

Penerapan Desain Rias Fantasi Menggunakan *Software Anseries* dengan Sumber Ide Bunga Matahari

Kristin Muktiana, Erna Setyowati

*Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229*

Corresponding author: kristinmuktiana28@gmail.com

Abstract. Research objectives: (1) To determine the validity of fantasy makeup design with sunflower sources using Anseries software. (2) To find out the results of fantasy makeup design with sunflower sources. This study used an experimental method with one-group pretest-posttest design. The research object was Anseries software. The research subjects consisted of three expert validators and 15 moderate-trained panelists from two different study programs in Universitas Negeri Semarang. The data collection techniques were using interviews, observation, and documentation. The data analysis was using descriptive percentage. The fantasy makeup design was using Anseries software which has 4 designs, namely the design of the face, chest, arms and legs. The results of the descriptive analysis showed that the product of fantasy makeup design was declared very valid by three validators based on the assessment indicators of form, color, ease of application, and final result. The products of fantasy makeup design using Anseries software have been declared "very favorable" ratings based on favorite test results by 15 panelists and received "very favorable" ratings based on the assessment indicators of form, color, ease of application, and final result. The suggestion in this research is that making a fantasy makeup design using Anseries software requires skill and accuracy. So, the design that is formed gets good results.

Keywords: Fantasy makeup design, Anseries software, sunflowers.

Abstrak. Tujuan penelitian: (1) Untuk mengetahui validitas desain rias fantasi dengan sumber ide bunga matahari menggunakan software Anseries (2) Untuk mengetahui hasil karya desain rias fantasi dengan sumber ide bunga matahari. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design. Objek penelitian berupa software Anseries. Subjek penelitian yaitu terdiri dari tiga validator ahli dan 15 panelis agak terlatih yang terdiri dari 2 prodi mahasiswa UNNES. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Desain rias fantasi menggunakan software Anseries mempunyai 4 desain yaitu desain bagian wajah, dada, lengan dan kaki. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa produk desain rias fantasi dinyatakan sangat valid oleh 3 validator berdasarkan indikator penilaian bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi, dan hasil akhir desain rias. Produk desain rias fantasi menggunakan software Anseries telah dinyatakan sangat suka pada hasil uji kesukaan oleh 15 panelis dan memperoleh penilaian sangat suka berdasarkan indikator penilaian bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi, dan hasil akhir. Saran dalam penelitian ini adalah Pembuatan desain rias fantasi menggunakan software Anseries diperlukan kemampuan dan ketelitian dalam mendesainya agar desain yang terbentuk memperoleh hasil yang baik.

Kata Kunci: Desain rias fantasi, software Anseries, bunga matahari.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era teknologi 4.0 mengalami peningkatan yang cukup pesat. Kemajuananya dapat dirasakan oleh berbagai kalangan di banyak bidang, salah satunya yaitu di bidang kecantikan. Penggunaan komputer sebagai alat bantu guna mempermudah pekerjaan, kebutuhan sistem informasi yang mempercepat dan membantu pekerjaan yang masih menggunakan sistem manual, penggunaan perangkat lunak komputer (*software*) yang sudah tersedia dan membantu dalam menciptakan desain rias fantasi di dunia kecantikan. Pembuatan desain rias fantasi dari berbagai kalangan perias dari usia muda sampai senior memiliki ciri khas tersendiri yaitu gaya maupun teknik riasan yang diciptakan. Kelemahan dari sebagian perias khususnya rias fantasi masih kesulitan dalam mengembangkan desain rias yang diciptakan. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan dari beberapa perias fantasi selama ini yaitu pengolahan visual yang kurang menarik dan belum memanfaatkan teknologi *software* yang diestimasikan lebih efektif dalam penyimpanan file dan pengembangan desain dibandingkan menggunakan cara manual dalam menggambar desainnya. Sehingga inovasi dan kreasi dari perias fantasi yang berupa desain riasan dapat diinventarisir dengan menyimpan karya-karya yang sudah ada untuk mengefisienkan waktu dan tenaga.

Software Anseries

Anseries merupakan *software* yang digunakan untuk *tracing* (pecah warna) dalam industri tekstil *printing*. Bisa juga digunakan untuk proses desain (tekstil) (Erna Setyowati : 2020, dalam *Atlantis Press Vol. 421*). Program *Anseries* adalah program pengolah grafis sama halnya dengan *photoshop*, *coreldraw* dan sejenisnya. Dalam menciptakan motif batik menggunakan perangkat lunak *Anseries* akan lebih cepat dibandingkan dengan cara manual (*Anseries*, 2011: 23 dalam *Atlantis Press Vol.421*). *Anseries* lebih familiar di dunia tekstil, juga berfungsi untuk mendesain produk yang lain seperti yang peneliti lakukan yaitu untuk mendesain produk dalam dunia kecantikan pada desain rias fantasi. *Tracing* dalam industri tekstil. Menurut Roni Yulianus Nurak (2013: 3), *Tracing* adalah istilah dalam Bahasa Inggris (*trace*), dalam Bahasa Indonesia berarti menjiplak, menelusuri, meng-copy. Istilah ini juga dapat kita temukan dalam bidang sablon, *design grafis*, *photo editing*, animasi 2D atau *cartoon* dan lain-lain.

Perangkat lunak *Anseries* juga memiliki kelebihan dan kekurangan lain, yaitu kelebihannya meliputi: *Software Anseries* memiliki penampilan yang sederhana dan instalasi yang cepat dan proses operasi, *software Anseries* memiliki tampilan berulang yang terlihat langsung, *tools* pada *software Anseries* mudah dioperasikan untuk pembuat isen-isen, *software Anseries* memiliki fitur untuk bekerja batik setengah langkah (*flip*). Sementara itu kekurangannya meliputi: *software Anseries* sudah kuno lihat, *software Anseries* memiliki warna terbatas, *pixel* pada gambar yang dihasilkan cenderung pecah jika gambar diubah ukurannya (*transform*) (Erna Setyowati, 2020: 36)

Rias Fantasi

Tata rias fantasi adalah seni tata rias yang bertujuan membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-anganan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya (Martha Tilaar dalam Buku Tata Rias Fantasi, 2019: 1). Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seseorang ahli kecantikan yang ingin melakukan angan-angan berupa tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan melukis wajah, melukis di badan, menata rambut, busana dan kelengkapannya. Misalnya wujud seorang putri cantik, putri bunga, putri dewi laut, putri duyung atau yang lainnya. (D.M Soerjopranoto & Titi Poerwosoenoe dalam Buku Tata Rias Fantasi, 2019: 2).

Prinsip-Prinsip dalam Rias Fantasi:

1. Tema

Tema adalah dasar angan-angan yang mengilhami penampilan yang akan dibuat. Oleh karena itu tema yang dibuat harus memperhatikan asal-usul dan pengaruh budaya yang menjadi latar belakang tema tersebut.

Tema meliputi :

a.tema flora, yaitu yang menggambarkan tumbuh-tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya.

b.tema fauna, yaitu yang menggambarkan binatang.

c.tema legenda, yaitu riasan yang menggambarkan cerita/dongeng rakyat.

d.tema historis, yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah yang penting.

e.tema alegoris, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu.

f.tema bebas, riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan, dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias.

2. Rias Wajah dan Rambut

Disini diperhatikan unsur-unsur pembentuk citra legenda tersebut, yaitu menyangkut segi wujud, sifat, ciri khas dan warna-warna yang dominan.. Untuk merias rambut dapat dikembangkan dengan kreasi-kreasi yang sesuai untuk

menghasilkan suatu karya seni rias yang lain daripada yang lain. Dengan memasukan unsur sifat, ciri khas dan warna dominan akan memperjelas hasil yang diinginkan.

3. Rias Raga atau *Bodypainting*

Rias raga/*bodypainting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias wajah fantasi yang akan ditampilkan. Rias raga merupakan pola dekoratif tertentu menunjukkan ciri pribadi yang menambah keindahan. Gambar rias wajah dan raga akan menunjukkan sifat dan ciri khas dari tokoh yang diwujudkan dan lingkungan yang melatarbelakangi peranan tokoh tersebut. Sebagai suatu keutuhan penampilan yang serasi, rias raga sangat erat hubungannya dengan rias wajah dan busana yang dipilih. Ada 2 teknik dalam pengaplikasian *bodypainting* yaitu :

4. Teknik pola manual

Pada teknik pola manual, perias harus membuat pola desain menggunakan pensil alis terlebih dahulu sebelum memberikan warna pada pola dengan kuas lukis dan cat warna khusus. Setelah membuat pola desain pada bagian kulit tubuh model yang telah ditentukan, perias mulai mengisi pola-pola desain pada kulit tubuh dengan menggunakan kuas dan cat warna khusus tubuh yang telah dibentuk.

5. Teknik *airbrush*

Pada teknik melukis tubuh dengan menggunakan *airbrush* yaitu semacam alat dengan bantuan mesin kompresor untuk menghasilkan warna. Cara pengaplikasian warna dengan menggunakan *airbrush* yaitu dengan memasukkan campuran warna pada tabung kompresor yang disediakan, lalu pengaplikasian kosmetik tinta cair warna dengan jarum dan pena, menyemprotkan tinta cair dengan pena pada pola yang telah ditempel pada tubuh model, dimulai dari bagian tepi desain hingga menuju pada bagian tengah desain (Buku Tata Rias Fantasi, 2019: 16).

6. Busana

Busana merupakan unsur penunjang yang sangat penting untuk mendapat suatu perpaduan yang serasi dalam rancangan rias wajah fantasi. Pilihan warna, motif/corak maupun modelnya haruslah menunjang karakter tokoh yang akan ditampilkan.

7. Perlengkapan busana/ aksesoris/ornamen

Perlengkapan busana/aksesoris/ ornamen adalah suatu unsur penunjang yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang keserasian antara tata rias wajah, rambut, raga, dan busana. Pelengkap busana ini tidak terlepas kaitannya dengan latar belakang dan ciri-ciri khas sang tokoh. Mengenai warna, sebaiknya dipilih yang merupakan perpaduan antara warna tata rias wajah, rambut, raga dan busana untuk memberikan kontras. Pelengkap busana ini bisa berupa perhiasan untuk rambut, wajah, dan busana itu sendiri.

Desain Tata Rias Fantasi

Berdasarkan Buku Tata Rias Fantasi (2019: 2), dalam tata rias fantasi terdapat 2 desain yang dapat diaplikasikan dalam perencanaan tata rias fantasi yaitu:

1. Tata Rias Fantasi 2 Dimensi

Teknik pembuatan makeup karakter dua dimensi dilakukan dengan pengecatan (*painting*), jika kosmetika tidak diterapkan dengan teknik yang tepat, bahan-bahan tersebut mudah luntur/kurang kuat bila berhadapan langsung dengan panasnya sinar lampu atau sinar matahari, akan membuat wajah mudah berkeringat dan efek garis-garis ketuaan pun mudah luntur dan hilang. Karakteristik makeup karakter dua dimensi: bahan mudah didapat, mudah dalam pemakaian, kemungkinan kesalahan lebih kecil, biaya lebih murah, waktu penggunaan lebih cepat, tidak memerlukan peralatan khusus, lebih mudah dibersihkan, hanya dapat dilihat dari depan, gradasi tidak tampak, hanya bisa dilihat, hasil kurang tampak.

2. Tata Rias Fantasi 3 Dimensi

Makeup karakter 3 dimensi adalah makeup yang mengubah wajah/ bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang langsung dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Makeup karakter tiga dimensi merupakan suatu bentuk makeup yang gradasi dan tiap-tiap lekukan dan tonjolannya dapat diraba dengan jelas sehingga hasilnya dapat dilihat dari depan, samping, atau atas. Pembuatan karakter dilakukan melalui penggunaan beberapa teknik visual termasuk teknik tata rias tiga dimensi, yang dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok, yaitu melukis dengan kuas dan spons, juga dikenal sebagai lukisan tradisional, lukisan dengan *airbrush*, dan riasan tiga dimensi dilakukan melalui penggunaan teknik tiga dimensi (Corson dan Glavan, 2001: 311-315).

Bunga Matahari

Bunga matahari (*Helianthus annuus L.*) adalah tumbuhan semusim dari suku kenikir-kenikiran (*Asteraceae*) yang mengandung 65 spesies berbeda (Andrew et al., 2013: 2). Nama *Helianthus*, berasal dari kata *helios* (matahari) dan *anthos* (bunga) karena bunga ini memiliki perilaku khas, yaitu bunganya selalu menghadap ke arah matahari atau *heliotropisme*. Bangsa Perancis menyebutnya *tournesol* atau “pengelana matahari” (Schneiter and miller dalam Anik Herwati, 2011: 25). Bunga matahari merupakan bunga majemuk yang memiliki dua tipe yaitu : bunga sepi atau bunga lidah yang membawa satu kelopak besar bewarna kuning cerah dan steril, dan bunga tabung yang fertil dan menghasilkan biji. Bunga tabung ini jumlahnya bisa mencapai 2000 kuntum dalam satu tandan bunga, penyerbukan terbuka (silang) dan dibantu oleh serangga.

Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide dapat dikembangkan sesuai dengan latar belakang, melalui pengembangan sumber ide antara lain:

- a. Pengembangan *stilisasi*, merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggaya setiap kontur pada objek atau benda tersebut.
- b. Pengembangan *distorsi*, adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyuguhkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. Pengembangan *transformasi*, adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindah (*trans=pindah*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar.
- d. Pengembangan *disformasi*, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili (Dharsono Sony Kartika, 2004: 40).

Dalam pembuatan desain ini peneliti menggunakan pengembangan *stilisasi*, dengan cara menggaya setiap kontur pada objek atau benda tersebut yaitu menggaya bentuk daun dan sulur daun, dan dengan bentuk bunga masih berbentuk realis.

Penelitian Terdahulu

1. (Made Yunitari, 2018 : 3), jurnal : “Pengembangan Tata Rias Fantasi Dengan Sumber Ide Mitologi China” Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis, design* secara manual, *development, implementation, and evaluation*. Relevansi antar penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pengembangan tata rias fantasi namun masih dengan desain manual.

2. (Elok Novita, 2018 : 48), jurnal : “Tata Rias Fantasi Lionfish Lepu dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara”. Metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil rias fantasi tokoh Lionfish Lepu menggunakan *R&D* dengan model pengembangan *4D*, yaitu: 1) *define*; 2) *design* secara manual; 3) *develop*; 4) *disseminate*. Relevansi antar penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pengembangan tata rias fantasi namun masih dengan desain manual.

3. (Ines Septiya R, 2018 : 1), skripsi tentang “Penciptaan Motif Batik dengan Sumber Ide Bunga Krisan menggunakan Software AnSeries”. Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu mengeksplorasi bunga krisan secara langsung di kebun bunga, kemudian divisualisasi menggunakan *software Anseries* untuk menghasilkan 3 desain motif batik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penciptaan batik menggunakan *software Anseries* telah menghasilkan berbagai macam varian motif batik yang dapat dihasilkan dengan waktu yang relatif cepat, *software Anseries* sebagai teknologi olah rupa digital membawa inovasi baru untuk mendorong visualitas motif batik bunga krisan agar lebih berkembang, serta *software Anseries* mampu membantu para perajin batik untuk mengefisiensikan tenaga dan waktu dalam proses penciptaan motif serta mampu menginventarisir dengan menyimpan karya-karya yang sudah ada. Relevansi antar penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penggunaan *software Anseries* dalam pembuatan desain batik.

4. (Erna Setyowati, 2020: 1), prosiding : “Pemanfaatan *Software Anseries* Untuk Motif Batik Semarangan Dalam Rangka Meningkatkan Industri Batik.” Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kendala kurangnya inovasi motif, jumlah yang kecil koleksi motif yang ada, kurangnya kemampuan menciptakan motif baik manual atau digital. Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan pada perajin batik Semarangan dalam penciptaan motif batik berbasis teknologi program *Anseries* sehingga mampu memproduksi secara masal yang secara langsung menambah produksi batik dari penggunaan *anseries* sebagai pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk batik Semarangan, memberi pemahaman baru, tentang penciptaan motif dengan program *anseris*. Relevansi antar penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penggunaan *software Anseries* dalam pembuatan desain batik.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2016 : 3) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* Objek penelitian ini adalah desain rias fantasi menggunakan software *Anseries*. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 panelis agak terlatih dari mahasiswa UNNES angkatan 2017 random 2 prodi pendidikan tata kecantikan dan seni tari.

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, eksperimen dan dokumentasi. (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (Sarnawi M Dasim, 2012 : 89) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang tertulis. Namun, ia juga mengemukakan secara luas dokumen bukan hanya dalam wujud tulisan saja namun dapat berupa benda peninggalan. Eksperimen adalah

metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 107).

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi uji validitas dan uji kesukaan. Sebelum digunakan instrumen terlebih dahulu di uji oleh validator instrumen yaitu salah satu dosen Prodi Pendidikan Tata Kecantikan.

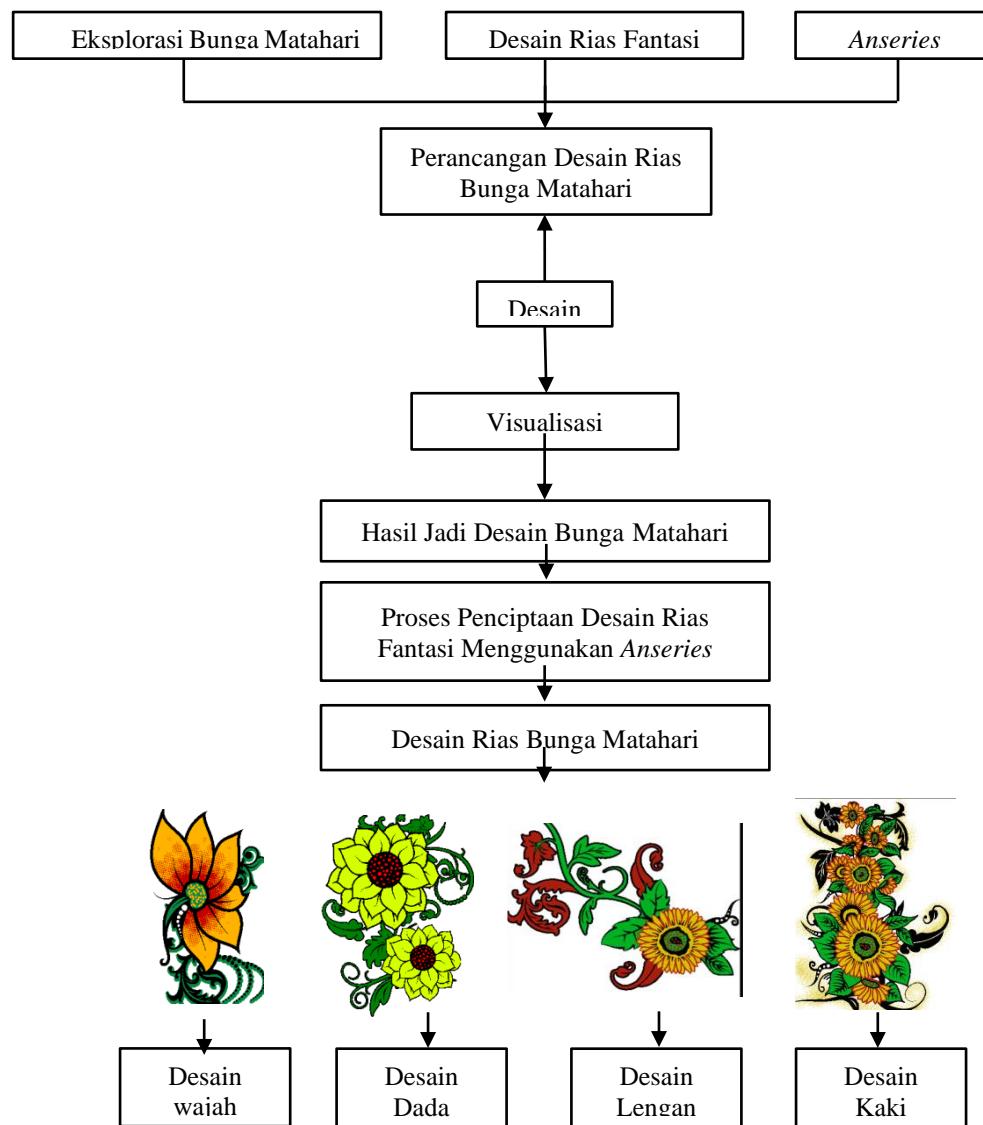
Uji Validitas dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu ahli *software Anseries*, dosen mata kuliah rias fantasi, dan *MUA* bersertifikat, sedangkan uji kesukaan dilakukan oleh 15 panelis agak terlatih yaitu mahasiswa pendidikan tata kecantikan dan pendidikan seni tari UNNES angkatan 2017. Indikator dalam uji validitas yaitu bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi dan hasil akhir. Sementara indikator penilaian dalam uji kesukaan yaitu bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi dan hasil akhir. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif presentase untuk mengetahui kelayakan *penerapan desain rias fantasi menggunakan software Anseries*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Produk Desain Rias Fantasi Menggunakan *Software Anseries*

Validitas terhadap produk desain rias fantasi menggunakan *software Anseries* oleh (*expert judgment*). Dalam proses pembuatannya, desain rias fantasi dibuat ke dalam empat bentuk desain yang berbeda, yaitu desain untuk bagian wajah, bagian dada, bagian lengan dan bagian kaki. Penelitian ini diujikan kepada 3 validator yaitu validator 1 oleh ahli *software Anseries* Susilo S.Sn., validator 2 oleh dosen mengampu mata kuliah Rias Fantasi Delta Apriyani S.Pd., M.Pd, validator 3 oleh *MUA* bersertifikat Salamatul Nurul Izza S.Pd.

Proses pembuatan desain rias fantasi menggunakan *software Anseries*.



Uji validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas produk desain rias fantasi menggunakan *software Anseries*. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 1. Penilaian Validator Produk

Indikator Penilaian	Desain Rias Fantasi Menggunakan <i>Software Anseries</i>			
	Desain Wajah	Desain Dada	Desain Lengan	Desain Kaki
	Bentuk Desain	91,66%	90%	96,66%
Warna Desain	93,33%	93,33%	91,66%	90%
Kemudahan Aplikasi	93,33%	86,66%	93,33%	93,33%
Hasil akhir	96,66%	95%	91,66%	96,66%
Rata- rata	93,75%	91,25%	93,33%	94,17%

(Sumber: Hasil Penelitian, 2020)

Berdasarkan tabel 1, hasil penilaian keempat validator produk desain rias fantasi menggunakan *software Anseries* tidak terdapat perbaikan dari validator. Hasil uji validitas keempat desain rias fantasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan kategori sangat valid.

Pada desain rias fantasi bagian wajah memperoleh skor tertinggi pada indikator hasil akhir dengan kriteria “Sangat Baik”, indikator hasil akhir memperoleh skor tertinggi karena memiliki perpaduan bentuk, warna, dan kemudahan aplikasi sehingga hasil riasnya rapi dan sesuai, sedangkan indikator bentuk desain memperoleh skor terendah karena bentuk desain sederhana dan kecil. Desain rias fantasi bagian dada mendapatkan skor tertinggi pada indikator hasil akhir dengan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan indikator kemudahan aplikasi memperoleh skor terendah karena memiliki kesulitan tersendiri sehingga hasilnya kurang rapi.

Pada desain rias fantasi bagian lengan memperoleh skor tertinggi pada indikator bentuk desain dengan kriteria “Sangat Baik” karena memiliki bentuk yang menarik dengan memadukan bunga matahari dan daun yang menjalar sehingga terlihat harmonisasi yang baik, kemudian indikator warna desain dan hasil akhir memperoleh skor yang sama dengan kriteria “Sangat Baik”. Desain rias fantasi bagian kaki memperoleh skor tertinggi pada indikator bentuk desain dan hasil akhir dengan kriteria “Sangat Baik” karena desain yang terbentuk lebih penuh dan bervariasi, sedangkan indikator warna desain memperoleh skor terendah karena warna kurang terang.

Hasil Uji Kesukaan Penerapan Desain Rias Fantasi Menggunakan *Software Anseries*

Penilaian uji kesukaan dilakukan oleh 15 panelis agak terlatih yang terdiri dari 2 prodi mahasiswa UNNES angkatan 2017 yaitu prodi pendidikan tata kecantikan dan seni tari. Berikut adalah tabel hasil penilaian uji kesukaan yang diperoleh peneliti:

Tabel 2. Penilaian Uji Kesukaan

Indikator Penilaian	Desain Rias Fantasi Menggunakan <i>Software Anseries</i>			
	Desain Wajah	Desain Dada	Desain Lengan	Desain Kaki
	Bentuk Desain	87,66%	92%	91%
Warna Desain	89,33%	88,66%	92,33%	90%
Kemudahan Aplikasi	89%	89%	89,66%	93%
Hasil Akhir	91,66%	92,33%	91,33%	93,33%
Rata- rata	89,42%	90,50%	91,08%	92,08%

(Sumber: Hasil Penelitian, 2020)

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian uji kesukaan desain rias fantasi menggunakan *software Anseries* dapat diketahui bahwa desain rias bagian wajah memperoleh skor tertinggi pada indikator penilaian hasil akhir dengan kriteria “Sangat Suka” karena hasil desain yang terbentuk rapi, sedangkan indikator bentuk desain memperoleh skor terendah karena desainnya sederhana dan kecil.

Desain rias bagian dada memperoleh skor tertinggi pada indikator penilaian hasil akhir dengan kriteria “Sangat Suka” karena desain yang menarik, sedangkan indikator warna desain memperoleh skor terendah. Desain rias bagian lengan memperoleh skor tertinggi pada indikator warna desain dengan kriteria “Sangat Suka”, karena untuk warna yang digunakan lebih bervariasi, sedangkan pada indikator kemudahan aplikasi memperoleh skor terendah. Desain rias bagian kaki memperoleh skor tertinggi pada indikator penilaian hasil akhir dengan kriteria “Sangat Suka” karena memiliki desain yang lebih penuh dan bervariasi, sedangkan pada indikator warna desain memperoleh skor terendah.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain rias fantasi menggunakan software Anseries dinyatakan sangat valid oleh 3 validator ahli berdasarkan indikator penilaian bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi, dan hasil akhir desain rias fantasi.
2. Desain rias fantasi menggunakan software Anseries telah dinyatakan sangat suka pada hasil uji kesukaan oleh 15 panelis dan memperoleh penilaian sangat suka berdasarkan indikator penilaian bentuk desain, warna desain, kemudahan aplikasi, dan hasil akhir.

SARAN

1. Pembuatan desain rias fantasi harus disesuaikan dengan tema agar orang yang melihatnya langsung bisa mengerti karakter yang dibawakan.
2. Pembuatan desain rias fantasi yang dibentuk harus memperhatikan unsur keseimbangan, keindahan, dan keselarasan.
3. Perlu penelitian lebih lanjut untuk pembuatan desain rias fantasi menggunakan *software* atau perangkat lunak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anseries. (2011). Software Anseries Cocok untuk Trace Textil dan Usaha Sablon. <http://anseries.wordpress.com>. 29 September 2017 (11:23)
2. Arikunto, S. (2006). Metodelogi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.
3. Ayie. (2018). <https://www.anseriedesign.com/2018/03/motip-khas-batik.html>. 1-7
4. Davis, G., Hall, M. *The Makeup Artist Handbook , Chapter 11 Airbrush..* Third Edition. : 347-360
5. Davis, G., Hall, M. *The Makeup Artist Handbook , Chapter 9 Design..* Third Edition. : 218-230
6. Sony Kartika, D. (2004). Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
7. Environment Directorate. (2005). *Consensus Document on the Biology of Helianthus annus L. (Sunflower).* Paris: OECD Environment, Health and Safety Publications.
8. G.J Seiler, 2016. Sunflower Overview. <https://www.researchgate.net/publication/301263175>. 4 Mei 2020 (14: 26)
9. Han, C. (2013). *Air Brush Make-up.* Gramedia Pustaka Utama.
10. Novita, E., & Nadilah, S. (2018). Tata Rias Fantasi Lionfish Lepu Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 13(1).
11. Nurak, R. Y. 2013. Digital Tracing dalam Industri Tekstil Printing. pin2art.blogspot.co.id/p/lorem-ipsum-dolor-sit-amet-consectetuer.html. Februari 2013 (22:13)
12. Septiyarini, I. (2018). Penciptaan Motif Batik dengan Sumber Ide Bunga Krisan Menggunakan Software Anseries. *Skripsi*, 1-58.
13. Setyowati, E., & Na'am, M. F. (2020, March). AnSeries Software Utilization for Semarangan Batik's Motives in the Improvement of the Batik Industry. In *4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)* (pp. 32-41). Atlantis Press.
14. Shin, W. S., & Shin, S. Y. (2011). 3D art make up design process utilizing digital drawing technique and special make up. *Journal of fashion business*, 15(2), 131-144.
15. Sugiono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. *Bandung: Alfabeta*.
16. Sukma, W. (2017). Tata Rias Fantasi Angelfish Regal Butterfly Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara . *Skripsi*. 1-78.
17. Tobing, M, dkk. (2019). *Buku Tata Rias Fantasi.* Cetakan Pertama. Kota: Yayasan Kita Menulis.
18. Yunitari, M., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pengembangan Tata Rias Fantasi dengan Sumber Ide Mitologi China. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 178-188.