga memperoleh nilai 3,2 dalam katagori "Cukup Baik".

Pernyataan keempat untuk aspek Kehalusan rias wajah dan ktepatan peletakan prosthetic sesuai dengan anatomi wajah kurang halus karena masih ada goresan yang kurang rapi dan ketepatan pemasangan prostetic sangat tidak tepat sehingga memperoleh nilai 2,5 dalam katagori "Cukup Baik".

Pernyataan kelima untuk aspek Kesesuaian antara prosthetic dengan bentuk wajah sangat tidak sesuai sehingga mendapatkan nilai 3,3 dalam katagori "Cukup Baik".

**c) Hasil jadi pada bentuk wajah panjang,**

Bentuk wajah panjang memiliki ciri : bentuk wajah terkesan sempit, garis pertumbuhan rambut lurus, bentuk dahi panjang dan lebar.

Pernyataan pertama untuk aspek Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah panjang kurang sesuai karena desain dan hasil jadi lebih bagus hasil jadi sehingga memperoleh nilai 1,6 dalam katagori "Tidak Baik".

Pernyataan kedua untuk aspek Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic* pada Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah panjang adalah kurang sesuai karena untuk pemasangan pada wajah kurang menyatu antara prosthetic dengan bentuk wajah nilai 1,5 dalam katagori "Tidak Baik".

Pernyataan ketiga untuk aspek Kerapian dalam membaurkan gais kerutan untuk menghasilkan efek garis yang alami dalam Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah panjang kurang rapi karena masih ada goresan yang kurang rapi ataupun halus sehingga memperoleh nilai 1,3 dalam katagori "Sangat Tidak Baik".

Pernyataan keempat untuk aspek Kehalusan rias wajah dan ktepatan peletakan

prosthetic sesuai dengan anatomi wajah kurang halus karena masih ada goresan yang kurang rapi dan ketepatan pemasangan prostetic sangat tidak tepat sehingga mrmpereoleh nilai 1,9 dalam katagor "Tidak Baik".

Pernyataan kelima untuk aspek Kesesuaian antara prosthetic dengan bentuk wajah sangat tidak sesuai sehingga mendapatkan nilai 1,3 dalam katagori "Sangat Tidak Baik".

**d) Hasil jadi bentuk wajah persegi.**

Bentuk wajah persegi, memiliki ciri : dahi lebar, garis pertumbuhan rambut di dahi lurus, perbandingan antara panjang muka dengan lebar muka hampir sama, garisrahang kuat dan berbentuk persegi, serta dagu tidak terlalu lancip.

Pernyataan pertama untuk aspek Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah persegi kurang sesuai karena desain dan hasil jadi lebih bagus hasil jadi sehingga memperoleh nilai 1,3 dalam katagori "Sangat Tidak Baik".

Pernyataan kedua untuk aspek Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic* pada Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah persegi adalah kurang sesuai karena untuk pemasangan pada wajah kurang menyatu antara prosthetic dengan bentuk wajah nilai 1,6 dalam katagori "Tidak Baik".

Pernyataan ketiga untuk aspek Kerapian dalam membaurkan gais kerutan untuk menghasilkan efek garis yang alami dalam Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legendan Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah persegi kurang rapi karena masih ada goresan yang kurang rapi ataupun halus sehingga memperoleh nilai 1,8 dalam katagori "Tidak Baik" ..

Pernyataan keempat untuk aspek Kehalusan rias wajah dan ktepatan peletakan prosthetic sesuai dengan anatomi wajah kurang halus karena masih ada goresan yang kurang rapi dan ketepatan pemasangan prostetic sangat tidak tepat sehingga mrmpereoleh nilai 1,9 dalam katagori "Tidak Baik".

Pernyataan kelima untuk aspek Kesesuaian antara prosthetic dengan bentuk wajah sangat tidak sesuai sehingga mendapatkan nilai 1,6 dalam katagori "Tidak Baik".

