

**TEKNIK PENCIPTAAN MAKE UP DAN KOSTUM PADA NASKAH KISAH
PERTUALANGAN ASTERIX EPISODE “ASTERIX MENYEBERANGI
SAMUDERA” KARYA GOSCINNY DAN UDERZO ADAPTASI PUTHUT
BUKHORI SUTRADARA LILIK SUMARNI**

Sandi Tramiaji Junior

Mahasiswa Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Surabaya, sanditramiajijunior@gmail.com

Indar Sabri, S.Sn, M.Pd

Dosen Sendratasik FBS Universitas Negeri Surabaya, Indarsabri@gmail.com

ABSTRAK

Kisah Pertualangan Asterix Episode “Asterix Menyeberangi Samudera” merupakan komik karya Goscinny dan Uderzo yang didalamnya berisi pertulangan Asterix dan Obelix mengarungi samudra untuk mencari ikan sebagai bahan ramuan ajaib untuk pasukan Galia agar lebih kuat. Didalam perjalanan mereka mereka bertemu berbagai tokoh yang berbeda ras.

Dalam proses pengarapan pementasan, penulis bertugassebagai penata make up dan kostum. Penulismelihat perteateran di Jawa Timur kurang disertai dengan perkembangan make up dan kostum yang layak. Oleh karena itu penulis melakukan pengarapan make up dan kostum Kisah Pertualangan Asterix “Asterix Menyeberangi Samudera”, dengan teknik yang dipaparkan *Todd Debrccenni* yaitu teknik 3 dimensi dengan media lateks yang telah dicetak. *Henry Field* menjelaskan anatomi wajah berbagai bangsa yang nantinya dijadikan dasar untuk membuat cetakan lateks.

Kostum menggunakan teknik digunting dan dijahit dan pendekatan bentuk kostum komik. Tujuan pendekatan bentuk berdasarkan komik adalah agar ikon tokoh-tokoh pada Kisah Pertualangan Asterix Episode “Asterix Menyeberangi Samudera” bisa diterima oleh penonton. Pendetailan kostum berasal dari data visual berdasarkan latar cerita berdasarkan analisis naskah bersama sutradara. Tujuan teknik dan pendekatan makeup dan kostum tersebut agar lebih realistis sesuai dengan konsep garapan sutradara, dan nantinya menjadi tontonan yang menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur dalam komik dan latar yang dihadirkan dalam naskah.

Kata kunci: Make up, Kostum, Asterix

PENDAHULUAN

Sebuah pementasan memerlukan adanya unsur pendukung berupa artistik. Tata artistik dalam seni teater merupakan elemen atau unsur pendukung untuk memperindah dan mempermudah proses imajinasi penonton terhadap realitas tontonan. Maka dari itu diperlukan sebuah proses kerja teater yang mencakup beberapa hal yang harus diperhitungkan dalam sebuah perancangan, yaitu kerja membuat audio visual, skeneri, tata kostum, tata rias, tata lampu, tata musik, publikasi, iklan dan beberapa kebutuhan lainnya (Yudiaryani.2002:3). Pada tata artistik yang melekat dalam diri aktor, yaitu make up dan kostum, karena make up merupakan topeng dari tokoh yang diperankan dan kostum berfungsi menutup dan memberi karakter pada aktor.

Perteateran di Jawa Timur saat ini kurang disertai dengan perkembangan make up dan kostum yang layak. Proses penyutradaran dan proses penciptaan make up dan kostum kurang

berjalan beriringan, sehingga tidak ada kesamaan konsepsi pemangunggan yang searah dengan konsep awal yang telah dibuat.

Fenomena tersebut juga disebabkan kurang maksimalnya penata rias dan penata kostum dalam melakukan pencarian, dan banyak anggapan bahwa fungsi make up dan kostum hanyalah tempelan belaka, karena fungsi ini sering dikesampingkan. Kemudian mulailah muncul masalah, yaitu kurang bisa dibedakannya antara make up panggung dan make up keseharian, kurang jelasnya asal usul berupa identitas (bangsa) dalam tokoh yang diperankan hingga hasil make up dan kostum terkesan asal-asalan, tidak sesuai dengan analisis atau bedah naskah yang telah dilakukan.

Naskah kisah pertualangan Asterix episode “Asterix Menyeberang Samudera” karya Goscinny dan Uderzo, adaptasi Puthut Bukhori, di dalamnya terdapat banyak suku bangsa yang dihadirkan oleh penulis naskah antara lain bangsa Galia, bangsa Inggris, bangsa Viking dan bangsa Indian. Setiap bangsa memiliki bentuk wajah dan busana yang berbeda. Selain itu penggarapan yang berasal dari komik membuat penulis tertantang untuk melakukan penggarapan artistiknya, demikian pula dalam penciptaan makeup dan kostum. Sehubungan dengan fenomena di atas, berdasarkan banyaknya suku bangsa yang terdapat pada naskah kisah petualangan Asterix, maka peneliti menawarkan sebuah teknik penciptaan yang sesuai dengan tuntutan pada naskah.

KONSEP GARAP

A. Judul dan Sinopsis

Kisah petualangan Asterix adalah sebuah kisah fiksi yang dibuat oleh Goscinny dan Uderzo pada tahun 1959 sebagai karya utama serial komik Prancis. Setelah Goscinny meninggal, Uderzo melanjutkan pekerjaan penulisannya dalam berbagai bahasa.

Setting dan karakter mengambil ide saat wilayah Eropa barat akan dikuasai oleh kerajaan Romawi, mengambil tempat di desa daerah pantai dalam episode Menyeberang Samudera bernama Armorik, sekarang bernama Brittany.

Episode Asterix Menyeberang Samudera adalah sebuah episode dari karya komik Asterix dan Obelix dengan judul asli “*Asterix and Obelix edition Big Cross*” tentang kehidupan pada tahun 50 sebelum masehi dimana naskah terjadi di daerah Galia, sebuah daerah yang tidak terjangkau jajahan Romawi yang kisah ini dimulai ketika krisis ikan di kerajaan Galia, sehingga membuat pusing warga Galia, sebuah perjalanan panjang mengarungi Samudera, didalamnya berada warga yang ramah, namun disuatu hari yang cerah terjadi sebuah kegemparan dari Odralfabetix sang penjual ikan yang ternyata kehabisan stok karena terjadi demo di Lutetia, kegemparan itu juga dialami oleh Dukun Panoramix, karena tanpa ikan dukun Panoramix tidak bisa membuat ramuan ajaib. Hal itu membuat Asterix dan Obelix untuk mengarungi Samudera untuk mencari ikan untuk dukun Panoramix. Namun bukan mendapat ikan, mereka ternyata dilanda badai yang sangat dahsyat yang menghancurkan perahu mereka dan membawa mereka ke sebuah pulau asing. Di pulau itu mereka bertemu dengan suku Indian, Asterix dan Obelix yang tidak kerasan memutuskan di malam hari mereka kabur. Setelah berhasil kabur mereka kecewa karena di tepi laut tidak ada kapal mereka, namun mereka bertemu dengan sekelompok orang yang aneh lagi ternyata orang Viking yang juga terdampar, mereka juga bertemu dengan salah satu warga Galia yang menjadi budak orang Viking tersebut. Setelah mereka berhasil memperbaiki kapal orang Viking yang juga terdampar itu, mereka diantarkan ke Galia dengan membawa ikan segar yang banyak.

Sinopsis dalam pementasan diambil dari dialog Panoramix “Tidak, aku tak dapat lagi menunggu, aku membutuhkan ikan segar untuk ramuan jamu super manjur, karena persediaanku sudah menipis”.

B. Tipe / Jenis Karya

Jenis karya yang dibawakan penulis untuk penciptaan makeup adalah make up karakter dan korektif, jenis kostum zaman yang dipadukan dengan kostum Tradisi, untuk menunjukkan karakteristik budaya masing-masing negara.

C. Teknik

Dalam penciptaan make up menggunakan pendekatan make up karakter 3 (tiga) dimensi dan 2 (dua) dimensi. Hal ini dibutuhkan karena aktor keseluruhan dari ras *Mongoloid* dan diubah menjadi ras *Kaukasoid*. Untuk penciptaan kostum menggunakan teknik yang diukur, dipotong dan di jahit.

D. Gaya

Karya kisah pertualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera penulis melakukan pendekatan bentuk kostum terhadap komik kisah pertualangan Asterix dengan tujuan supaya ikon-ikon dalam tokoh komik dapat diterima di mata penonton. Make up menggunakan pendekatan bentuk make up perpaduan jenis make up watak, bangsa dan usia. Untuk kostum menggunakan untuk kebutuhan panggung yang memperhitungkan jarak pemain ke penonton dan kepekaan cahaya.

METODE PENCIPTAAN

A. Eksplorasi dan Kerja Studio

Proses eksplorasi dari segi make up dimulai dari pencarian data visual dan data verbal yang menjadi acuan dan sebagai proses penggarapan desain. Pencarian yang dilakukan, yaitu melalui pendekatan bentuk bangsa yang dihadirkan dalam naskah adalah bangsa Galia, Viking, Afrika dan Indian Amerika berdasarkan dari analisis yang bersumber dari komik.

Make up karakter menggunakan make up jenis bangsa dengan teknik tiga dimensi karena harus mengubah ras *Mongoloid* menjadi *Caucasoid*. Artinya, bahwa setiap aktor yang telah terpilih untuk memerankan naskah Asterix episode Menyeberang Samudera memiliki bentuk wajah dengan ciri yang sesuai dengan ras *Mongoloid*, namun berbeda jauh dengan karakter yang diperankan yaitu ras *Caucasoid*, suku Indian, Afrika dan Viking. Berikut ini ciri-ciri wajah setiap suku yang dihadirkan dalam kisah pertualangan Asterix episode Asterix Menyeberang Samudera menurut Henry Field dalam buku *Make up Stage for Stage and Screen* (Todd Debreceni, 2009:60)

1. Tokoh-tokoh yang menjadi warga Galia antara lain Asterix, Obelix, dukun Panoramix, Abraracourcix, Irafix, Wandafix, Ferifix, Bajak Laut dan Budak. terletak pada wilayah Perancis sebelah utara yang sekarang bernama Britania. Sub ras terletak pada wilayah Scandinavia, German utara, Belanda dan dan Belgia. Termasuk dalam subras *Nordic*, yang mempunyai ciri-ciri :
 - a. Tinggi badannya.
 - b. Kulit cerah.
 - c. Rambut pirang dan bermata biru.
 - d. Kepalanya dan wajahnya lonjong.
 - e. Hidung mancung dengan dagu menonjol.
2. Tokoh-tokoh yang termasuk subras *Alpine* adalah Kapten Aneh dan Raja Aneh terletak dalam wilayah negara Denmark. Sub ras Viking termasuk dalam ras *Alpine*. Dalam letak geografisnya ras ini mendiami wilayah benua Eropa di negara dataran alpin, swiss dan

Republik Ceko, ras ini juga sampai kewilayah negara Rusia. Karakteristik dari Ras *Alpine* adalah :

- a. Kepala bulat
 - b. Kulit Gelap
 - c. Rambut bergelombang warna coklat gelap
 - d. Alis tebal dengan warna mata coklat
 - e. Volume rambut tebal
 - f. Terkadang ukuran lehernya sedang sampai besar
3. Tokoh yang termasuk suku Indian adalah Kepala Suku Indian, Mayaea, Selea, Begesea. Suku Amerika Indian mendiami wilayah benua Amerika BAGIAN utara. Bentuk fisiologi suku Indian memiliki kesamaan dengan ras Mongoloid, Hal ini disebabkan disebabkan dalam sejarahnya diperkirakan 10.000 tahun SM, beberapa ras Mongoloid melakukan migrasi Besar-besaran menuju Amerika melalui selat Bering yang pada saat itu masih menyambungkan wilayah asia dan amerika. Ciri-ciri Suku Amerika Indian sebagai berikut:
- a. Kulit coklat kemerahan.
 - b. Mata gelap.
 - c. Rambut lurus dan kasar.
 - d. Wajah kecil bulat dan mempunyai bulu badan.
 - e. Tulang dagu menonjol.
 - f. Perawakan bervariasi.
 - g. Hidung bervariasi mulai dari mancung sampai pesek
4. Tokoh Anak buah Bajak Laut berasal dari Afrika barat hal ini di karenakan dalam komik menunjukkan bahwasanya dia berasal dari bangsa yang berkulit hitam. Anak Buah Bajak Laut mempunyai ciri-ciri :
- a. Kepala lonjong
 - b. Perawakan sedang
 - c. Berkembang dengan baik, dengan tubuh berat dan anggota badan besar
 - d. Lengan panjang, kaki pendek
 - e. Daggu datar lebar, bibir tebal

Pendekatan bentuk make up dilakukan supaya nantinya sesuai dengan desain yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis mencari bahan makeup yang memiliki warna hampir sama dengan data visual yang dicari. Subras Nordic yang berwarna putih kegelapan menggunakan alas bedak *Latulipe natural* dengan lapisan bedak padat yang agak gelap. Subras Afrika barat, memiliki warna kulit yang gelap, sehingga penggunaan alas bedak *Latulipe Rachel*, dengan bedak tabur berwarna coklat sedangkan *shading* menggunakan warna hitam. Suku Indian memiliki kulit coklat kemerahan oleh karena itu pemilihan alas bedak *Latulipe Rachel* sangat cocok dengan bedak tabur berwarna kuning langsung.

Untuk mengatasi bentuk hidung, perlu dilakukan penambahan menggunakan bahan *latex* (getah karet) yang telah di cetak. kemudian diaplikasikan ke wajah tokoh yang diinginkan. Evaluasi yang tepat digunakan ketika hasil make up sesuai dengan desain dan juga instrumen yang dibuat semisal pengaruh cahaya dan penonton. Dari data visual tersebut penulis melanjutkan dalam proses mendesain sesuai dengan analisis dan data visual dan data verbal yang didapatkan dalam beberapa sumber buku dan internet.

Penulis harus mengenal wajah aktor sehingga pada dapat mengetahui kelainan kulit wajah, menentukan jenis kosmetika untuk rias wajah, dan menemukan teknik rias wajah yang tepat (Herni Kusantati, 2009:427). Pada beberapa proses eksplorasi, aktor diwajibkan menggunakan

make up dan aksesoris, semisal aktor diwajibkan menggunakan wig, kumis dan jenggot. Selanjutnya yaitu Proses pengarapan, pada proses pengarapan akan dibagi menjadi tiga tahap. Yaitu evaluasi tahap 1, evaluasi tahap dua dan perform.

Untuk mengatasi bentuk hidung, perlu dilakukan penambahan menggunakan bahan *latex* (getah karet) yang telah di cetak. kemudian diaplikasikan ke wajah tokoh yang diinginkan. Evaluasi yang tepat digunakan ketika hasil make up sesuai dengan desain dan juga instrumen yang dibuat semisal pengaruh cahaya dan penonton. Dari data visual tersebut penulis melanjutkan dalam proses mendesain sesuai dengan analisis dan data visual dan data verbal yang didapatkan dalam beberapa sumber buku dan internet.

Proses eksplorasi dari segi kostum dengan mencari data visual dari berbagai sumber dari komik, internet dan beberapa buku agar dapat memperinci proses penggarapan kostum. Berikut ini merupakan hasil pencarian berbagai sumber.



Gambar 1: Karakter Tokoh Kisah Pertualangan Asterix Episode “Asterix Menyeberang Samudera” (Komik Kisah Pertualangan Asterix, 2015)

B. Metode Analisis Dan Evaluasi

mengumpulkan data visual dan verbal, selanjutnya adalah proses mendesain agar tidak menyimpang jauh dari tokoh yang dihadirkan dalam komik ikon-ikon dalam komik tetap dihadirkan. Penggarapan make up menggunakan make up jenis karakter dengan pendekatan bangsa, dan penggunaan teknik tiga dimensi. Dalam hal ini berarti karakter tokoh harus tampak. Selain itu pula hasil harus menunjukkan asal usul tokoh dalam naskah, sehingga mampu membantu proses penyampaian pesan teknik tiga dimensi dihadirkan melalui penambahan bagian hidung serta jenggot dan kumis. Setelah mengumpulkan data visual dan verbal, selanjutnya adalah proses mendesain agar tidak menyimpang jauh dari tokoh yang dihadirkan dalam komik ikon-ikon dalam komik tetap dihadirkan.

C. Metode Penyampaian Materi Karya

Metode penyampaian materi karya merupakan hasil akhir dari proses persiapan dan desain menuju proses pengaplikasian menggunakan aktor sebagai media. Dokumentasi saat proses latihan make up dan kostum kemudian didiskusikan lagi bersama sutradara supaya saat pementasan tidak ada kesalahan dalam pemasangan maupun bentuk make up dan kostum yang sudah jadi. Selanjutnya adalah perlu untuk mempertahankan make up yang telah diaplikasikan sehingga make up yang dibuat tetap konstan sepanjang hari (JICA:1991,60).

Setelah diskusi dengan sutradara perlu adanya persiapan –persiapan sebelum pementasan, dimulai dari persiapan alat dan bahan, persiapan tempat berupa cermin dan ruangan dengan intensitas pencahayaan seperti dipanggung supaya make up ketika makeup yang digunakan sesuai dengan kebutuhan panggung. Persiapan kostum dimulai dengan memilah-milah kostum sesuai dengan tokoh, dan persiapan ruangan ganti khusus untuk aktor.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Pra Penciptaan

Pemilihan naskah kisah pertualangan Asterix episode “Asterix Menyeberang Samudera” oleh sutradara karena jarang sekali dipentaskan dalam bentuk teater, terutama di Jawa Timur, yang ada hanyalah dalam bentuk film dan film animasi. Proses penciptaan karya Asterix Menyeberang Samudera adaptasi naskah Puthut Bukhori menceritakan ketika Asterix dan Obelix bertemu dengan banyak suku dan tentunya terdapat beragam karakter dan bermacam bangsa yang masuk di dalamnya dimulai dalam tokoh yang berasal dari Galia, Viking, Bajak, dan suku Indian yang berada di Amerika Utara.

Cerita dalam Asterix Menyeberang Samudera dapat dilihat bahwasanya kebudayaan dan letak geografis suatu wilayah menyebabkan perbedaan pada bentuk wajah dan busana, sehingga Penulis tertarik pada penciptaan make up dan kostum yang memiliki pertaruhan berupa keragaman bentuk wajah dan busana dibawakan dalam sebuah pementasan teater.

B. Observasi

Setelah sutradara melakukan proses pencastingan. Penulis melakukan analisis terhadap wajah aktor. Hasil analisis terhadap wajah aktor tidak ditemukan kelainan wajah aktor, namun untuk mengurangi resiko bahan make up yang digunakan merupakan bahan dengan merek terkenal sehingga terjamin mutunya, bahan-bahan tersebut antara lain La Tulipe, Lt pro, Make Over, Sari Ayu, dan Inez. Penulis melakukan mendesain ruang make up agar pada proses makeup, aktor merasa nyaman dan tidak kepanasan.

C. Hasil Penciptaan Make Up dan Kostum

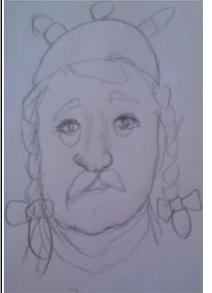
Proses make up dalam naskah kisah pertualangan Asterix episode Asterix Menyeberangi Samudera. Mengalami tiga Tahapan yaitu evaluasi tahap 1, evaluasi tahap 2 dan perform. Adapun minimum target yang harus dipenuhi penulis antaralain, dalam evaluasi tahap 1

adalah keterbacaan naskah, dalam evaluasi tahap 2 kehadiran karya minimum 80% dan perform yaitu 100% karya harus dihadirkan. Oleh karena itu setiap pementasan memiliki tahapan tahapan yang berbeda-beda.

1. Hasil penceptaan make up

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 2: Tokoh Asterix yang diperankan oleh Oni Anugrah
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 3: Tokoh Obelix yang diperankan oleh Andre
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 4: Tokoh Abraracourcix yang diperankan oleh Surya
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			



Gambar 5: Tokoh Panoramax yang diperankan oleh Ali Sutaham
(Dokumentasi Penulis 2015)



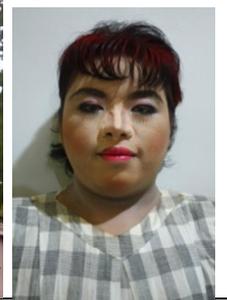
Gambar 6: Tokoh Odralfabetix yang diperankan oleh Dodot
(Dokumentasi Penulis 2015)



Gambar 7: Tokoh Wanda yang diperankan oleh Wanda
(Dokumentasi Penulis 2015)



Gambar 8: Tokoh Irafix yang diperankan oleh Ira
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 9: Tokoh Ferifix yang diperankan oleh Feri
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 10: Tokoh Kaptan Bajak Laut yang diperankan oleh Fahmi
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 11: Tokoh Anak Buah Bajak Laut yang diperankan oleh Hanif
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 12: Tokoh Kepala Suku Indian yang diperankan oleh Rangga
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 13: Tokoh Mayaeayang diperankan oleh Maya
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 14: Tokoh Seleayang diperankan oleh Samsul
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 15: Tokoh Begeseayang diperankan oleh Bagas
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 16: Tokoh Raja Anehyang diperankan oleh Tio
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 17: Tokoh Kaptan Anehyang diperankan oleh Samsul
(Dokumentasi Penulis 2015)

Desain	Aktor	Evta 2	Perform
			

Gambar 18: Tokoh Budakyang diperankan oleh Hanif
(Dokumentasi Penulis 2015)

2. Hasil Penciptaan Kostum

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 19: Kostum Tokoh Asterix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 20: Kostum Tokoh Obelix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 21: Kostum Tokoh Odralfabetix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 22: Kostum Tokoh Panoramix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 23: Kostum Tokoh Abraracourcix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		
		
		

Gambar 24: Kostum Tokoh Wandafix, Irafix, dan Ferifix
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 25: Kostum Tokoh Bajak Laut
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

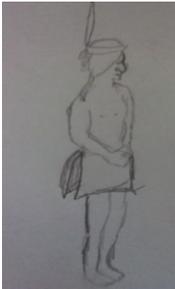
Gambar 26: Kostum Tokoh Anak Buah Bajak Laut
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 27: Kostum Tokoh Kepala Suku Indian
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		

Gambar 28: Kostum Tokoh Mayaea
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Desain	Aktor	Evta 2
		



Gambar 29: Kostum Tokoh Bagasea dan Selea
(Dokumentasi Penulis, 2015)



Gambar 30: Kostum Tokoh Raja Aneh
(Dokumentasi Penulis, 2015)



Gambar 31: Kostum Tokoh Kapten Aneh
(Dokumentasi Penulis, 2015)



Gambar 32: Kostum Tokoh Budak
(Dokumentasi Penulis, 2015)

PENUTUP

Kesimpulan

Penerapan make up dalam naskah kisah pertualangan Asterix episode “Asterix Menyeberang Samudera” menggunakan make up jenis korektif dan karakter.

1. **Make Up Korektif**

Penerapan make up digunakan dalam beberapa tokoh dari Galia yaitu tokoh Irafix, Wandafix dan Ferifix selain itu make up korektif juga diterapkan pada tokoh Mayaea.

2. **Make Up Karakter**

Make up karakter diterapkan dalam pada beberapa tokoh antara lain Asterix, Obelix, Panoramix, Odralfabetix, Abraracourcix, Kapten Bajak Laut, Anak Buah Bajak Laut, Kepala Suku Indian, Selea, Alilea, Bagasea, Raja aneh, Kapten Aneh dan Budak.

Teknik yang digunakan dalam Proses Make up adalah Teknik tiga dimensi dan dua dimensi. Penggunaan teknik tiga dimensi diterapkan pada bagian hidung dengan melakukan penambahan hidung menggunakan hasil cetakan lateks. Sedangkan teknik dua dimensi digunakan untuk mengoreksi, wajah agar sesuai dengan gaya pendekatan yang diinginkan.

Pementasan kisah pertualangan Asterix menggunakan pendekatan bangsa, watak, dan usia sehingga karakter tokoh yang diinginkan berbeda antara satu dengan yang lain. Namun tidak lupa menyesuaikan dengan instrument. Seperti, pengaruh tata cahaya terhadap hasil akhir make up di atas panggung, karakter, jarak penonton dan pemain.

Kostum kisah pertualangan Asterix episode “Asterix Menyeberang Samudera”. Menggunakan Pendekatan bentuk komik, sehingga ikon-ikon dalam komik bisa diterima dalam bentuk pementasan teater. Pembuatan kostum menggunakan teknik di potong dan dijahit. Selain itu penambahan aksesoris untuk memperdetail juga ditambahkan pada kostum para aktor. Referensi aksesoris berasal dari hasil pencarian data visual kostum kebangsaan pada zaman pada zaman 50 tahun sebelum masehi.

Saran

Make up karakter tiga dimensi banyak kelebihan dan juga kekurangan, kelebihanannya adalah bentuk wajah karakter apa yang diinginkan dapat dihadirkan melalui make up tiga dimensi namun juga memiliki kekurangan yaitu mengurangi ekspresi asli dari aktor.

Pembaca yang ingin melakukan penciptaan makeup dan kostum diharapkan melakukan analisis terhadap naskah mulai dari analisis keaktoran, latar, dan suasana. Setelah didapat analisis tersebut, kemudian cobalah mengembangkannya dalam pendekatan yang lain dan teknik yang lain. Namun pada itu, teknik dan bahan-bahan yang digunakan perlu adanya penyesuaian terhadap kondisi panggung dan kondisi aktor, sehingga lebih nyaman dipakai oleh aktor.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Stephen. 2001. *Celtic Warrior*. London: Osprey Publishing
- Debrececi, Todd. 2009. *Make up Effect for Stage and Screen*. Oxford: Elsevier Inc
- Harymawan. RMA. 1995. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hook, Jason. 1988. *The American Plains Indians*. London: Osprey Publishing
- Jackson, Sheila. 1998. *Costume for Stage*. Hongkong: Hebert Press
- JICA. 1991. *Tata Rias dan Televisi*. Yogyakarta: Multimedia Training Center
- Kustanti, Herni. 2009a. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 1*. Depok: C.V Arya Duta
- Kustanti, Herni. 2009b. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 2*. Depok: C.V Arya Duta
- Kustanti, Herni. 2009c. *Tata Kecantikan Kulit Jilid 3*. Depok: C.V Arya Duta
- Paningkiran, Halim. 2013. *Make up karakter untuk Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Richardson, Stephen Scott. 1996. *Technical Theatre Handbook*. Massachusetts: WPA
- Santosa, Eko. 2008. *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Yudhiarini. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli