

PENGUATAN KOMPETENSI TATA ARTISTIK MELALUI PELATIHAN MAKE UP DAN WARDROBE FILM FANTASI SISWA SMK NEGERI 8 SURAKARTA

**Strengthening Artistic Design Competence through Make-Up and Fantasy Film Wardrobe
Training for Students of SMK Negeri 8 Surakarta**

¹Danissa Dyah Oktaviani, ²Sri Lestariningsih,

¹Institut Seni Indonesia Surakarta

²Institut Seni Indonesia Surakarta

Korespondensi: Danissa Dyah Oktaviani. Alamat email: danissa@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi tata artistik siswa Program Keahlian Broadcasting dan Film di SMK Negeri 8 Surakarta melalui pelatihan make up dan wardrobe film fantasi. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari kebutuhan peningkatan kemampuan siswa dalam aspek estetika visual film, khususnya pada genre fantasi yang menuntut kreativitas tinggi dalam perancangan karakter dan penataan busana. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelatihan teori dan praktik, pendampingan produksi, hingga gelar karya berupa fashion show bertema busana fantasi. Peserta dilatih oleh narasumber profesional di bidang tata rias dan desain kostum, dengan pendekatan berbasis praktik langsung agar siswa mampu menerapkan prinsip artistik secara komprehensif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek keterampilan teknis, kreativitas, dan kolaborasi antar siswa dalam proses produksi. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal yang diadaptasi dalam rancangan kostum fantasi. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil menjadi sarana penguatan kompetensi vokasional yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif sekaligus mendukung pengembangan profil pelajar Pancasila melalui karakter kreatif, mandiri, dan gotong royong.

Kata Kunci: Tata Artistik, Make Up, Wardrobe, Fantasy Film, Vokasi

ABSTRACT

This community service activity aims to strengthen the artistic design competence of students in the Broadcasting and Film Study Program at SMK Negeri 8 Surakarta through training in make-up and wardrobe design for fantasy films. The background of this activity stems from the need to improve students' abilities in the visual aesthetics of film production, particularly in the fantasy genre, which demands a high level of creativity in character design and costume arrangement. The implementation method consists of several stages, including planning, theoretical and practical training, production mentoring, and a final showcase in the form of a fantasy-themed fashion show. Participants were trained by professional practitioners in make-up artistry and costume design, using a hands-on approach that enabled students to apply artistic principles comprehensively. The results showed a significant improvement in technical skills, creativity, and collaboration among students during the production process. Moreover, the activity fostered appreciation for local cultural values, which were adapted into the fantasy costume designs. Thus, this training successfully served as a means of strengthening vocational competence relevant to the needs of the creative industry while supporting the development of the Profil Pelajar Pancasila through creative, independent, and collaborative character building.

Keywords: Artistic Design, Make Up, Wardrobe, Fantasy Film, Vocational Competence

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran deep learning adalah pendekatan yang berfokus pada tiga aspek utama, yaitu kesadaran (mindful), kebermaknaan (meaningful), dan keberlanjutan (durable) (1). Model ini menjanjikan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Implementasi model ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang sering kali muncul dalam sistem Pendidikan tradisional, yang lebih berfokus pada aspek kognitif semata tanpa memperhatikan keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar(2). Kurikulum deep learning dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa, mengembangkan pemikiran kritis, serta memperkuat kemampuan beradaptasi. Siswa tidak dijejali dengan hal yang bersifat teoretis tetapi pendekatan deep learning mengarah pada kontekstualisasi pengetahuan(3). Selain itu, kurikulum ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Integrasi deep learning dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas metode pengajaran, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, problem solving, dan kreativitas yang relevan dengan kebutuhan industri modern. Model deep learning berfokus pada pengembangan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang menyeluruh, di mana siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar mereka (2). Pembelajaran deep learning melibatkan dua unsur utama yaitu guru dan peserta didik. Melalui pembelajaran deep learning sistem deep dialogue/critical thinking akan terbina hubungan dialogis antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran(4)

Broadcasting dan Film (BCF) merupakan bagian dari industri kreatif yang berbasis pada kreativitas, inovasi, teknologi, dan digitalisasi, dengan perkembangan yang terus berlanjut. BCF memiliki kedudukan penting yaitu sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan

akhlak mulia pemajuan kesejahteraan masyarakat (5). Dilain sisi film dinilai sebagai obyek soft power namun dalam kenyataannya film memiliki kekuatan yang sangat besar dalam bidang ekonomi dan budaya(6). Kekuatan media berada pada struktur dan proses ekonomi media dalam memproduksi pesan yang mempengaruhi budaya(7). Oleh sebab itu, para profesional di bidang ini, termasuk tenaga pendidik, perlu secara aktif meningkatkan keterampilan serta memperkaya sumber ide untuk pengalaman visual yang lebih baik. Siswa menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi baru guna memperluas keterampilan dan memperkaya kreativitas dalam proses pembelajaran. Kesiapan guru juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan model ini. Guru di Indonesia sering kali dihadapkan pada tantangan dalam mengadaptasi metode pembelajaran baru, terutama yang memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis deep learning menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan penuh makna bagi siswa(2). Pada tataran ini dimensi kognitif yang berkaitan dengan konsep materi terlebih dahulu distimulusi secara teoritis kemudian dilanjutkan ke tataran praksis pada pembelajaran di kelas berdasarkan hirarkis dan kronologisnya(8). Pelatihan dan pengembangan profesi guru menjadi hal yang sangat penting dalam memastikan keberhasilan implementasi model ini (9)



Gambar 1. Pertemuan Rutin MGMP BCF
Kota Surakarta
(Sumber: Wegig, 2025)

Kelompok Guru (MGMP) BCF Kota Surakarta merupakan MGMP Kota terbesar di Provinsi Jawa Tengah karena memiliki jumlah sekolah dengan program keahlian BCF terbanyak dengan jumlah siswa sebanyak 420 anak. Hal tersebut merupakan suatu potensi besar dalam menciptakan seniman audio visual yang potensial di masa mendatang. Siswa yang dibekali dengan kompetensi yang baik akan menjadi pekerja yang profesional. Materi yang diberikan guru harus selaras dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) secara up to date. Siswa harus dapat menyesuaikan diri terhadap berbagai macam kewajiban administrasi dan waktu yang digunakan untuk upgrade ketrampilan diri di berbagai bidang BCF sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran kontekstual. MGMP BCF Kota Surakarta terdiri dari 18 guru yang berasal dari SMK Negeri 6 Surakarta, SMK Negeri 7 Surakarta, SMK Negeri 8 Surakarta, dan SMK Batik 2. MGMP BCF Kota Surakarta secara rutin melakukan pertemuan untuk membahas berbagai macam kegiatan level kota, provinsi, maupun nasional. Kegiatan besar yang rutin dilakukan oleh MGMP BCF Surakarta diantaranya swakelola kompetisi LKS (Lomba Kompetensi Siswa) Tingkat Kota/Kabupaten/Provinsi, Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), dan penyusunan MUK (Matei Uji Kompetensi) LSP (Lembaga Sertifikasi Profesi) P1.

Dalam pembelajaran, Siswa BCF mendapatkan materi tentang Broadcasting dan Film yang merupakan dua jenis produk yang berbeda dimana setiap guru dalam satu tahun mendapatkan pelatihan satu guru/tahun dan secara terbatas hanya mengikuti satu bidang broadcasting atau

film saja. Pelatihan yang diperoleh merupakan pelatihan penciptaan produk broadcasting atau film secara utuh sehingga hampir tidak mendapatkan pendalaman pada sub-bidang produksi secara terperinci mengingat elemen produksi BCF sangat banyak seperti penulisan naskah, tata artistic, latar, lighting, make up dan wardrobe. Setiap elemen tersebut menempati peran yang sangat penting sehingga tidak dapat diabaikan keberadaannya. Dari keempat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki program keahlian BCF, maka SMKN 8 Surakarta dipilih dengan pertimbangan sebagai domisili kerja Ketua MGMP BCF Surakarta dan merupakan SMK I pada awalnya yang bergerak di bidang seni sehingga menjadi nilai lebih.