**e) Hasil jadi bentuk wajah segitiga.**

Bentuk wajah segi memiliki ciri : dahi dan wajah terlihat sempit, garis rahang lebar, dagu melebar, tajam dan panjang.

Pernyataan pertama untuk aspek Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah segitiga kurang sesuai karena desain dan hasil jadi lebih bagus hasil jadi sehingga memperoleh nilai 3,6 dalam katagori "Baik".

Pernyataan kedua untuk aspek Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic* pada Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah segitiga adalah sesuai karena untuk pemasangan sesuai dengan proporsi wajah dan tidak ada bagian yang lebih ataupun kurang sehingga memperoleh nilai 3,5 dalam katagori "Baik".

Pernyataan ketiga untuk aspek Kerapian dalam membaurkan garis kerutan untuk menghasilkan efek garis yang alami dalam Tata Rias Karakter Mak Lampir Dengan *Prosthetic* Pada Legenda Misteri Gunung Merapi pada bentuk wajah segitiga kurang rapi karena masih ada goresan yang kurang rapi ataupun halus sehingga memperoleh nilai 4,1 dalam katagori "Baik".

Pernyataan keempat untuk aspek Kehalusan rias wajah dan ketepatan peletakan *prosthetic* sesuai dengan anatomi wajah kurang halus karena masih ada goresan yang kurang rapi tetapi untuk ketepatan pemasangan *prosthetic* sangat tepat sehingga memperoleh nilai 4,4 dalam katagori "Baik".

Pernyataan kelima untuk aspek Kesesuaian antara *prosthetic* dengan bentuk wajah sangat sesuai karena bentuk wajah segitiga adalah bentuk wajah yang hampir sesuai dengan wajah oval sehingga pemasangan *prosthetic* tampak sesuai sehingga mendapatkan nilai 3,6 dalam katagori "Baik".

Analisis penilaian terhadap hasil jadi 5 bentuk wajah pada tata rias karakter Mak Lampir dengan *prosthetic* pada Legenda Misteri Gunung Merapi. meliputi Aspek 1 Kesesuaian desain dengan hasil jadi Tata Rias Karakter Mak Lampir, Aspek 2 Ketepatan dalam pemasangan *prosthetic*, Aspek 3 Kerapian dalam membaurkan garis kerutan, Aspek 4 Kehalusan rias wajah dan ketepatan peletakan *prosthetic* sesuai dengan anatomi wajah, Aspek 5

Kesesuaian antara *prosthetic* dengan bentuk wajah, dinilai oleh 30 observer yang meliputi 3 ahli

pada bidang seni rupa, 2 dosen S1 Pendidikan Tata Rias, 25 mahasiswa yang menempuh matakuliah body painting memperoleh rata-rata tertinggi pada bentuk wajah oval dengan nilai rata-rata 4,52 dinyatakan "Sangat Baik". Dari kelima bentuk wajah yang berbeda, nilai terendah terdapat pada bentuk wajah panjang dengan nilai rata-rata 1,52 dikarenakan penempelan *prosthetic* tidak sesuai dengan bentuk wajah panjang. Nilai rata rata tertinggi ada pada bentuk wajah oval yang mendapatkan nilai 4,5 karena penempelan dan pengaplikasian yang sesuai dan pas terdapat pada bentuk wajah oval, sedangkan nilai tertinggi kedua terdapat pada bentuk wajah segitiga dengan perolehan nilai dengan rata-rata 3,84 yang dinyatakan "Baik" karena bentuk wajah dan struktur wajah Hampir sama dengan bentuk wajah oval hanya berbeda pada bagian dahi dan hal itu dapat disamarkan dengan menutup dengan rambut pasangan untuk pemasangan *prosthetic* hasilnya sesuai dan menyatu dengan wajah, sehingga pada saat pembuatan film jika pemeran pengganti dengan wajah oval dapat digantikan dengan pemeran dengan bentuk wajah oval atau segitiga. Dan pada saat proses menonjolkan bagian wajah mendapat saran dari ahli bahwa warna yang digunakan untuk mempertegas bagian wajah seharusnya menggunakan warna coklat tua dan bukan hitam sehingga wajah akan tampak lebih natural dan menyatu.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang penelitian Tata Rias Karakter Mak Lampir dengan metode pengembangan karya seni (Gustami, 2007:329), maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

