

PERWUJUDAN *SPECIAL EFFECTS MAKEUP* KARAKTER LEMBU SURO DALAM VISUALISASI MITOLOGI JAWA MENGGUNAKAN *LIQUID LATEX*

Putri Ardiana

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

putriardiana.21059@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Nia Kusstianti², Dindy Sinta Megasari³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Lembu Suro merupakan tokoh mitologi Jawa yang menggambarkan sosok setengah manusia dan setengah lembu dengan karakteristik marah, kuat, dan mistis. Visualisasi tokoh ini menuntut pendekatan artistik yang tidak hanya kuat secara estetis tetapi juga mampu mengekspresikan narasi budaya secara emosional. Teknik yang digunakan adalah *Special Effects Makeup (SFX Makeup)* berbasis prostetik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan desain *Special Effects Makeup* Lembu Suro yang mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah; (2) mengetahui hasil perwujudan *Special Effects Makeup* Lembu Suro dengan menggunakan *liquid latex*; dan (3) mengetahui hasil penilaian responden terhadap perwujudan karakter tersebut. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Desain divalidasi oleh tiga ahli (tata rias, seni rupa, dan *SFX Makeup*), sedangkan perwujudan dinilai oleh 30 responden terlatih di bidang tata rias karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pertama dipilih dengan persentase kelayakan sebesar 96% yang berarti dikatakan mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah. Perwujudan karakter mencakup *lifecasting, sculpting, molding, applying prosthetic, painting* dan *finishing*. Penilaian responden terhadap perwujudan karakter memperoleh skor presentase rata-rata sebesar 88,67%, termasuk dalam kategori "Sangat Sesuai" sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian responden terhadap perwujudan *Special Effects Makeup* karakter Lembu Suro sudah sangat sesuai dengan desain karakter yang telah dirancang. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *liquid latex* dalam teknik *SFX Makeup* efektif dalam mewujudkan karakter mitologi secara visual, emosional, dan naratif, serta dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui pendekatan seni *modern* berbasis rias karakter.

Kata Kunci: *Special Effects Makeup*, Lembu Suro, *liquid latex*, mitologi Jawa, rias karakter

Abstract

*Lembu Suro is a character from Javanese mythology depicted as a half-human, half-bull figure with angry, powerful, and mystical characteristics. Visualizing this character requires an artistic approach that is not only strong in aesthetics but also capable of expressing cultural narratives emotionally. The technique used in this study is prosthetic-based *Special Effects Makeup (SFX Makeup)*. This research aims to: (1) produce a *Special Effects Makeup* design for Lembu Suro that reflects the physical and emotional characteristics of the Javanese mythological figure, particularly the expression of anger; (2) determine the realization of the Lembu Suro character using *liquid latex*; and (3) assess respondents' evaluations of the character's visualization. The method employed is *Research and Development (R&D)* using the ADDIE model, which includes five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The design was validated by three experts (Makeup artistry, fine arts, and *SFX Makeup*), while the realization was assessed by 30 trained respondents in character Makeup. The results showed that the first design was selected with a feasibility percentage of 96%, indicating its ability to reflect the physical and emotional traits of the mythological character, especially the expression of anger. The realization process involved *lifecasting, sculpting, molding, prosthetic application, painting, and finishing*. Respondents' evaluation of the character realization received an average percentage score of 88,67%, categorized as "Highly Appropriate," indicating that the character realization aligned very well with the designed concept. This study demonstrates that the use of *liquid latex* in *SFX Makeup* techniques is effective in visualizing mythological characters emotionally and narratively, and it can serve as a medium for preserving local culture through a modern artistic approach based on character Makeup.*

Keywords: *Special Effects Makeup*, Lembu Suro, *liquid latex*, Javanese mythology, *character Makeup*

PENDAHULUAN

Salah satu tokoh yang memainkan peran penting dalam kisah mitologi Jawa adalah Lembu Suro, yang biasa digambarkan sebagai entitas setengah manusia dan setengah lembu yang memiliki kekuatan supranatural dan aura magis. Sesuai dengan pendapat Kusuma Wardani dan rekan-rekannya (2022), kisah tentang Lembu Suro bukan hanya sebuah narasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, moral, dan spiritual yang ada dalam masyarakat Jawa. Cerita ini dikaitkan pula dengan mitos tentang letusan Gunung Kelud yang diyakini sebagai dampak dari kutukan Lembu Suro. Di samping itu, Yulaikha dan tim (2024) menggarisbawahi bahwa tokoh Lembu Suro membawa simbolisme mengenai ambisi, pengkhianatan, dan dampak dari keserakahan, yang menjadikannya penting untuk diterjemahkan ke dalam karya seni.

Seiring dengan kemajuan teknologi, seni *Makeup Efek Khusus (Special Effects Makeup)* telah menjadi alat yang sering dipakai untuk menghidupkan karakter legenda seperti Lembu Suro dalam film, teater, atau bentuk media visual lainnya. Menurut Todd Debreceni dalam bukunya "*Special Makeup Effects for Stage and Screen*" yang diterbitkan pada tahun 2009, *Makeup efek khusus* memiliki peranan krusial dalam menghadirkan karakter imajinatif atau mitologis di depan penonton dengan menggunakan teknik modern yang sangat akurat. Namun, tantangan yang dihadapi dalam menciptakan karakter seperti Lembu Suro adalah bagaimana menggabungkan aspek estetika dan budaya yang kuat dengan teknik *Makeup Efek Khusus* yang sesuai, tanpa menghilangkan esensi karakter serta konteks budayanya. Menurut John Landis dalam karyanya "*Monsters in the Movies*", 2011. Penggambaran karakter berdasarkan mitologi perlu pengetahuan yang mendalam tentang budaya dari mana karakter itu berasal, karena setiap perincian yang disampaikan melalui efek *makeup* akan mempengaruhi cara pandang penonton terhadap karakter dan budayanya.

Patung Lembu Suro di sekitar Gunung Kelud menginspirasi desain karakter sekitarnya dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga merujuk pada berbagai referensi visual dari internet dan media sosial yang menampilkan sosok manusia berkepala lembu. Kombinasi dari berbagai inspirasi ini menghasilkan karakter yang unik, yaitu sosok manusia dengan kepala lembu, digambarkan dalam keadaan marah, terluka, dan sekarat di dalam sumur setelah tertimbun batu. Luka di area mata dan dada berfungsi sebagai simbol dari penderitaan sekaligus sisa kekuatan yang ada padanya. Desain *Makeup* untuk karakter ini menonjolkan elemen simbolis seperti tanduk besar yang melengkung berwarna hitam dengan efek retakan, melambangkan

kekuatan dan kebrutalan, serta rambut gimbal hitam yang kusut sebagai lambang energi liar yang tak terkontrol. Ekspresi wajah diperkuat dengan penggunaan prostetik *liquid latex*, kerutan tanda kemarahan, dan pewarnaan dramatis pada mata, termasuk lensa kontak merah dan efek darah palsu untuk menekankan perasaan marah. Warna kulit tubuh didominasi oleh coklat gelap hingga hitam, dengan detail luka terbuka dan memar di sekitarnya sebagai simbol penderitaan akibat tertimpak batu.

Ciri fisik unik dari hewan liar seperti gigi tajam, hidung yang lebar, dan rahang yang terlihat jelas juga diintegrasikan untuk memperkuat gambaran karakter. Bentuk tubuh divisualisasikan menjadi kekar dan berotot, baik lewat penggunaan *Makeup* maupun pemilihan model yang tepat, serta diimbangi dengan aksesoris bergaya kerajaan. Rancangan *Makeup* ini tidak hanya untuk menciptakan efek visual yang mengesankan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman emosional dan nuansa mistis kepada penonton lewat simbol-simbol visual. Hasil dari eksperimen menggunakan kertas tisu dan tepung kanji sebagai bahan utama. Sayangnya, bahan-bahan itu tidak dapat bertahan lama disebabkan beban yang terlalu berat saat dibentuk mengikuti desain (mulut lembu). Dalam percobaan kedua, digunakan *liquid latex*, yang terbukti dapat mendukung dan membentuk desain sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis lebih dalam efektivitas penggunaan *liquid latex* dalam pengembangan *Special Effect Makeup (SFX Makeup)* karakter Lembu Suro.

Mitologi Jawa merupakan sekumpulan cerita tradisional yang terdiri dari mitos, legenda, serta kepercayaan yang berkembang di kalangan masyarakat Jawa. Kumpulan cerita ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk identitas budaya, menyebarkan nilai-nilai moral, dan memelihara persatuan sosial di antara masyarakat Jawa. Mitos Lembu Suro menggambarkan simbolisasi moral yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan moral generasi muda, baik melalui sosok Raja Brawijaya yang bijaksana maupun tokoh Lembu Suro yang perkasa dan penuh semangat. Jadi, dalam konteks budaya Jawa, mitos seperti Lembu Suro dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada generasi muda. Selain itu, mitos ini juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial, menetapkan norma dan aturan yang harus diikuti oleh anggota masyarakat. Dengan demikian, mitologi Jawa memainkan peran integral dalam membentuk struktur sosial dan budaya masyarakat Jawa.

Mitologi Jawa telah menjadi sumber inspirasi yang kaya bagi berbagai bentuk seni tradisional, seperti

wayang, batik, dan seni rupa lainnya. Visualisasi mitologi ini tidak hanya memperkaya estetika seni, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral kepada masyarakat.



Gambar 1. Patung Lembu Suro dari depan



Gambar 2. Patung Lembu Suro dari belakang

Berikut adalah komponen visual yang sering dipakai untuk menggambarkan Lembu Suro berdasarkan patung dan tinjauan literurnya:

1. Bentuk dan anatomi
 - a. Kepala Lembu Suro adalah ilustrasi tentang sifat lembu yang galak dan keras kepala.
 - b. Tubuh Manusia: Wujudnya menyerupai manusia, menggambarkan perpaduan antara sifat-sifat kemanusiaan dan hewan.
2. Warna
 - a. Warna Kulit: Dalam sejumlah gambaran, Lembu Suro sering kali digambarkan dengan kulit yang berwarna gelap atau cokelat, mencerminkan warna asli lembu, guna menonjolkan sifat hewan dari karakternya.
 - b. Pakaian: Pakaian yang dikenakan umumnya merefleksikan status kerajaan seperti yang terdapat dalam kisah mitologinya, meskipun perincian tertentu mengenai warna pakaian tidak selalu dicantumkan dalam sumber yang ada.
3. Ekspresi wajah
 - a. Penglihatan yang Mengintimidasi: Mata Lembu

Suro sering kali digambarkan dengan sangat tajam dan menyeramkan, menunjukkan karakter pendendam dan kemarahan yang dirasakannya setelah merasakan pengkhianatan.

- b. Ekspresi Muka: Wajahnya menunjukkan keseriusan atau kemarahan, mencerminkan keteguhan dan tekad dalam meraih tujuannya.

4. Atribut tambahan

- a. Tanduk: Dengan bentuk kepala seperti lembu, Lembu Suro kemungkinan besar memiliki tanduk yang mencolok, memberikan kesan kekuatan dan ketangguhan.
- b. Perhiasan atau Aksesoris: Dalam berbagai penafsiran, penampilan Lembu Suro diberi hiasan atau aksesoris yang mencerminkan status atau kekuatannya, meskipun perincian ini dapat berbeda-beda tergantung pada sumber dan cara penyajiannya.

Visualisasi seni merupakan proses menggambarkan ide, gagasan, atau perasaan ke dalam bentuk yang bisa dilihat oleh mata. Dalam studi berjudul "Implementasi Bahasa Rupa dan Archetype pada Kerangka Desain Karakter dengan Gestur Jawa," dijelaskan bahwa "pembuatan karakter tidak terlepas dari dampak elemen budaya dari latar cerita yang ada. " Hal ini mengindikasikan bahwa desain karakter perlu mempertimbangkan aspek budaya yang terkait agar dapat menghasilkan representasi yang asli (Nathania dkk., 2022). Emosi adalah salah satu elemen yang paling krusial dalam seni visual, karena dapat menyampaikan arti dan perasaan yang tidak selalu bisa dijelaskan dengan kata-kata. Menurut Kuncoroputri dan rekan-rekan (2023) dalam studi berjudul Ekspresi Visual Emosi Manusia dalam Karya Seni Lukis, penampilan emosi dalam seni tidak hanya muncul lewat gerakan atau bentuk figuratif, tetapi juga melalui penggunaan warna, tekstur, intensitas bayangan, dan kontras yang sesuai.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Wahyuni (2023) dalam Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media, elemen berbau mistis dalam seni visual serta media populer sering kali dimanfaatkan untuk menimbulkan ketakutan yang berasal dari hal-hal yang tidak bisa dijelaskan secara ilmiah, seperti entitas gaib, ritual supernatural, atau lambang-lambang tradisional yang kaya akan makna spiritual. Unsur ini menjadi daya pikat dalam bercerita yang menciptakan atmosfer yang menegangkan yang khas di budaya setempat. Dalam genre horor, sering kali ditekankan pada ancaman yang bersifat fisik atau mental terhadap tokoh, dan menggunakan berbagai teknik visual seperti pencahayaan dramatis, efek *Makeup* khusus (SFX), serta simbolisme untuk menghadirkan suasana yang

menyeramkan. Berdasarkan pendapat Andriani dan Suryani (2022) dalam *Journal of Visual Communication and Design*, horor merupakan sebuah genre yang mengkaji sisi kelam manusia dan dunia melalui pendekatan seni yang unik.

Pada tahap perancangan, para desainer biasanya mengeksplorasi berbagai pemahaman masalah dari beragam perspektif yang memungkinkan mereka untuk memunculkan dan menilai ide yang sesuai (Zhou dkk., 2020). Sebagaimana dijelaskan oleh Alfallah dan Supiani (2022), desain merupakan proses merancang dan merencanakan ide sehingga baik aspek visual maupun fungsinya dapat terwujud dalam bentuk nyata dan memiliki tujuan tertentu. Maka, bisa disimpulkan bahwa desain adalah proses kreatif dalam merencanakan yang melibatkan pencarian ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah, dengan memperhatikan berbagai perspektif guna menghasilkan bentuk atau fungsi yang bisa diwujudkan dengan jelas dan memiliki tujuan yang spesifik.

Menurut Ajayi (2023), riasan prostetik atau yang sering disebut sebagai riasan efek khusus, *FX Prosthesis*, dan *SFX Makeup*, merupakan metode untuk menghasilkan efek dangkal yang rumit dengan teknik menggunakan prostetik, pemodelan, pencetakan, dan pengecoran. *Special Effect Makeup* (*SFX*) adalah suatu teknik tata rias yang memanfaatkan prostetik, pemodelan, pencetakan, pengecoran, serta seni lukis tubuh untuk menciptakan ilusi visual pada pemeran sesuai dengan peran yang dimainkan dalam film, teater, atau media lainnya. Aspek untuk menilai hasil penerapan *Special Effects Makeup* (*SFX Makeup*) bagi karakter Lembu Suro dalam penggambaran mitologi Jawa ditentukan dengan menggunakan aspek yang disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu aspek estetika dan visual, aspek teknis, serta cerita dan budaya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Kuantitatif deskriptif digunakan untuk menjelaskan ciri-ciri dan efektivitas penerapan *Special Effects Makeup* (*SFX*) karakter Lembu Suro dalam visualisasi mitologi Jawa dengan menggunakan *liquid latex*. Sementara itu, model R&D bertujuan untuk menciptakan desain *SFX Makeup* yang dapat diuji dan diverifikasi oleh para ahli. Pendekatan R&D dirancang untuk mengembangkan produk atau model yang dapat diterapkan melalui serangkaian langkah yang terstruktur, termasuk eksplorasi, desain, implementasi, dan penilaian produk sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2022). Model R&D yang diterapkan dalam penelitian ini mengadaptasi Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and*

Evaluation). Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan kemampuannya dalam mengembangkan desain *Makeup* yang berdasarkan penelitian dan validasi oleh para ahli (Hamdani dan Wahyuni, 2023).

Teknik pengumpulan informasi dalam studi ini terdiri dari validasi oleh para ahli, observasi yang terstruktur, dan pengumpulan dokumen. Alat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi meliputi formulir validasi, formulir observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis data berikut:

Analisis Data Kuantitatif

Tabel 1. Skala Likert

Nilai	Aspek
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Perhitungan rumus rata-rata:

$$Mean = \frac{\sum \text{total skor}}{\sum \text{responden}}$$

(Sumber: Arikunto, 2020)

Perhitungan persentase kelayakan tiap aspek:

$$Mean = \frac{\text{Jumlah skor tiap aspek}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Ketentuan skala persentase uji kelayakan

Interval skor	Aspek
81% sampai 100%	Sangat Layak
61% sampai 80%	Layak
41% sampai 60%	Cukup Layak
21% sampai 40%	Tidak Layak
0% sampai 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Ridwan, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Special Effect Makeup* Lembu Suro

Pada tahap ini dirancang dan dikembangkan melalui 2 tahap ADDIE yaitu tahap *analysis* dan *design* sebagai berikut:

Analysis (Analisa Kebutuhan)

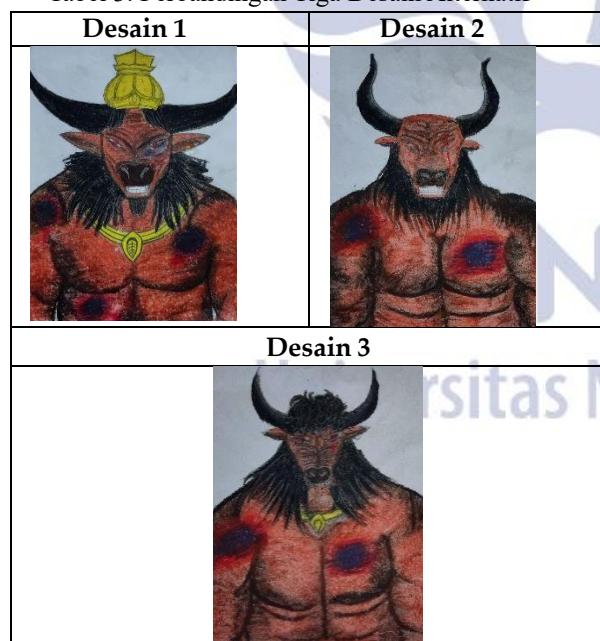
Tahap pengkajian kebutuhan dilakukan untuk mengenali berbagai elemen yang menjadi landasan dalam penciptaan desain karakter Lembu Suro. Sebagai salah satu sumber visual utama, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap patung Lembu Suro yang berada di area wisata Gunung Kelud, Kabupaten Kediri. Selain sebagai referensi visual, pengkajian kebutuhan juga mencakup pemilihan bahan prostetik yang sesuai. Pengkajian estetika juga dilakukan untuk menetapkan bentuk rias dan karakter yang tepat dengan konteks cerita.

Design (Perencanaan Desain)

Tahap perancangan desain berfokus pada pengembangan penampilan visual karakter Lembu Suro yang selaras dengan penafsiran mitologi Jawa dan prinsip tata rias karakter. Peneliti menciptakan tiga pilihan desain karakter yang berbeda, masing-masing menonjolkan elemen visual utama seperti variasi bentuk tanduk, proporsi wajah, tekstur kulit, dan ekspresi emosional di wajah. Tujuan dari variasi ini adalah untuk menggali kemungkinan visual yang paling tepat dalam merepresentasikan sosok Lembu Suro dengan cara yang dramatis dan naratif.

Salah satu momen kunci yang menjadi referensi utama adalah adegan di mana Lembu Suro tertimbun batu oleh utusan Dewi Kilisuci, sebagai tanda pengkhianatan setelah upayanya untuk melamar sang dewi ditolak. Pada saat itu, Lembu Suro digambarkan dalam keadaan paling marah, dengan luka di berbagai bagian tubuh dan tatapan penuh kebencian. Adegan ini divisualisasikan dengan efek luka memar yang terlihat hingga berdarah menggunakan teknik *Special Effects Makeup* yang berbahan *liquid latex*, serta ekspresi wajah yang menggambarkan kemarahan dan rasa sakit yang mendalam. Desain ini bertujuan untuk memperkuat narasi tentang sumpah balas dendam Lembu Suro terhadap penduduk Kediri dan sekitarnya yang menjadi momen klimaks dalam cerita rakyat.