Make Up dan Wardrobe dalam BCF merupakan elemen visual yang sangat nampak di layar. Penataan yang baik akan menjadikan jiwa film terasa nyata. Make Up dalam film mencakup make up natural, karakter, dan fantasi. Fokus dalam kegiatan ini mencakup make up fantasi. Make up fantasi merupakan rias yang menerapkan berbagai jenis atau tipe tema namun tetap mempertahankan penampilan manusia seutuhnya dan tidak merubah atau menambahkan bentuk baru pada wajah, dan bagian-bagian wajah lainnya (10) Fantasy makeup juga merupakan bentuk seni rias wajah yang menggabungkan kreativitas, imajinasi dan teknik seni rias untuk menciptakan wujud khayalan tertentu dan seringkali dramatis(11). Salah satu karakteristik dari make up fantasi yaitu rias wajah fantasi memiliki pendekatan yang lebih artistik daripada rias wajah korektif(12). Dalam perkembangannya, make up fantasi tidak hanya merujuk pada orang saja tapi juga merujuk pada benda lainnya sesuai

penjabaran Moch Serjapranoto dalam Sriwahyuni mengungkapkan bahwa Makeup fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga, hewan, atau benda (13)

2. TUJUAN DAN MANFAAT

- a. Meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang Broadcasting dan Film (BCF) khususnya pada elemen make up dan wardrobe melalui penerapan model pembelajaran deep learning yang menekankan kesadaran (mindful), kebermaknaan (meaningful), dan keberlanjutan (durable).
- b. Membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta problem solving yang dapat mendukung pengembangan kreativitas dalam produksi audio visual.
- c. Mengintegrasikan pendekatan project -based learning sehingga siswa mampu mengaitkan teori dengan praktik secara kontekstual, terutama dalam penciptaan karakter visual dalam pertunjukan drama musikal maupun produksi film
- d. Mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif berbasis deep learning, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri
- e. Memperkuat sinergi antara MGMP BCF Kota Surakarta dengan sekolah - sekolah kejuruan sebagai wadah peningkatan profesionalisme guru serta pengembangan kurikulum

yang selaras dengan perkembangan teknologi dan industri kreatif.

3. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

a. Edukasi mengenai pengetahuan dan keterampilan dasar dalam penyusunan make up dan wardrobe untuk produksi film fantasi sangat penting. Pemahaman dasar ini membantu dalam merancang konsep serta memperkirakan kebutuhan anggaran secara lebih akurat. Dengan memiliki wawasan mengenai berbagai aspek produksi, sineas dapat bekerja lebih efisien dan menghindari hambatan akibat minimnya pemahaman teknis. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui sesi in focus yang berfokus pada pengenalan dasar desain kostum dan teknik jahit sederhana. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meyakinkan para sineas bahwa keterbatasan dalam keterampilan menjahit bukanlah hambatan utama. Dengan memanfaatkan teknologi yang mendukung proses desain dan produksi kostum, siapa pun dapat berkontribusi dalam menciptakan penyusunan make up dan wardrobe berkualitas, bahkan tanpa latar belakang di bidang fashion styling.

b. Pelatihan: Workshop Penyusunan Make Up dan Wardrobe Fantasi merupakan pelatihan yang mencakup seluruh proses, mulai dari pengenalan bahan, pembuatan, hingga tahap finishing. Pelatihan ini terbagi menjadi dua sesi utama: pertama, pembuatan sketsa dan desain, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan teknik make up fantasi dasar hingga tahap penyelesaian penyusunan make up dan kostum, sementara sesi kedua berfokus pada praktik make up fantasi dasar menggunakan peralatan yang mudah didapatkan dan diolah dengan foodgrade.

Workshop Penyusunan Make Up dan Wardrobe Fantasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar peserta mengenai bahan, proses pembuatan, serta teknik finishing dalam penyusunan make up dan wardrobe fantasi untuk film fantasi.

Selain itu, pelatihan ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis dalam membuat sketsa dan desain kostum, serta menguasai teknik make up fantasi dasar hingga tahap penyelesaian. Dengan memanfaatkan teknologi, peserta akan diperkenalkan pada penggunaan perangkat lunak desain di Laboratorium Komputer guna mempermudah proses perancangan wardrobe. Workshop ini juga bertujuan untuk mengenalkan teknik produksi yang efisien, termasuk penggunaan mesin jahit portabel dan optimalisasi sumber daya yang tersedia. Melalui pelatihan ini, diharapkan sineas dapat lebih mandiri dan kreatif dalam menciptakan wardrobe sesuai kebutuhan produksi film fantasi, meskipun tanpa latar belakang di bidang fashion styling. Selain itu, fleksibilitas dalam lokasi dan metode pelatihan akan disesuaikan dengan aset yang tersedia agar pelatihan dapat berjalan secara optimal.

c. Pelatihan Teknologi: Teknologi yang diterapkan dalam pelatihan ini dirancang untuk mendukung setiap tahapan pembelajaran agar peserta dapat memahami dan menguasai proses make up fantasi secara efektif. Siswa akan dibekali berbagai Teknik dalam membentuk make up fantasi. Siswa akan diberikan alat dan bahan make up fantasi dasar ditambah dengan mix media yang disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat. Selain itu siswa memungkinkan untuk membuat desain baju fantasi. Pada tahap sketsa dan desain, sosialisasi diberikan kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai aplikasi desain grafis, seperti CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator, dan Anseries. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan peserta untuk membuat desain kostum dengan lebih detail dan presisi, sehingga konsep yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan produksi film fantasi. Selain itu, motif yang dibuat dalam pelatihan ini merupakan hasil karya orisinal dari siswa, yang kemudian akan dicetak secara custom untuk memberikan sentuhan unik pada setiap kostum.

d. Pendampingan dan Evaluasi: Narasumber akan memberikan pendampingan dan evaluasi

secara menyeluruh untuk memastikan keberhasilan pelatihan. Proses pendampingan dibagi menjadi dua tahap utama. Tahap pertama dilakukan selama pelatihan, di mana peserta akan dibimbing mulai dari pemilihan bahan baku hingga menghasilkan produk yang siap digunakan. Tahap kedua merupakan pendampingan pasca pelatihan yang berfokus pada penerapan teknologi serta pengembangan keterampilan peserta dalam penyusunan make up dan wardrobe fantasi.

Dalam hal ini, Siswa akan tetap terhubung dengan narasumber untuk melakukan koordinasi lanjutan terkait hasil karya yang telah dibuat setelah pelatihan berakhir. Konsultasi dan pendampingan akan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta agar mereka dapat terus mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang telah dibuat akan melalui tahap quality control sebelum dievaluasi berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Evaluasi akan mempertimbangkan aspek materialisasi, seperti pemilihan bahan dan teknik produksi, serta aspek estetika guna memastikan bahwa setiap kostum yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal sesuai dengan kebutuhan film fantasi.

4. HASIL DAN DISKUSI

a. Pengarahan dan Orientasi Awal

Tahap awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi pengarahan dan orientasi yang diikuti oleh seluruh peserta sebagai langkah pembuka menuju proses pelatihan yang lebih mendalam. Pada tahap ini, tim pelaksana berperan penting dalam memberikan penjelasan komprehensif mengenai latar belakang, tujuan, serta sasaran dari program yang akan dijalankan. Peserta dikenalkan pada struktur dan alur kegiatan secara sistematis, mulai dari bentuk kegiatan,

metode pelaksanaan, hingga hasil akhir yang diharapkan. Penjelasan ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan kesiapan mental peserta agar dapat mengikuti setiap tahap pelatihan dengan penuh semangat.

Selain itu, orientasi juga menjadi ajang penting untuk memperjelas manfaat program, baik bagi guru maupun siswa, terutama dalam konteks penguatan kompetensi pendukung pembelajaran Broadcasting dan Film. Dalam sesi ini, peserta mendapatkan pemahaman bahwa penguasaan keterampilan tata rias, tata busana, fotografi model, dan koreografi bukanlah aspek yang berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi untuk membentuk kualitas visual dan estetika dalam karya audio-visual. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga mengembangkan sensitivitas artistik dan kolaboratif yang menjadi ciri khas dunia kreatif. Sesi orientasi juga difungsikan sebagai ruang interaktif antara tim pelaksana dan peserta. Melalui diskusi terbuka, peserta diajak untuk berbagi pengalaman, pengetahuan, serta keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Identifikasi awal ini sangat penting agar tim pelaksana dapat menyesuaikan materi, metode, dan tingkat kesulitan pelatihan sesuai dengan kebutuhan nyata peserta di lapangan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap individu dapat memperoleh manfaat optimal dari program yang diselenggarakan.



Gambar. Persiapan Pembukaan

Pada sesi berikutnya, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi awal oleh narasumber yang berfokus pada tema busana dan rias fantasi. Sesi ini menjadi momen penting karena membuka wawasan peserta mengenai konsep kreatif di balik perancangan busana fantasi yang sarat nilai artistik, imajinatif, dan eksploratif. Narasumber menjelaskan secara runtut mengenai tahapan pembuatan busana fantas, mulai dari proses perencanaan ide atau konsep desain, pembuatan sketsa, pemilihan bahan, hingga tahap realisasi dalam bentuk karya tiga dimensi yang siap dikenakan. Dalam penjelasannya, narasumber juga menekankan pentingnya memahami karakter bahan yang digunakan, seperti penggunaan material daur ulang, kain non-konvensional, atau bahan tambahan seperti plastik, logam ringan, dan ornamen dekoratif yang dapat mendukung bentuk visual yang dramatis. Peserta diperkenalkan pada prinsip dasar penciptaan busana fantasi yang tidak sekadar menonjolkan estetika, tetapi juga

memperhatikan keseimbangan antara kenyamanan, kekuatan konstruksi, dan daya tampil visual. Selain itu, aspek rias wajah turut dijelaskan sebagai elemen pendukung yang memperkuat karakter tokoh atau tema busana yang ditampilkan, sehingga tercipta kesatuan visual yang utuh antara kostum, make-up, dan ekspresi model.



Gambar. Orientasi Awal

Pelatihan Penataan Tata Rias

Pelatihan tata rias difokuskan pada make up fantasi yang dapat mendukung produksi film maupun pertunjukan seni. Peserta diperkenalkan pada dasar-dasar tata rias, pemilihan warna, serta teknik pengaplikasian make up sesuai karakter. Dalam praktiknya, guru dan siswa dilatih membuat riasan wajah yang menampilkan karakter tertentu, baik realis maupun fantasi. Hasil pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, terutama dalam mencoba berbagai kombinasi warna dan bentuk riasan. Selain itu, peserta mulai memahami bahwa make up tidak sekadar mempercantik tampilan, tetapi juga berfungsi memperkuat

karakter dalam sebuah karya audio-visual.

1. Pelatihan Tata Rias



Gambar. Pelatihan Tata Rias

Pelatihan Penataan Busana



Gambar. Pelatihan Tata Busana

Sesi selanjutnya berlanjut pada pelatihan tata busana atau wardrobe, yang memiliki peran penting dalam membentuk dunia visual film, khususnya pada genre fantasi. Pada tahap ini, peserta diajak untuk memahami bahwa kostum bukan sekadar pakaian yang dikenakan oleh aktor, tetapi merupakan bagian dari proses penciptaan karakter dan suasana yang menghidupkan narasi film. Tata busana menjadi sarana utama untuk menggambarkan identitas, latar budaya, hingga kepribadian tokoh dalam cerita. Dalam pelatihan ini, narasumber memaparkan secara rinci mengenai proses kreatif pembuatan busana fantasi, mulai dari penemuan ide, riset konsep karakter, pembuatan sketsa desain, pemilihan bahan, hingga proses konstruksi busana. Peserta diperkenalkan pada berbagai jenis bahan tekstil dan non-tekstil yang dapat digunakan untuk menciptakan efek dramatis, seperti kain satin, beludru, kulit sintetis, tali rafia, busa, bahkan limbah plastik yang dapat dimodifikasi menjadi ornamen bernilai artistik. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak terbatas pada bahan mahal, melainkan pada kemampuan mengolah dan memadukan elemen visual secara imajinatif. Selain fokus pada pembuatan busana utama, sesi ini juga menekankan pentingnya aksesoris pendukung seperti headpiece, mahkota, kalung, gelang, sabuk, hingga properti khas seperti tongkat atau perisai karakter.

Aksesori-aksesori tersebut berfungsi memperkuat citra dan keunikan karakter yang ditampilkan. Narasumber memberikan contoh langsung cara membuat headpiece dari bahan sederhana seperti kawat, kain keras, kertas karton tebal, dan manik-manik yang dirangkai sedemikian rupa hingga menghasilkan tampilan megah dan berkelas.

Suasana pelatihan berlangsung dinamis dan inspiratif. Peserta tampak antusias mengikuti arahan narasumber, baik dalam tahap perancangan desain maupun saat praktik membuat aksesoris. Mereka saling berdiskusi mengenai konsep karakter yang ingin diwujudkan, menyesuaikan warna dan bentuk kostum agar selaras dengan tema film fantasi yang mereka bayangkan. Tim pendamping juga turut membantu memastikan setiap peserta memahami teknik dasar menjahit, merangkai ornamen, dan menata busana sesuai proporsi tubuh model. Pelatihan ini memberikan pengalaman nyata kepada peserta tentang bagaimana tata busana berperan besar dalam mendukung produksi film fantasi, di mana kekuatan visual menjadi elemen utama dalam membangun dunia imajinatif. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mendesain dan membuat kostum, tetapi juga menumbuhkan kepekaan estetika, kreativitas, serta kemampuan berpikir konseptual dalam menciptakan karya yang orisinal dan bernilai seni tinggi.

Fotografi Model





Tahap berikutnya dalam rangkaian kegiatan adalah pendampingan sesi foto model yang menampilkan hasil karya dari pelatihan tata rias dan tata busana (wardrobe). Kegiatan ini menjadi ajang penerapan nyata dari seluruh keterampilan yang telah diperoleh peserta selama pelatihan, sekaligus mengintegrasikan aspek make-up, kostum, dan ekspresi visual ke dalam satu kesatuan estetika yang utuh. Pada tahap ini, peserta didampingi oleh tim pelaksana untuk mempersiapkan model yang akan difoto. Proses dimulai dari tahap penataan rias wajah dan rambut sesuai dengan karakter yang diusung, kemudian dilanjutkan dengan pemakaian busana dan aksesoris fantasi yang telah dirancang sebelumnya. Setiap detail diperhatikan dengan seksama, mulai dari komposisi warna, keseimbangan bentuk busana, hingga kecocokan antara riasan dan kostum agar menghasilkan tampilan yang harmonis dan ekspresif. Sesi foto dilakukan dengan pendekatan profesional yang menekankan pada teknik pencahayaan, pose, dan komposisi visual. Peserta diajak memahami bagaimana kostum dan riasan akan terlihat di depan kamera, serta bagaimana ekspresi model dapat memperkuat karakter yang ingin ditampilkan. Pendamping memberikan arahan langsung mengenai cara menentukan sudut pengambilan gambar (angle), intensitas cahaya, serta pemanfaatan latar belakang yang mendukung tema fantasi. Selama sesi berlangsung, suasana terlihat dinamis dan penuh semangat. Peserta berperan aktif, baik sebagai penata rias, penata busana, maupun asisten fotografer.

Mereka saling berkolaborasi untuk menciptakan hasil foto yang tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan artistik di balik konsep busana dan karakter yang telah diciptakan. Kegiatan pendampingan foto model ini menjadi puncak dari seluruh rangkaian pelatihan, di mana hasil kreativitas peserta dapat terdokumentasi secara visual sebagai bentuk apresiasi terhadap proses belajar yang telah dijalani. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengalaman langsung tentang pentingnya kerja tim dalam dunia kreatif, khususnya dalam menghasilkan karya visual yang berkualitas di bidang Broadcasting, Film, dan Desain Mode.

Gelar Karya

Gelar Karya Fashion Show dan Penutupan



Gambar. Gelar Karya: Fashion Show Karya Hasil Pelatihan

Sebagai puncak dari seluruh rangkaian kegiatan, diselenggarakan gelar karya berupa fashion show yang menampilkan hasil pelatihan tata rias, tata busana, fotografi, dan koreografi. Kegiatan ini menjadi ajang apresiasi sekaligus wadah untuk

memperlihatkan kreativitas peserta dalam mengintegrasikan berbagai elemen estetika ke dalam satu bentuk pertunjukan visual yang utuh. Fashion show ini menampilkan karya busana fantasi rancangan peserta yang dipadukan dengan tata rias artistik serta koreografi yang telah dipelajari sebelumnya. Setiap penampilan dirancang untuk merepresentasikan karakter tertentu, mulai dari tema budaya, mitologi, hingga tokoh imajinatif yang menggambarkan kekuatan dan keindahan visual. Busana yang ditampilkan tidak hanya menonjolkan keunikan bentuk dan warna, tetapi juga dilengkapi dengan aksesoris khas seperti headpiece, tongkat, dan ornamen pendukung lainnya yang memperkuat karakter tokoh.

Suasana acara berlangsung meriah dan penuh antusiasme. Para model berjalan di runway dengan penuh percaya diri, menampilkan gerakan yang elegan dan ekspresif sesuai arahan koreografi. Sorotan cahaya, tata musik, serta latar visual yang mendukung semakin menambah kesan dramatik dan profesional dalam setiap penampilan. Para peserta, dosen pembimbing, serta undangan yang hadir memberikan apresiasi atas kreativitas dan kerja keras yang tercermin dalam setiap detail karya. Melalui kegiatan gelar karya ini, seluruh hasil pelatihan tersaji dalam satu kesatuan yang utuh mulai dari konsep desain, teknik tata rias, penciptaan kostum, hingga koreografi dan fotografi. Gelar karya tidak hanya menjadi bentuk pertanggungjawaban kegiatan, tetapi juga menjadi bukti nyata bahwa kolaborasi lintas bidang antara make-up, wardrobe, dan koreografi dapat menghasilkan karya visual yang kreatif, imajinatif, dan berdaya saing. Selain itu, fashion show ini memberikan pengalaman berharga bagi peserta dalam memahami proses produksi pertunjukan secara menyeluruh, mulai dari tahap persiapan hingga presentasi akhir di depan publik. Dengan terselenggaranya gelar karya ini, diharapkan kemampuan peserta dalam berkarya di bidang seni, desain, dan perfilman semakin meningkat, serta mampu menginspirasi lahirnya inovasi baru di dunia kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan tata rias, tata busana, fotografi model, dan koreografi yang diselenggarakan oleh ISI Surakarta telah berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan aplikatif bagi peserta, khususnya guru dan siswa dari bidang Broadcasting dan Film. Program ini dirancang sebagai upaya peningkatan kompetensi praktis dalam bidang estetika visual yang menjadi elemen penting dalam proses produksi film dan pertunjukan. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan teknis yang langsung diterapkan dalam praktik, mulai dari konsep ide kreatif, pembuatan kostum, pengaplikasian tata rias, teknik fotografi model, hingga koreografi dalam fashion show.

Pada tahap awal, kegiatan diawali dengan orientasi dan pengarahan yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai tujuan, manfaat, dan alur kegiatan. Peserta juga diajak untuk memahami pentingnya sinergi antara tata rias, tata busana, dan koreografi dalam mendukung penciptaan karya audiovisual yang kuat secara visual maupun naratif. Selanjutnya, para narasumber yang kompeten memberikan materi secara mendalam, termasuk demonstrasi langsung pembuatan busana dan rias fantasi, berbagi pengalaman profesional di tingkat nasional dan internasional, serta memberikan inspirasi tentang potensi industri kreatif di bidang mode dan perfilman.

Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka menunjukkan minat tinggi dalam mempraktikkan keterampilan yang diajarkan, baik dalam proses make-up, pembuatan wardrobe, hingga latihan koreografi untuk penampilan akhir. Kegiatan ini kemudian mencapai puncaknya melalui gelar karya berupa fashion show, yang menjadi ajang unjuk hasil karya peserta. Busana fantasi yang ditampilkan memperlihatkan kombinasi antara kreativitas, keindahan estetika, dan kemampuan teknis.

Momen tersebut menjadi wujud nyata keberhasilan pelatihan, sekaligus ruang apresiasi bagi para peserta untuk menampilkan hasil pembelajaran mereka di depan publik.

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi dan kreativitas peserta dalam bidang tata rias, tata busana, dan koreografi sebagai bagian penting dari pembelajaran seni dan perfilman. Lebih dari itu, pelatihan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja kolaboratif, serta kesadaran akan pentingnya nilai estetika dalam menciptakan karya yang berkualitas dan berdaya saing.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni D, Km Ngr Wiyasa I, Kt Ngr Semara Putra D, Pgsd J. MODEL PEMBELAJARAN DEEP DEIALOGUE/ CRITICAL THINKING BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NO. 1 TUBAN KECAMATAN KUTA.
- Athaya J, Tresna P, Ruhidawati C. Adaptasi Burung Kasuari Sebagai Sumber Ide Pembelajaran Make Up Fantasi Mixed Media. NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan. 2024 May 30;5(2):815–22.
- Darwiyanto. IMPLEMENTASI DEEP LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPAS SMP/MTs. BDK Semarang Kementerian Agama RI
- Haniifah YN, Wibawa A. ADAPTASI DEWI NYX PADA TATA RIAS WAJAH FANTASI UNTUK PESTA HALLOWEEN. Jurnal Tata Rias. 2022;12:32–42.
- Hattie J. Visible Learning (0 ed.). . Routledge. ; 2008
- Ketut I, Adnyana S. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia [Internet]. Vol. 5, Jurnal Retorika. 2024.
- Available from: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>
- Komalawati E. INDUSTRI FILM INDONESIA : MEMBANGUN KESELARASAN EKONOMI MEDIA FILM DAN KUALITAS KONTEN. LUGAS:Jurnal Komunikasi. 2017 Jun;1(1).
- Muhamad Tisna Nugraha, Aan Hasanah. MEMBENTUK KARAKTER KEPEMIMPINAN PADA PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING. AL-HIKMAH : Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam. 2021;3(1).
- Prasetyo Adi Nugroho. Deep Learning Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Edupedia Publisher; 2023.
- Putri R. Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik (JPKP). 2024;2(2):69–77.
- Putri IP, Nuraeni R, Christin M, Sugandi MS. INDUSTRI FILM INDONESIA SEBAGAI BAGIAN DARI INDUSTRI KREATIF INDONESIA. Vol. 3. 2017.
- Rumkoda DN, Marlina D. Aplikasi Mixed Media pada Make-up Fantasi the White Butterfly between White Flowers. JURNAL TEKNOLOGI BUSANA DAN BOGA [Internet]. 2020;8(1). Available from: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/index>
- Sriwahyuni P, Prihatin T. Adaptasi Rias Wajah Medusa untuk Inovasi Makeup Fantasi Berbasis Mixed Media. Journal of Education Research. 2024;5(4):6661–70.
- Sudarsono AB, Olivia H. Mediamorfosis Industri Media Televisi: Studi Lembaga Bisnis EMTEK pada Platform Digital vidio.com. COMMENTATE: Journal of Communication Management. 2021 Jun 30;1(1):1. .