Hasil penilaian responden terhadap hasil jadi rias karakter Mak Lampir dengan *prosthetic* memperoleh rata-rata tertinggi pada bentuk wajah oval dengan nilai rata-rata 4,52 dinyatakan "Sangat Baik". Demikian dapat disimpulkan bahwa pembuatan *prosthetic* dapat dijadikan alternatif untuk menjaga *continuity* dan *consistency*, *prosthetic* dengan cetakan wajah oval dapat digunakan juga oleh bentuk wajah segitiga karena karakteristik bentuk wajah oval dan segitiga hampir sama yang membedakan adalah bentuk dahi.

### B. Saran

Tata rias karakter Mak Lampir dengan *prosthetic* merupakan tata rias karakter yang lebih dikembangkan dengan menggunakan media special efek wajah 3 dimensi merupakan suatu ide untuk mengubah struktur anatomi wajah dan juga digunakan agar riasan tetap *continuity* dan *consistency*. Upaya agar tata rias karakter Mak lampir dengan *prosthetic* tetap *continuity* dan *consistency* dan terlihat nyata Perlu adanya kreatifitas dan tetelitian dalam mengerjakan.

1. Hasil lebih maksimal adalah satu cetakan untuk satu model supaya penempatan *prosthetic* sesuai dengan anatomi wajah dan tetap *continuity* dan *consistency*.
2. Penyimpanan *prosthetic* tidak lebih dari 7 hari karena akan merubah warna aroma dan bentuk.
3. Perbandingan pembuatan *prosthetic* pada topeng sebaiknya menggunakan komposisi 4:1 yaitu 4 latex dan 1 tepung terigu dan bada saat pencampuran bahar supaya rata menggunakan mixer.
4. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menelit perbandingan komposisi cuka sebagai bahan pengikat adonan dan pengawet *prosthetic*.

### C. DAFTAR PUSTAKA

- Andiyanto . 2005. *The Make Over Rahasia Wajah Sempurna*, Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*(Terjemahan Kartini Kartono). Jakarta: Raja Graindo Perkasa.
- Darmaprawira, 2002, Sulasmi, Warna: *Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung, ITB
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ebdi, Sadjiman S. 2009. *Nirmana; Elemen-elemen seni dan desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta; Jalasutra
- Goleman, Daniel. 2009. *Kecerdasan Emosional : Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Herman Bucman.1971. *Stage Makeup*. New York: Wabsob-Gubtil
- M. Tekalp. (1999). “ *Face and 2-D Mesh Animation in MPEG-4*.” Tutorial Issue On The MPEG-4 Standart
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja RosdakaryaOffset
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 2012. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Paningkiran, Halim. (2013). *Make-Up Karakter Untuk Televisi Dan Film*. JakartaPT GramediaPustakaUtama
- Sri Widarwati, 2003, *Desain Busana1*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi Arikunto. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta..(2002). *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara..(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Thowok, Nini. D. 2012. *Stage Make-Up By Didik Nini Thowok*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, Martha. 1995. *Indonesia Bersolek :Buku Pedoman Seni Rias Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Tranggono, Latifah. *Buku pegangani Ilmu pengetahuan kosmetik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2007;6
- Tritanti. (2007). *Modul Tata Rias Wajah Khusus*. Yogyakarta. PT. BB UNY
- Tranggono RI dan Latifah F, 2007, *Buku Pegangan Ilmu Pengetahuan Kosmetik*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta; Hal. 11, 90-93, 167.
- Widjiningasih, 2006 , *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta