

PEMBUATAN MODUL MAKE UP KARAKTER AVATAR DENGAN TEKNIK GLOW IN THE DARK MAKE UP LOOK PADA MATA KULIAH TATA RIAS FANTASI

Nova Auliatul Faizah, Dra. Lilis Jubaedah
Universitas Negeri Jakarta

lianova0847@gmail.com, lis_jb@yahoo.com

Abstrak

Nova Auliatul Faizah, Pembuatan Modul Make Up Karakter Avatar dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi, Tugas akhir : Jakarta Program Studi Diploma-III Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Face painting glow in the dark merupakan seni *body painting* yang populer di dunia *fashion, makeup, hair, tattoo* dan banyak lainnya. Dalam proses pembuatannya Avatar dengan teknik *Glow In The Dark* membutuhkan 3 bahan utama, diantaranya *Scar wax, Uv painting, dan Uv Light*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dan menambah ilmu bagi peneliti juga pembaca dalam media modul Avatar dengan teknik *Glow In The Dark*. Penilaian Modul Make Up Karakter Avatar dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up* ini dilakukan uji kelayakan oleh dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan aspek penilaian sebagai berikut aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek penilaian kontekstual, aspek kelayakan kegrafikan, dan aspek kelayakan bahasa. Berdasarkan penilaian dengan ahli materi dan ahli media "Modul *Make Up* Karakter Avatar dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi" memperoleh hasil presentase 88% dari ahli materi dan 87% dari ahli media. Yang dapat disimpulkan bahwa modul tersebut Sangat Layak untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi pada Program Studi Diploma 3 Tata Rias.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Modul Pembelajaran, Tata Rias Karakter, Teknik *Make Up Glow In The Dark*

Abstract

Nova Auliatul Faizah, Making Avatar Character Make Up Module with *Glow In The Dark Make Up Look Fantasy Makeup Course*, Final Project : Jakarta Diploma-III Cosmetology Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University, 2022.

Face painting glow in the dark is a *body painting* that is popular in the world of *fashion, makeup, hair, tattoos* and many others. In the process of making Avatar with the *Glow In The Dark*, it requires 3 main ingredients, including *Scar wax, Uv painting, and Uv Light*. This research was conducted with the aim of helping the learning process and increasing knowledge for researchers and readers in the Avatar module media with the *Glow In The Dark*. The assessment of the Avatar Character Make Up Module with the *Glow In The Dark Make Up* was carried out a feasibility test by two expert lecturers, namely material experts and media experts with the following aspects of assessment as content feasibility aspects, presentation feasibility aspects, contextual assessment aspects, graphic feasibility aspects, and aspects of language suitability. Based on the assessment by material experts and media experts, "*Make Up* Avatar Character *Glow In The Dark Make Up Look Fantasy Makeup Courses*" obtained a percentage of 88% from material experts and 87% from media experts. It can be concluded that the module is very suitable to be used as an alternative medium of learning in the Fantasy Makeup course in the Diploma 3 Cosmetology Study Program.

Keywords: *Learning Media, Learning Module, Character Makeup, Glow In The Dark Makeup Techniques.*

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif. Media pembelajaran sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Nugrahani, 2007) [14].

Menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangasangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indra, terutama indra penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik biasa menggunakan sebuah media dalam menyampaikan materi salah satunya berbentuk modul. Menurut Mulyasa (2004, 43-45) [9] modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang di rancang secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar. Modul merupakan bagian dari perangkat pembelajaran. Modul adalah sebuah program pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari pendidik meliputi perencanaan tujuan yang akan di capai secara jelas, penyediaan materi pembelajaran, peralatan, media atau teknologi, serta instrumen penilaian untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Fosfor, glow in the dark,

phosphorescent, photoluminescent, dari semua nama tersebut *glow in the dark* adalah sebutan yang paling dikenal masyarakat. *Glow in the dark* memiliki konsep yang mirip dengan tenaga surya karena sumber tenaga *glow in the dark* adalah sinar. Cara kerja *glow in the dark* yaitu perlu disinari cahaya terlebih dahulu sehingga *glow in the dark* bertenaga ketika gelap dan akan terlihat berpendar cahaya. Proses disinari ini dikenal juga dengan sebutan *recharge*. Namun *glow in the dark* tidak seperti baterai yang di *recharge* dan menyimpan tenaga seperti layaknya konsep baterai handphone. *Glow in the dark* tidak akan langsung memancarkan tenaga seketika di *charge* dengan sinar, sehingga kondisi *glow in the dark* yang paling maksimal adalah kondisi 0,01 detik sesudah di *charge* karena cahaya yang dihasilkan paling terang. Oleh karena itu *glow in the dark* diartikan sebagai cahaya yang menyala atau berpendarnya cahaya tanpa adanya energi listrik secara langsung. Cahaya yang terlihat tidak silau oleh karena itu cahaya yang dikeluarkan lebih cocok disebut berpendar karena cahayanya terlihat lembut.

Glow in the dark bermula dari fenomena unik yang bernama *bioluminescence* adalah fenomena yang jarang terjadi, fenomena unik ini terjadi karena adanya suatu reaksi kimia yang dialami oleh makhluk vertebrata dan invertebrata yang berada di lautan yang dapat mengeluarkan cahaya sehingga pada malam hari laut nampak indah seperti mendapat ratusan cahaya lampu. Senyawa *luciferin* yang terdapat pada organisme dapat mengalami reaksi yang dikatalis oleh enzim *luciferase* sehingga menghasilkan air biru khas yang hanya bertahan hingga 100 *millisecond*. Fenomena cahaya atau yang lebih sering disebut '*Glow in the dark*' ini bersumber dari berbagai organisme laut diantaranya adalah ostracoda, beberapa jenis ikan, plankton, ubur-ubur dan masih banyak

organisme lainnya. Di Indonesia sendiri fenomena *bioluminescence* ini juga pernah terjadi, salah satunya dilaporkan di Lampung pada 29/12/2019. Berdasarkan penelitian tim ahli Balai Besar Perikanan Budidaya Laut (BBPBL) Lampung, fenomena di Lampung ini berasal dari plankton *Gonyaulax sp.* Yang merupakan salah satu HABs species (Kompas, 2019). Pada kejadian lain di Indonesia, Pringgenies (2021) melaporkan sumber cahaya pada cumi-cumi yang di isolasi dari laut jepara dan berdasarkan studi histologi diketahui bahwa cumi-cumi memiliki sepasang organ cahaya yang menempel pada dorso-lateral kantung tinta.

Fenomena-fenomena di atas menginspirasi penulis yang ingin mewujudkan angan-angan atau khayalannya dalam bentuk karakter disney yaitu avatar, dengan menerapkan riasan wajah, penataan rambut dengan aksesoris dan properti perlengkapan lainnya, dan melukis di badan atau *bodypainting* dengan teknik *glow in the dark*. *Glow in the dark* akan menjadi latar belakang penciptaan proyek ini, dengan judul riasan fantasi avatar dengan teknik *glow in the dark* dalam bentuk modul, sehingga dapat memberikan pengetahuan serta pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dan masyarakat umum.

Menurut penelitian Christine Karina Siregar, Hartono karnadi, Luri Renaningtyas (2017: 4) [17] *Face Painting Glow In The Dark* ini telah menjadi salah satu media yang populer di dunia *fashion, makeup, hair, tattoo* dan banyak lainnya. Awalnya *glow in the dark face painting* adalah dari inisiatif para seniman, fotografer dan makeup artist yang mau berinovasi dalam berkarya. Teknik *glow in the dark* ini memiliki kelebihan dengan artinya bersinar dalam gelap, cahaya yang dipantulkan/dihasilkan terang gelap dapat memunculkan dimensi yang digambar dan menjadi fokus utama ketika dilihat. Selain itu dengan hasil *glow in the dark* dapat

menampilkan sisi misterius dan keanggunan dalam karya.

Dalam budaya Indonesia *face painting* sudah digunakan oleh kebanyakan masyarakat Papua. Tujuan dari *face painting* juga banyak yaitu untuk kamuflase, sebagai identitas masyarakat di daerah tertentu, kegiatan keagamaan dan hiburan. *Glow in the dark face painting* adalah salah satu jenis *face painting* yang banyak digunakan sebagai kepentingan hiburan. Oleh tangan-tangan kreatif *glow in the dark face painting* digunakan sebagai salah satu wadah pengganti kanvas untuk menuangkan ide kreatif yang dikemas lebih menarik dan artistik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis memilih judul “Pembuatan Modul *Make Up* Karakter Avatar dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look*” sebagai tugas akhir untuk dapat menghasilkan sebuah modul pembelajaran *Make Up* Karakter dengan teknik *glow in the dark*.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

2) Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai dengan usia dan tingkat pengetahuan, agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2012 : 106) [16]. Modul pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau minimal dengan guru. Di dalam pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator.

Menurut (Prastowo, 2015 : 106) [16] modul ialah sebagai bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia, agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Adapun menurut Daryanto (2013 : 9) [4] modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi.

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus

memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Karakteristik yang dituliskan oleh Daryanto (2013: 9-11) [4] antara lain:

1. Self Instruction Merupakan karakteristik paling penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.
2. Self Contained Modul dikatakan self contained apabila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.
3. Stand Alone (Berdiri Sendiri) Stand alone merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
4. Adaptive (Adaptif) Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (hardware).
5. User Friendly (Bersahabat/Akrab) Modul hendaknya juga memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat bagi pemakaiannya.

Menurut Nasution (2006 : 206) [13] modul yang disusun dengan baik dapat memberikan banyak keuntungan atau manfaat bagi siswa, diantaranya:

1. Modul memberikan feedback yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya. Kesalahan segera dapat diperbaiki dan tidak dibiarkan begitu saja
 2. Dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya ia memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru
 3. Modul disusun secara jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan tujuan yang jelas, peserta didik dapat terarah untuk mencapai dengan segera.
 4. Pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya
- 3) Kegunaan Media Modul Dalam Pembelajaran**

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi menurut Prastowo (2015 : 107) [16] sebagai berikut:

1. Bahan ajar mandiri, maksudnya penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar sendiri tanpa bergantung kepada kehadiran pendidik atau guru.
2. Pengganti fungsi pendidik atau guru, maksudnya modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia. Oleh sebab itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi pendidik atau fasilitator.
3. Sebagai alat evaluasi, maksudnya dengan modul peserta didik dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang

dipelajari karena dalam modul sudah terdapat kunci jawaban.

4. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, maksudnya karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan fungsi modul menurut Prastowo (2015 : 107)

[16] sebagaimana dinyatakan, dapat digaris bawahi bahwa modul berfungsi sebagai bahan ajar mandiri tanpa bergantung kepada pendidik atau guru, modul juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur penguasaan peserta didik dalam materi yang sudah dipelajari, serta modul dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan lainnya.

Menurut Mulyasa pembelajaran dengan menggunakan modul memiliki kelebihan (Mulyasa, 2009) [9], diantaranya:

Fokus kepada individual mahasiswa

1. Adanya kontrol terhadap hasil belajar dengan penggunaan standar kompetensi di setiap modul yang harus di capai masing-masing siswa
2. Relevansi kurikulum yang ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara penyampaian, sehingga siswa dapat mengetahui ketertarikan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

Adapun kekurangan pembelajaran menggunakan modul, diantaranya:

1. Penyusunan modul yang baik membutuhkan keahlian tertentu, bagus atau tidak kualitas dari suatu modul bergantung pada penyusunannya

2. Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan serta membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap siswa memiliki waktu yang berbeda-beda dalam menyelesaikan modul, yang bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing.

4) Mata Kuliah Tata Rias Fantasi

Mata Kuliah Tata Rias Fantasi merupakan mata kuliah pada program studi diploma 3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta dengan bobot 4 sks. Mata Kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat menuangkan ide dan kreatifitas mahasiswa. Pokok bahasan mencakup: Make Up karakter dua dan tiga dimensi, menciptakan desain rias fantasi dan karakter sesuai dengan tema, penyelenggaraan pagelaran rias fantasi.

5) Tata Rias Karakter

Tata Rias karakter dalam Bahasa Inggris adalah Character Make up berarti suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga dapat mencapai peran yang dimainkan. Paningkiran, H. (2013: 11) [5].

Sugiyanto et al (2017: 250) [19] karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerak suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Sedangkan menurut Kurniawan (2016: 28) [19], menjelaskan istilah karakter dalam bahasa Inggris character, berasal dari istilah Yunani character dari kata charassein yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat atau watak yang menjadi ciri khas seseorang.

Menurut Emy Indaryani (2016:7) [6] Pengertian rias wajah karakter ataupun fantasi ialah merias wajah dengan membentuk karakter wajah melalui riasan

wajah menggunakan kosmetika untuk mengubah tampilan konfigurasi pada fisik wajahnya, sehingga memiliki karakter sesuai seperti yang telah disediakan untuk pertunjukan seni pentas. Sedangkan menurut Riantiarno, N. (2011: 166) [11], tata rias karakter bertujuan untuk memperjelas karakter pemain yang dapat mengubah wajah seseorang menjadi buruk dengan cara dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang.

Dalam merias karakter atau fantasi memiliki dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah yaitu: (1) menganalisis gambar watak yang diinginkan, (2) mewujudkan sesuai gambaran watak yang diinginkan dengan mempertimbangkan delapan faktor yang meliputi:

1. Keturunan/ras/genetic
2. Usia/umur
3. Kepribadian yang meliputi watak, ramah, lucu, beribawa, manja.
4. Kesempurnaan jasmani
5. Kesehatan, apakah sang tokoh mengalami luka-luka atau sakit
6. Mode busana
7. Tata rias, rambut, asesoris, dan busana

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas pernyataan dapat disimpulkan tata rias karakter merupakan rias karakter khusus yang dapat mengubah penampilan atau wajah seseorang menggambarkan atau menampilkan karakter. Atau karakter tertentu yang akan dimainkan diatas panggung, seperti: Badut, hantu, avatar. painting juga mengandung fosfor sebagai bahan utama yang membuat Uv paint menyala ketika disinari oleh sinar Uv Light.

6) Make Up Karakter 3 Dimensi

Tata Rias karakter tiga dimensi adalah make up yang mengubah wajah atau 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 (Paningkiran : 2013) [5]. Make up karakter tiga dimensi memiliki gradasi dan tiap-tiap lekukan dan tonjolannya dapat diraba dengan jelas sehingga hasilnya dapat dilihat dari depan, samping, atau atas.

Tata rias karakter 3 dimensi menggunakan bahan kosmetik berbentuk cair, krim, atau padat- baik yang langsung dioleskan atau melalui proses cetak lalu ditempelkan. Bahan kosmetik harus sesuai dengan kebutuhan cerita dan tidak berlebihan sehingga memudahkan proses pengerjaannya.

Karakteristik Make Up Karakter 3 Dimensi

1. Bahan sulit di dapat
2. Lebih sulit dalam pemakaian
3. Kemungkinan kesalahan lebih besar
4. Biaya lebih mahal
5. Waktu penggunaan lebih lama
6. Memerlukan peralatan khusus
7. Lebih sulit dibersihkan
8. Bisa dilihat dari segala arah
9. Gradasi lebih tampak
10. Lekukan bisa dilihat dan dirasakan
11. Hasilnya lebih jelas

7) Tata Rias Karakter Avatar dengan Teknik Glow In The Dark

Avatar merupakan tokoh disney. Filmnya pertama rilis pada tahun 2009 dan menjadi film dengan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) terbaik pada saat itu. Film Avatar ini disutradarai oleh James Cameron. Film Avatar mengisahkan kehidupan manusia di masa depan yang mengalami krisis energi. Manusia harus mencari sumber energi baru dan berniat untuk mencari di planet lain bernama Pandora. Menurut Rottenberg, avatar merupakan spesies humanoid, spesies humanoid adalah sebuah istilah yang dibentuk dari bahasa latin *humanus* yang berarti manusia dan bahasa yunani-*oeides* yang berarti kesamaan ekspresi, avatar

memiliki tinggi 10 kaki (3 meter), berkulit biru, memiliki telinga seperti peri dan memiliki rambut panjang. Para ilmuwan menggunakan hibrida Na'vi dan manusia yang di sebut "Avatar".

Glow in the dark akan menjadi latar belakang penciptaan proyek akhir ini. *Glow in the dark face painting* merupakan seni *body painting* yang populer di dunia *fashion, make up, hair, tattoo* dan banyak lainnya. Awalnya *glow in the dark face painting* adalah dari inisiatif para seniman, fotografer dan make up artist yang mau berinovasi dalam berkarya. Teknik *glow in the dark* memiliki kelebihan dengan artinya bersinar dalam gelap, cahaya yang dipantulkan atau dihasilkan terang dan gelap dapat memunculkan dimensi yang digambar dan menjadi fokus utama ketika di lihat. Selain itu dengan hasil *glow in the dark* dapat menampilkan sisi misterius dan keanggunan dalam karya.

Zat-zat yang berpendar dalam gelap ini digunakan oleh beberapa seniman untuk membuat karya mereka bisa tetap dinikmati baik dalam keadaan terang maupun gelap. *Glow in the dark* dapat membuat tampilan visual yang dicipitakan menjadi memiliki dimensi, yakni dimensi terang dan gelap. Bahkan dalam karya *glow in the dark*, orang yang menciptakannya lebih cenderung mengkhususkan karyanya dalam dimensi gelap yang memang digunakan untuk menghiasi sesuatu yang minim cahaya.

Tujuan dari *face painting* juga banyak salah satunya sebagai kamuflase, sebagai identitas masyarakat di daerah tertentu, untuk acara special dan hiburan. Serta setiap warna yang digunakan dalam *face painting* memiliki arti yang berbeda juga bervariasi dalam definisinya di setiap masyarakat. *Face painting* berasal dari seni *body painting*. *Body painting* adalah seni melukis dibagian seluruh tubuh, sedangkan *face painting* lebih terfokus kepada wajah. Pengembangan pengetahuan meningkatkan keterampilan baru pada *glow in the dark face painting* yang menjadi media berbeda

dan untuk meningkatkan keterampilan dan ketertarikan masyarakat pada rias fantasi. *Glow in the dark face painting* adalah salah satu jenis *face painting* yang banyak digunakan sebagai kepentingan hiburan.

8) Kosmetika

Kosmetika adalah campuran bahan untuk digosokan, diletakan, dituangkan, dipercikan dan disemprotkan, yang bertujuan untuk membersihkan, memelihara, menambah daya tarik atau mengubah rupa dan tidak termasuk golongan obat. Kosmetik yang digunakan dalam tata rias wajah fantasi berbeda dengan kosmetik yang harus digunakan untuk tata rias wajah sehari-hari. Pemilihan kosmetik harus yang tahan air sehingga riasan wajah tidak mudah luntur bila terkena sinar matahari dan tahan untuk berjam-jam.

1. *Uv Painting*

Kosmetika yang mengeluarkan cahaya ketika gelap, cara kerjanya harus disinari oleh lampu led, proses disinari ini dikenal dengan *recharge*

2. *Face painting water based*

Face painting ini adalah jenis cat yang penggunaannya harus dicampur air terlebih dahulu

3. *Face painting oil based*

Face painting ini berbahan dasar minyak dan mudah untuk di aplikasikan.

4. *Eyeshadow*

Kosmetika yang digunakan untuk membuat mata terlihat menarik dah. lebih hidup

5. Lem bulu mata

Untuk merekatkan *scar wax* agar tidak mudah lepas.

6. *Scar wax*

Padatan lilin yang digunakan untuk membuat luka sayatan, sobekan, membuat tambahan pada bagian tubuh seperti efek hidung mancung, tubuh patah dan lain-lain

7. *Uv powder*.

9) *Scar Wax*

Scar Wax adalah padatan lilin yang berfungsi untuk membuat *sfx make up*, luka sayatan, robekan, membuat tambahan pada bagian tubuh seperti efek hidung mancung, tubuh patah dan lain-lain.

10) *Uv Painting*

Uv Paint adalah cat berbasis air yang memiliki warna cerah dan tidak akan menyala jika hanya lampu saja yang dimatikan, tapi *Uv Paint* ini akan bereaksi dan menyala terang ketika disinari oleh *Ultra Violet (UV)*. *Uv painting* juga mengandung *fosfor* sebagai bahan utama yang membuat *Uv paint* menyala ketika disinari oleh sinar *Uv Light*.

11) *Uv Light*

Uv light terbagi menjadi 2 bentuk yaitu, bentuk bohlam dan senter *uv flashlight*. *Uv light* yang berbentuk bohlam memiliki watt yang cukup kecil sehingga *Uv paint* baru akan menyala jika diterangi dalam jarak yang cukup dekat, sedangkan senter *Uv flashlight* adalah senter dengan cara kerja memancarkan cahaya *Uv light* sehingga penggunaannya lebih fleksibel, mudah di genggam dan diarahkan sesuai keinginan.

3. Metode Penelitian

Diperlukan sebuah penyusunan konsep produk yang akan di jadikan ataupun dimodifikasi menjadi sebuah produk dalam bentuk rancangan yang di latar belakang oleh adanya dorongan yang memanfaatkan inovasi teknologi. . Proses pembuatan modul ini melalui 4 tahapan pengembangan karena dalam pembuatan modul harus memenuhi standar operasional. SOP disini dimaksudkan agar pembuatan modul ini dapat berjalan sesuai dengan rencana, maka dari itu SOP harus di jalankan dan dipenuhi secara terperinci sesuai dengan rencana yang sudah disusun atau dipersiapkan sebelumnya. Tahapan penelitian ini berupa Perencanaan, Proses penelitian,

Pengolahan Data, dan Hasil Penelitian, sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini merupakan proses pembuatan modul. Dalam pembuatan modul ada 3 langkah yang harus dilakukan yaitu pra produksi (persiapan), produksi (pelaksanaan), dan pasca produksi.

a. Tahap Pra Produksi

1) Penentuan Konsep

Menentukan konsep atau ide merupakan realisasi dari pemikiran dasar dan gagasan awal yang bertujuan untuk menuangkannya ke dalam media cetak modul, berupa ide awal, tema yang akan diangkat. Pada tahap ini ditentukan sasaran judul dan rencana kerja.

2) Desain (*Design*)

Desain merupakan pengumpulan data dan fakta yang relevan, berupa sampul modul, tata letak (*Layout*), penjelasan teks, pengambilan gambar untuk dimasukkan ke dalam modul dan lain-lainnya yang berkaitan dengan konsep/ide perancangan produksi yang akan ditampilkan. Informasi properti yang akan digunakan, gambar yang akan ditampilkan baik berupa modul, gambar, informasi, masalah-masalah teknis yang dihadapi, interaksi antara content yang akan digunakan ke dalam modul.

3) Perencanaan Produksi (*Production Plan*)

Perencanaan produksi merupakan tahap membuat konsep kerja terhadap apa yang akan dilakukan. Dalam melaksanakan perencanaan produksi, langkah-langkah yang akan dilakukan adalah pembuatan draf modul. Draf pada proses pembuatan modul ini terletak pada lampiran yang berada di halaman 38.

4) Pembuatan Tim

Tim kerja dan tokoh dalam proses pembuatan modul yang terdiri dari model, *beautician*, *fotographer*, *editor*.

b. Tahap Produksi

Pada tahap ini teknik shooting sesuai dengan konsep awal, karena beda konsep berbeda pula cara pengambilan gambarnya, shot/pengambilan gambar yang diambil harus menonjolkan tujuan dari pembuatan modul tersebut. Teknik termudah bisa dengan *wide angle*, *medium shot* dan *close up*.

c. Tahap Pasca Produksi

Setelah selesai melakukan proses shooting pengambilan gambar, dilakukan proses editing. Editing bertujuan untuk mengatur tone warna, menghilangkan atau menghapus objek bagian pada gambar, mengatur resolusi gambar, mempertajam warna, memperhalus, dan meningkatkan kecerahan pada gambar.

2. Proses Penelitian

Proses penelitian kali ini dilakukan dengan langkah kerja untuk tercapainya rias karakter avatar dengan teknik *glow in the dark*

3. Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian kali ini dilakukan dengan studi pustaka yang berupa mempelajari referensi atau penulisan dari buku internet. Studi dokumentasi meliputi proses pembuatan modul *make up* karakter avatar dengan teknik *glow in the dark* untuk memperjelas dan menjadi bukti dalam penelitian kali ini.

