

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Industri kecantikan di Indonesia telah berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dikarenakan munculnya tren-tren kecantikan baru di kalangan masyarakat, terutama wanita. *Associate VP Head of Industry Tech, Property, Consumer Industry Markplusinc Yosanova Savitry*, mengatakan kalau industri kecantikan di Indonesia akan semakin berkembang di masa depan. Pertumbuhan industri kecantikan di Indonesia bisa mencapai angka dua digit dibandingkan dengan negara-negara lain. Dari seluruh dunia, hanya Indonesia dan Mesir yang memiliki pertumbuhan sebanyak dua digit, sekitar 16 persen, sementara negara lain hanya mencapai angka satu digit.

Sejak zaman kuno, tata rias wajah sudah dikenal dan diterapkan oleh kaum Wanita. Pada umumnya, tujuan merias wajah yaitu untuk mempercantik diri agar terlihat lebih menarik. Dalam tata rias sendiri terdapat berbagai macam jenis, yaitu tata rias korektif, tata rias seni, tata rias fantasi, tata rias tradisional, tata rias spesial efek, dan tata rias karakter. Tetapi seiring berkembangnya zaman, tata rias kini tidak hanya digunakan untuk mempercantik diri saja. Melainkan juga digunakan dalam dunia televisi, film, dan pementasan teater. Dalam dunia film dan teater tidak hanya membutuhkan tata rias cantik tetapi juga membutuhkan kemampuan tata rias khusus yang dapat menampilkan perubahan yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan oleh seorang pemain peran.

Istilah lain untuk drama adalah Teater, yang mencakup berbagai proses seperti pemilihan ide, pemilihan naskah cerita, penafsiran, penggarapan, penyajian, pementasan, pertunjukan, pemahaman, penikmatan, dan lain sebagainya (Syam, 2016). Teater muncul pertama kali pada abad ke-6 SM dari Yunani Kuno dengan sebutan *Theatron* yang artinya drama. *Theatron* juga merupakan nama suatu bangunan khusus untuk pertunjukan, terbuka tanpa atap, dan dibangun bertingkat. Awalnya teater berkembang pesat di Italia dari segi panggung, dekorasi, ornamen pada layar, dan lainnya yang kemudian melahirkan teater semakin modern. Teater modern di Indonesia lahir karena adanya percampuran teater tradisional dengan

teater barat. Dalam dunia teater, untuk keberlangsungan pertunjukan, selain dekorasi, ornamen, dan kostum, tata rias juga dibutuhkan untuk membuat suatu karakter tertentu pada tokoh yang akan memainkan peran.

Karakter dalam teater sangat berkaitan dengan tata rias, yang dapat dimaksud sebagai seni mengubah penampilan bentuk wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tokoh dalam teater memiliki karakter yang berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda membutuhkan penampilan yang berbeda juga sesuai dengan karakternya, dan tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda tersebut (Darmadi et al., 2020).

Tata rias karakter adalah suatu tata rias yang biasa digunakan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan (Paningkiran, 2013). Tata rias karakter merupakan salah satu jenis tata rias yang biasa digunakan untuk mengubah penampilan fisik seseorang agar sesuai dengan karakter tertentu. Dalam tata rias karakter diperlukan kreativitas, keterampilan, dan pemahaman tentang seni peran karena sangat berguna untuk mendapatkan transformasi visual yang diinginkan, membantu memperkuat karakter suatu peran, dan menambah dimensi visual pada suatu pertunjukan.

Dunia film dan teater juga menggunakan tata rias karakter yang dikenal dengan *SFX Make Up* atau *Special Effect Make Up* yaitu efek rias khusus untuk membuat para aktor/aktis terlihat lebih tua, memiliki luka atau cacat, memberi kesan menyeramkan, dan lain sebagainya (Putri et al., 2021). Oleh karena itu, tata rias karakter tidak hanya meliputi riasan pada wajah, melainkan juga pembuatan efek, yang salah satunya adalah efek luka bakar. Luka bakar terbagi menjadi IV grade. Grade I adalah luka bakar superficial yang kerusakannya hanya terjadi di epidermis, Grade II adalah luka bakar yang mengenai epidermis dan jaringan di bawahnya, Grade III adalah luka bakar yang mengenai seluruh lapisan kulit, dan Grade IV adalah luka bakar yang mengenai seluruh lapisan kulit termasuk dengan jaringan yang lebih dalam, seperti otot atau tulang (Azizah, 2014). Berdasarkan grade-grade tersebut, luka bakar grade II adalah jenis luka bakar yang sering dialami (Farinisli, 2022).

Pembuatan efek luka bakar grade III dan grade IV dibutuhkan kosmetik khusus untuk memberikan kemiripan dengan luka bakar yang aslinya. Pada penelitian ini bahan utama yang digunakan untuk membuat tata rias efek luka bakar grade III adalah Gelatin karena dapat memberikan efek kulit kasar dan efek membengkak dan Lateks cair karena tingkat kerekatannya yang kuat supaya tidak mudah terlepas, namun diperlukan juga bahan pendukung lainnya agar efek luka bakar ini terlihat nyata dan mirip dengan aslinya. Bahan pendukung yang dimaksud berupa *Body Painting* untuk memberikan efek warna merah atau merah kehitaman pada luka yang dibuat. *Fake blood* digunakan untuk memberi efek berdarah pada luka yang dibuat. *Lateks Colorant* dengan warna yang lebih gelap untuk menandai kedalaman luka, *Foundation* yang sesuai dengan warna kulit agar warna tissue tersamarkan.

Saat ini belum ada video tutorial pembuatan efek luka bakar (derajat III) menggunakan Gelatin dan Lateks cair yang layak di media sosial, selama ini yang terdapat hanyalah video tutorial yang menggunakan lem bulu mata dan kapas sehingga kurang memberikan efek dari luka bakar yang sebenarnya. Maka dari itu peneliti akan membuat sebuah video tutorial yang layak mengenai pembuatan efek luka bakar (derajat III) berbahan dasar Gelatin dan Lateks cair yang mudah diakses di media sosial agar dapat dijadikan sumber belajar oleh masyarakat.

Prosedur ini dibuat dalam bentuk video tutorial karena pada umumnya video tutorial bertujuan untuk mendemonstrasikan langkah-langkah atau proses pembuatan agar penonton dapat memahami dan mengikuti petunjuk dengan lebih mudah. Video tutorial rias wajah pada saat ini sangat diminati oleh banyak orang dari berbagai kalangan karena tersedia di berbagai *platform* yang ada di internet dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dengan adanya video tutorial dapat memudahkan seseorang untuk belajar secara otodidak tanpa adanya seorang pengajar, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rasyid Hardi Wirasmita, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutotial Interaktif Menggunakan Aplikasi CAMTASIA STUDIO Dan Macromedia Flash”, menyatakan video tutorial memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan metode belajar langsung karena penonton bisa dengan mudah mengulang bagian yang dianggap belum jelas.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin membuat hasil karya efek luka bakar (derajat III) yang dibuat dengan menggunakan bahan dasar Gelatin dan Lateks cair dalam bentuk video tutorial yang layak dan praktis menurut ahli materi dan ahli media, dan diharapkan video tutorial ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk membantu meningkatkan keterampilan masyarakat.

1.2.Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penulis akan memfokuskan penelitian ini pada pengembangan video tutorial tata rias karakter tiga dimensi efek luka bakar (derajat III) di bagian pergelangan tangan (*Carpal*) sampai dengan bagian telapak tangan (*Metacarpal*) menggunakan bahan dasar Gelatin dan Lateks cair dengan durasi kurang lebih selama 10 menit.

1.3.Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang ada, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana pembuatan video tutorial efek luka bakar (derajat III) yang layak dan praktis untuk dijadikan sebagai sumber belajar berbasis model pengembangan ADDIE.

1.4.Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video tutorial efek luka bakar (derajat III) yang layak dan praktis berbasis model pengembangan ADDIE untuk dijadikan sumber belajar.

1.5.Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Pembaca

Menjadi media belajar yang efektif, menarik, mudah dimengerti, dapat disaksikan berulang kali, dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

1.5.2. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan kemampuan, keterampilan, kreativitas, dan pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi bekal pada pembelajaran selanjutnya atau dunia kerja, dan dapat menciptakan karya yang kreatif, dan sebagai syarat

kelulusan dari program studi D4 Kosmetik dan Perawatan Kecantikan, Universitas Negeri Jakarta.

1.5.3. Bagi Program Studi

Dapat menjadi sarana belajar dan pengembangan kreativitas mahasiswa dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Program Studi Kosmetik dan Perawatan Kecantikan yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