Tabel 3. Perbandingan Tiga Desain Alternatif



Evaluasi terhadap tiga rancangan dilakukan dengan mempertimbangkan sepuluh aspek penilaian, yaitu kesesuaian dengan mitologi Lembu Suro, kejelasan konsep desain, proporsi dan simetri, kesesuaian dengan anatomi wajah manusia, kesesuaian tanduk dan rambut, ekspresi emosi, tekstur dan efek visual, pemilihan warna,

desain dapat diwujudkan secara nyata, serta estetika dan daya tarik visual. Hasilnya penilaian ditampilkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

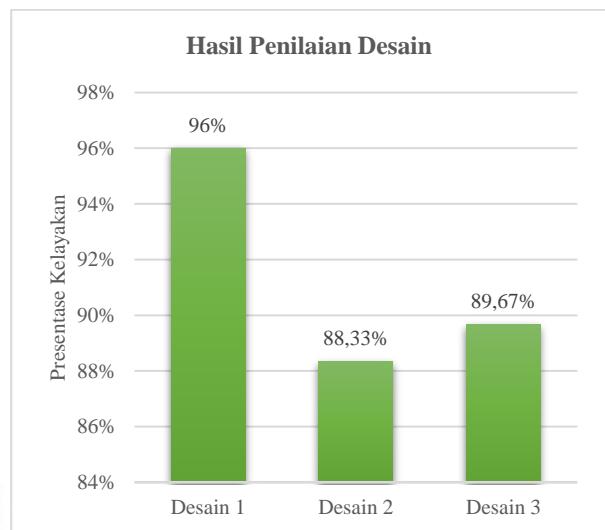


Diagram 1. Hasil penilaian desain

Desain 1 memperoleh nilai persentase kelayakan tertinggi, yaitu 96%, disusul oleh Desain 3 dengan persentase kelayakan 89,67%, dan Desain 2 dengan nilai persentase kelayakan 88,33%. Desain 1 menunjukkan hasil yang sangat baik di hampir semua aspek penilaian. Desain ini meraih nilai sempurna dengan rata-rata 5 dan persentase 100% pada aspek keselarasan dengan mitologi Lembu Suro, kejelasan konsep desain, kesesuaian bentuk tanduk dan rambut, relevansi dengan penggunaan *Makeup SFX*, serta estetika dan daya tarik visual. Ini menunjukkan bahwa Desain 1 tidak hanya kuat dalam konsep, tetapi juga unggul dalam pelaksanaan teknis dan estetika visual. Aspek lain seperti proporsi dan simetri, ketepatan dengan anatomi wajah manusia, ekspresi emosi, pilihan warna, serta elemen tekstur dan efek visual juga mendapatkan nilai rata-rata yang tinggi, yaitu di atas 4 dengan persentase kelayakan lebih dari 86%, sehingga menjadikan Desain 1 menjadi pilihan yang paling bermanfaat untuk diterapkan.

Desain 2 memperoleh skor yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan dua desain lainnya. Ketika diperiksa dengan cermat, ada beberapa elemen yang mengindikasikan kelemahan desain ini. Nilai terendah ditemukan pada dimensi Ekspresi Emosi dengan skor rata-rata 3,66 (73,3%), serta Estetika dan Daya Tarik Visual yang memperoleh skor rata-rata 4 (80%). Ini menunjukkan bahwa desain 2 belum sepenuhnya berhasil dalam menciptakan ikatan emosional dan estetika visual yang kuat untuk merepresentasikan karakter Lembu Suro secara mendalam dan mengesankan. Meskipun demikian, ada keunggulan di beberapa area lain seperti Kesesuaian

dengan Mitologi Lembu Suro dan Pemilihan Warna, yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi yaitu 4 dengan persentase kelayakan 100%. Selain itu, dimensi pemilihan warna mencatat skor rata-rata tertinggi kedua yang mencapai 4,667 dengan persentase kelayakan 93,3%. Secara keseluruhan, meskipun desain 2 menunjukkan beberapa kekurangan dalam hal ekspresi dan estetika visual, desain ini tetap memperlihatkan potensi yang signifikan dalam aspek teknis dan konseptual. Oleh karena itu, masih ada peluang untuk pengembangan lebih lanjut.

Desain 3 memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan Desain 2. Desain ini unggul dalam hal kejelasan konsep, tekstur dan efek visual, serta kesesuaian dengan aplikasi *Makeup SFX*, yang menunjukkan bahwa struktur teknisnya cukup baik. Meski demikian, masih terdapat kekurangan dalam aspek kesesuaian tanduk dan rambut yang mendapatkan skor rata-rata 3, dengan persentase kelayakan 75%. Untuk ekspresi emosi, skor rata-ratanya adalah 3,333 dengan persentase 83,3%, yang masih belum sepenuhnya menciptakan karakter yang emosional. Meskipun begitu, desain ini tetap memiliki potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut dengan fokus pada perbaikan elemen visual dan ekspresif.

Dari seluruh data yang ada, dapat disimpulkan bahwa Desain 1 adalah desain yang paling pantas untuk dilanjutkan, karena berhasil mencerminkan karakteristik fisik dan emosional dari tokoh mitologi Jawa, terutama dalam menampilkan ekspresi marah. Desain 2 dan 3 masih bisa dipertimbangkan sebagai pilihan alternatif, tetapi membutuhkan penguatan khusus pada aspek ekspresi emosi dan penambahan elemen visual untuk meningkatkan kualitas keseluruhan.

Pemilihan desain ini tidak hanya memperlihatkan keindahan, tetapi juga mengedepankan makna simbolis dari karakter mitologis. Yulaikha et al. (2024) dalam *Jurnal Imajinasi Budaya* mengungkapkan bahwa penggambaran mitologi Jawa perlu memperhatikan elemen cerita, filosofi tokoh, dan ekspresi perasaan untuk bisa menyampaikan pesan budaya secara menyeluruh dalam konteks seni modern. Sebuah desain yang baik seharusnya dapat menghubungkan antara narasi dan pandangan visual, seperti yang ditekankan dalam prinsip desain emosional oleh Norman (2021). "Desain karakter tidak hanya menciptakan bentuk, tetapi juga membangkitkan respons emosional dan makna naratif." (Norman, 2021)

Perwujudan *Special Effect Makeup* Lembu Suro

Penerapan rias wajah untuk karakter Lembu Suro memakai *liquid latex* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dilakukan melalui langkah 3 dan 4 dari

model ADDIE, yaitu tahapan *Development* (pengembangan) dan *Implementation* (penerapan).

Development (Pengembangan)

1. Pencetakan wajah (*Lifecasting*)

Pembuatan cetakan dirancang untuk menghasilkan replika wajah model yang akurat agar prostetik yang akan dibuat dapat sesuai dengan bentuk wajah model.

2. Pemahatan (*sculpting*)

Setelah pencetakan (duplikat) wajah model terbentuk, tahap selanjutnya adalah melakukan proses pemahatan atau pemodelan (*sculpting*) karakter Lembu Suro di atas permukaan wajah duplikat.

3. Pembuatan Cetakan (*Molding*)

Setelah proses pemahatan bentuk prostetik selesai dan desain dinyatakan layak berdasarkan validasi para ahli, tahap berikutnya adalah membuat cetakan negatif (*mold*) dari pahatan tersebut. Tujuan utama pembuatan cetakan ini adalah untuk mereproduksi bentuk prostetik secara presisi menggunakan bahan utama, yaitu *liquid latex*, yang nantinya diaplikasikan ke wajah model untuk mewujudkan karakter Lembu Suro secara nyata dan realistik.

Implementation (Penerapan pada model)

1. Aplikasi Prostetik (*Applying the Makeup Appliance*)

Pemasangan prostetik dilakukan melalui penyesuaian, penggabungan atau pemasangan prostetik dengan kulit model.

2. Pewarnaan dan *Finishing* (*Painting and Blending*)

Pewarnaan dan pembauran warna memiliki peranan krusial dalam *Makeup SFX*, karena berdampak langsung pada keaslian karakter yang diperlihatkan. Untuk karakter Lembu Suro, pewarnaan bukan hanya berfungsi untuk menyamarkan prostetik secara teknis, tetapi juga untuk menciptakan suasana emosi dan memperkuat cerita mitologis. Khususnya pada adegan ketika Lembu Suro muncul dan mengucapkan sumpah dengan kondisi penuh amarah dan luka memar hingga berdarah setelah tertimbun batu oleh suruhan Dewi Kilisuci.

Selain prostetik, penambahan rambut dan aksesoris pendukung diperlukan untuk menyempurnakan transformasi karakter. Teknik ini mencakup penataan dan penempatan rambut serta aksesoris agar sesuai dengan desain karakter yang telah dibuat. Kostum dan aksesoris pelengkap seperti kalung, mahkota, serta kain motif tradisional juga ditambahkan untuk menjaga keselarasan dengan konteks budaya Jawa. Keseluruhan visual ini tidak hanya bertujuan menciptakan efek dramatis,

tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai lokal dalam bentuk rias karakter modern berbasis efek khusus (SFX Makeup).

Tabel 4. Hasil jadi perwujudan karakter Lembu Suro



Penggunaan *liquid latex* didasarkan pada keefektifan bahan tersebut yang telah terbukti dalam dunia *Makeup* profesional. Debreceni (2009) dalam buku *Special Makeup Effects for Stage and Screen* menyatakan bahwa lateks merupakan material yang paling sering digunakan dalam efek *Makeup* khusus karena kemampuannya menciptakan efek luka, penuaan, hingga kulit yang rusak dengan cara yang realistik dan aman jika digunakan dengan prosedur yang benar. Meski demikian, dalam praktiknya terdapat beberapa tantangan. Salah satunya adalah bau yang cukup menyengat dan ketebalan bahan yang membuatnya terasa berat di wajah para aktor atau model. Oleh karena itu, dilakukan uji coba pada kulit sebagai bentuk tanggung jawab etis peneliti kepada model, seperti yang disarankan oleh Payne (2021) dalam buku *Beginner's Guide to Special Effects Makeup*, bahwa uji sensitivitas harus dilakukan sebelum menggunakan prostetik SFX.

Hasil Penilaian Responden

Penilaian terhadap hasil riasan karakter Lembu Suro dilaksanakan pada tahap lima dalam model ADDIE, yakni tahap Evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai mutu visual karakter dari segi teknis, estetika,

dan emosi yang didasarkan pada umpan balik dari para responden.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap penilaian dilaksanakan untuk menilai seberapa baik penggambaran *Special Effects Makeup* karakter Lembu Suro dinilai oleh para responden. Proses penilaian dilakukan oleh 30 responden terlatih dalam bidang seni dan tata rias karakter, menggunakan lembar observasi yang mencakup delapan aspek penilaian.

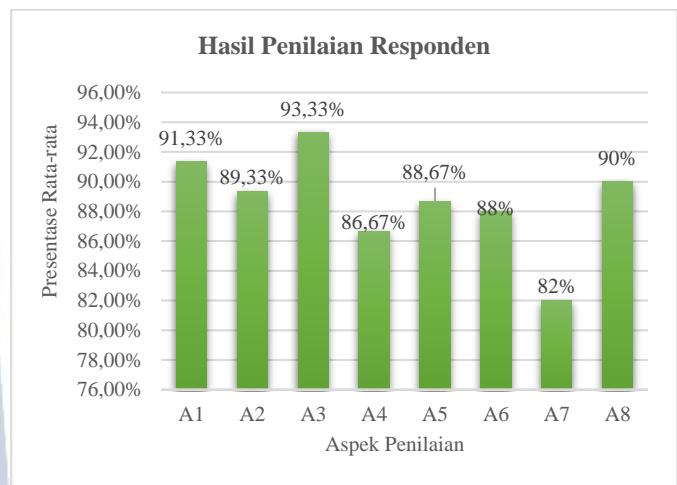


Diagram 2. Hasil penilaian responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,586 dan persentase sebanyak 88,67%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Special Effects Makeup* untuk karakter Lembu Suro dengan menggunakan *liquid latex* secara umum telah berhasil merealisasikan desain karakter tersebut yang dapat mencerminkan ciri fisik mitologi Jawa baik secara visual maupun emosional, terutama dalam keadaan marah seperti yang diharapkan. Berikut adalah analisis pada tiap penilaian aspeknya:

1. Kesesuaian dengan Karakter Lembu Suro – A1 (91,33%)

Skor yang tinggi pada aspek kesesuaian karakter menunjukkan bahwa representasi tokoh Lembu Suro dinilai sangat akurat dalam menggambarkan interpretasi mitologisnya. Hal ini tercermin dalam bentuk tanduk, fitur wajah yang mirip dengan kepala lembu, penggunaan efek prostetik untuk mengekspresikan kemarahan, serta tambahan aksesoris seperti mahkota dan rambut gimbal yang menguatkan karisma karakter. Kesesuaian ini menegaskan bahwa desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai cerita dan simbolik yang ada pada karakter mitologi Jawa.

2. Ekspresi Emosi Marah – A2 (89,33%)

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa para responden merasakan bahwa ekspresi emosi tokoh Lembu Suro sangat kuat, terutama dalam menampilkan kemarahan sebagai ciri khas utama tokoh dalam cerita mitologi. Meski begitu, beberapa responden memberikan saran bahwa pencahayaan di sekitar mata perlu ditingkatkan agar kesan emosional, terutama ekspresi marah, dapat terlihat lebih jelas dan menguasai wajah.

3. Kreativitas Penggunaan Warna dan Efek – A3 (93,33%)

Responden memberikan pujian yang tinggi terhadap permainan gradasi warna pada luka, serta penggunaan efek prostetik dengan *liquid latex* yang efektif dalam menciptakan tekstur luka yang terlihat alami dan mendukung penggambaran karakter.

4. Kesan Mistis dan Horor – A4 (86,67%)

Kesan yang magis dan menyeramkan pada visual karakter Lembu Suro ditunjukkan oleh penggunaan warna yang gelap, tatapan mata yang tajam, serta efek prostetik yang jelas terlihat di wajahnya. Unsur-unsur visual ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan penampilan yang dramatis, tetapi juga menghadirkan suasana yang magis dan menakutkan seperti yang diuraikan dalam kajian teori.

5. Kualitas Material *Makeup* – A5 (86,67%)

Liquid latex dianggap memiliki performa yang baik dalam menciptakan tekstur kulit buatan yang berbaur dengan alami pada wajah dan tubuh. Kemampuannya untuk mengikuti lekukan wajah memungkinkan terciptanya efek cedera, kerutan, atau perubahan bentuk yang rumit secara visual. Meskipun begitu, beberapa responden mencatat adanya ketebalan yang berlebihan di beberapa area serta bau yang menyengat selama aplikasi, yang bisa mengganggu kenyamanan model.

6. Kenyamanan Aktor – A6 (82%)

Meskipun tetap berada dalam klasifikasi "sangat baik", komponen ini mendapatkan nilai terendah dibandingkan dengan komponen yang lain. Beberapa masalah yang ditemukan oleh para responden antara lain adalah aroma tajam yang muncul saat *latex* dipakai. Temuan ini mencatat dengan jelas bahwa keberhasilan tampilan visual juga dipengaruhi oleh kenyamanan pengguna serta ketepatan metode penempatan prostetik.

7. Ketahanan *Makeup* – A7 (88%)

Skor yang tinggi pada aspek ketahanan mengindikasikan bahwa rias wajah yang digunakan dapat bertahan lama selama pertunjukan atau sesi foto. Ini menjadi tanda penting bahwa bahan dan metode penerapan telah digunakan dengan baik. Meski demikian, beberapa pengamat menyarankan

agar ada pengujian lebih lanjut dalam situasi yang ekstrem, seperti saat karakter banyak bergerak atau berkeringat, untuk mengevaluasi apakah riasan masih tahan lama dan tidak mudah pudar.

8. Kesesuaian dengan Mitologi Lembu Suro – A8 (90%)

Pada bagian A8 mengenai Kesesuaian dengan Mitologi Lembu Suro, para responden memberikan evaluasi positif terhadap keterampilan *Makeup SFX* dalam menggambarkan narasi mitologis secara visual. Ini terlihat dari penampilan karakter yang sesuai dengan deskripsi dalam legenda, seperti bentuk kepala lembu, ekspresi kemarahan, tanduk hitam besar, dan luka yang mencerminkan penderitaan akibat timbunan batu.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain karakter Lembu Suro sangat memenuhi syarat, baik dari aspek visual maupun emosional. Proses pembuatan *Makeup* karakter Lembu Suro dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu *lifecasting, sculpting, molding, applying, painting* dan *finishing*, serta pengaturan rambut dan wig. Dari observasi terhadap 30 responden terlatih mengenai *Makeup* karakter Lembu Suro, memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,586 dengan persentase 88,67%. Sehingga dapat dikatakan bahwa perwujudan ini memperoleh penilaian yang sangat sesuai dengan desain karakter yang mampu merefleksikan karakteristik fisik dan emosional tokoh Mitologi Jawa, terutama dalam ekspresi marah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti merekomendasikan agar pengembangan karya SFX *Makeup* berikutnya mempertimbangkan untuk menggunakan bahan lain selain *liquid latex*, yang lebih ringan, seperti gelatin atau silikon fleksibel, guna meningkatkan kenyamanan aktor selama pemakaian yang lama. Temuan penelitian menunjukkan bahwa elemen visual seperti efek luka dan ekspresi kemarahan telah berhasil ditampilkan dengan baik. Namun, ekspresi emosional karakter masih memiliki potensi untuk ditingkatkan melalui penambahan rincian dalam pewarnaan wajah, pengelolaan tekstur kulit, serta pengaturan pencahayaan selama proses dokumentasi. Peningkatan aspek cerita dan budaya disarankan dengan penggunaan subal (penyangga yang diletakkan di belakang kepala) yang dapat menyokong mahkota tanpa terlihat oleh kamera, tetapi menjaga kenyamanan aktor dan menjaga estetika penampilan. Disarankan agar jarik dipakai sedikit lebih tinggi dan tidak terlalu panjang, agar sejalan dengan patung Lembu Suro yang dijadikan referensi. Jika jarik dibuat lebih pendek, penambahan

efek luka atau darah pada bagian kaki bisa menjadi strategi visual tambahan untuk membuat karakter tampak lebih hidup dan sesuai dengan konteks dalam adegan klimaks tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- AJAYI, T. M. (2023). An Examination of the Use of *Special Effects* Make-Up in the Nigerian Film Industry (Nollywood). *International Journal of Contemporary Research in Humanities*, 1(1), 269-284.
- Alfalalah, S. (2022). Desain Sanggul Pengantin Batak Toba Modifikasi Dengan Teknik Serat Nanas Modern (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Andriani, N., & Suryani, T. (2022). Narasi ketakutan dalam visual horor: Antara simbolisme dan efek artistik. *Journal of Visual Communication and Design*, 10(2), 85–92.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Debreceni, T. (2009). *Special Makeup Effects for Stage and Screen*. China : Focal Press.
- Fitriani, A., & Wahyuni, D. (2023). Representasi unsur mistis dalam media populer: Studi semiotika visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, 12(1), 68–75.
- Hamdani, D., & Wahyuni, R. (2023). Strategi Pengembangan Media Visual Berbasis ADDIE dalam Pendidikan Seni. Bandung: Intan Media.
- Hamdani, R., & Wahyuni, L. (2023). Efektivitas model R&D dalam pengembangan produk seni rupa terapan. *Jurnal Inovasi dan Estetika Seni*, 8(2), 45–56.
- Kuncoroputri, S. A., Pandanwangi, A., & Suryana, W. (2023). Ekspresi Visual Human Emotion Dalam Karya Seni Lukis. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1511-1518.
- Landis, J. (2011). *Monsters in the Movies: 100 Years of Cinematic Nightmares* (1st ed., hlm. 112). Dorling Kindersley/DK Publishing. ISBN 978-0756683702.
- Nathania, N. V., Kadiasti, R., & Haryadi, T. (2022). Implementasi Bahasa Rupa dan Archetype pada Kerangka Desain Karakter dengan Gestur Budaya Jawa: Studi Kasus Serial Adit Sopo Jarwo. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 47-52.
- Norman, D. A. (2021). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Payne, C. (2021). *A Beginner's Guide to Special Makeup Effects: Monsters, Maniacs and More*. New York : Routledge.
- Riduwan. (2023, Desember). Aspek nilai kelayakan media pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 680.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, I. K., Dana, R. N. W., & Puspitonigrum, E. (2020). Analisis Nilai Moral Cerita Rakyat Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro Menggunakan Pendekatan Mimetik. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 4(2), 70-80.
- Yulaikha, S., A'yun, A. A., & Zulfikar, M. F. (2024). Analisis Struktural Alih Wahana Sastra Lisan: Representasi Legenda Lembu Suro dalam Pada Film Animasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 67-84.
- Zhou, C., Chai, C., Liao, J., Chen, Z., & Shi, J. (2020, December). Artificial intelligence augmented design iteration support. In 2020 13th International Symposium on Computational Intelligence and Design (ISCID) (pp. 354-358). IEEE.