4. Hasil Penelitian

Pada akhir penelitian adalah menjabarkan hasil penelitian dari hasil praktik yang telah dilakukan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Pada hasil penelitian kali ini juga menjabarkan

perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan rias karakter avatar dengan teknik *glow in the dark*

Selanjutnya analisis data pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran modul. Data yang diperoleh melalui instrument penilaian dianalisis menggunakan metode kuantitatif pada saat uji coba

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik pada data dari masing-masing variabel. Dengan cara ini, diharapkan dapat mempermudah dalam memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai acuan untuk perbaikan produk media yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan yang terkumpul melalui kuesioner dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Tabel 3.9 Kriteria Untuk Keperluan Analisis Penelitian

No	Pilihan	Kriteria
1	Skor 1 0%-25%	Kurang Layak
2	Sekor 2 26%-50%	Cukup Layak
3	Sekor 3 51%-75%	Layak
4	Skor 4 76%-100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto, 1886 : 244) .

4. Metode Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian memegang peran penting untuk menentukan mutu dari suatu penelitian, karena validitas data penelitian sangat ditentukan oleh kualitas instrument penilaian yang digunakan.

Pada penelitian kali ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner dalam pengambilan datanya. Instrumen berbentuk kuesioner dengan skala 1-4 Sugiyono (2012 : 95) [18]. Kuesioner berisi pertanyaan- pertanyaan untuk menguji kualitas, efektifitas, dan

kesesuaian instruksional serta responden dengan melakukan uji coba produk. Kuesioner dibagikan ahli materi, ahli media.

Dalam penelitian video tutorial ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data. Setelah itu ke dalam data statistika sederhana dengan menggunakan penelitian skor rata-rata.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Skor Total = Skor tertinggi tiap butir soal x jumlah responden x jumlah butir soal

Tabel 3.12 Hasil Uji Kelayakan AhliMateri

Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
Aspek Kelayakan Isi	1	4	4
	2	3	4
	3	3	4
	4	3	3
	5	3	3
	6	3	3
	7	4	4
	8	3	3
	9	2	4
	10	3	3
	11	4	4
	12	3	3
	13	3	4
	14	3	3
	15	3	4
	16	4	4
	17	3	4
Aspek Kelayakan Penyajian	18	3	4
	19	3	4
	20	3	3
	21	3	4
	22	3	4
	23	3	3
	24	3	3
	25	3	3
	26	2	4
	27	3	3

	28	4	4
	29	3	3
Penilaian Kontekstual	30	4	4
	31	4	4
	32	4	4
	33	3	3
	34	2	3
	35	3	3
	36	3	3
	37	3	4
	38	2	3
	39	3	4
	JUMLAH SKOR		75

Penilaian Tahap 1:

$$P = \frac{118}{4 \times 1 \times 39} \times 100\%$$

$$P = \frac{118}{156} \times 100\% \quad \mathbf{P = 75\%}$$

Penilaian Tahap 2:

$$P = \frac{138}{4 \times 1 \times 39} \times 100\%$$

$$P = \frac{153}{156} \times 100\% \quad \mathbf{P = 88\%}$$

Dilihat dari skala likert pada halaman 48 hasil uji kelayakan dari ahli materi pada tahap awal mendapat presentase 75% dengan kriteria layak, dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki seperti pada layout langkah kerja dibuat satu persatu agar tidak membingungkan. Setelah melakukan perbaikan modul, dilakukan kembali uji kelayakan terakhir dengan hasil presentase 88%.

Tabel 3.14 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
Aspek Kelayakan Kegrafikan	1	1	4
	2	1	3
	3	3	4
	4	3	4
	5	3	3

	6	4	3
	7	3	3
	8	3	3
	9	4	4
	10	2	4
	11	3	4
	12	3	3
	13	3	3
	14	3	3
	15	2	3
	16	3	3
	17	4	4
	18	3	3
	19	2	3
	20	2	4
	21	3	3
	22	3	3
	23	2	3
	24	3	3
	25	3	4
	26	3	3
	27	4	4
	28	3	4
	29	4	4
Aspek Kelayakan Bahasa	30	3	4
	31	3	4
	32	3	3
	33	4	4
	34	3	4
	35	3	3
	36	3	3
	37	3	4
	38	3	4
	39	3	3
	40	3	4
	41	3	4
	JUMLAH SKOR		73

Penilaian Tahap 1:

$$P = \frac{120}{4 \times 1 \times 41} \times 100\%$$

$$P = \frac{120}{164} \times 100\% \quad \mathbf{P = 73\%}$$

Penilaian Tahap 2:

$$P = \frac{143}{4 \times 1 \times 41} \times 100\%$$

$$P = \frac{143}{164} \times 100\% \quad \mathbf{P = 87\%}$$

Dilihat dari skala likert pada halaman 48 hasil uji kelayakan dari ahli media pada tahap awal mendapat presentase 73% dengan kriteria layak, dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki seperti typo pada penomoran, daftar pustaka, ukuran buku belum jelas, gambar dan warna kurang jelas. Setelah melakukan perbaikan modul, dilakukan kembali uji kelayakan terakhir dengan hasil presentase 87 % Masukan serta saran yang diberikan oleh para dosen ahli materi dan ahli media diatas dapat dijadikan sebagai acuan untuk penulis memperbaiki modul Tata Rias Karakter Avatar dengan Teknik Glow In The Dark yang telah dibuat. Sehingga setelah dilakukan perbaikan oleh penulis, modul ini layak dijadikan sebagai informasi dan media pembelajaran.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

a. Kesimpulan

Tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Modul *Make Up* Karakter Avatar dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi” bertujuan untuk menghasilkan modul yang layak. Dalam pembuatan modul ada 3 langkah yang harus dilakukan yaitu pra produksi (persiapan), produksi (pelaksanaan), dan pasca produksi.

Penilaian media modul ini telah melewati tahap uji kelayakan oleh para dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan presentase 88% memenuhi kriteria sangat layak, dan dari ahli media mendapatkan presentase 87% Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi pada Program Studi Diploma 3 Tata Rias.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perlu adanya penelitian lebih lanjut yang akan memperbaiki kekurangan laporan ini
2. Pembaca diharapkan untuk mencari lebih banyak materi dari berbagai sumber.

Referensi

- [1] Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Azhar, Arsyad. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Grafindo
- [3] Eko Santosa. (2008). Seni Teater Jilid 1. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [4] Daryanto. 2013. Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media
- [5] H. Paningkiran. (2013). Make-up karakter. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Indrayani, Emy. 2016. Tata Rias Wajah Pangung. Depok: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal PMTK
- [7] Kurniawan, Syamsul. (2016). Pendidikan karakter. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- [8] LESTARI, AYU. (2019). PENGEMBANGAN MODUL SENI MERANGKAI BUNGA TANGAN PENGANTIN (HAND BOUQUETE) DITERAPKAN PADA MATA KULIAH SENI DEKORASI RUANG TATA RIAS. Universitas Negeri Jakarta
- [9] Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung : Remaja Rosdakarya
- [10] Musfiqon, M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- [11] N Riantiarno. (2011). Kitab teater tanya jawab seputar seni pertunjukan. Jakarta: Grasindo.
- [12] Nana Sudjana, Ahmad Rifai, 2005. Media Pengajaran, Sinar Baru Algendindo, Bandung.
- [13] Nasution, S. 2006. *Berbasis Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [14] Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar, Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1), 351-44
- [15] Permana, A. Y. (2020). PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PERAWATAN KULIT WAJAH NORMAL DENGAN ALAT LISTRIK PADA MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH DENGAN ALAT LISTRIK PADA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TATA RIAS (Vol. 53, Issue 9). Universitas Negeri Jakarta.
- [16] Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- [17] Siregar, C. K., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2017). Perancangan Karya Fotografi Glow in the Dark Face Painting Sebagai Sarana Pencitraan Batik Surabaya. Jurnal DKV Adiwarna, 1(10), 9.
- [18] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [19] Sugiyanto. (2017). Seni budaya. Erlangga
- [20] Turyani. (2012). Rias wajah fantasi. Bojongsari: Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata