

DAYA KREATIVITAS MAHASISWA DALAM MENGIKUTI LOMBA TATA RIAS KARAKTER HALLOWEEN TINGKAT NASIONAL

Helmia Cipta Rohmawati*, Enny Harwiyati, Nurulisma Saputri
Program Studi D3 Tata Rias, Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta, Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini, Semarang, Indonesia
**Corresponding author email : helmiacipta1@gmail.com*

Article History

Received: 24 June 2024

Revised: 10 June 2024

Published: 31 August 2024

ABSTRACT

This research aims to determine the creativity of students in participating in the National Competition for the Halloween Makeup category. The research subjects were 8 students from 2 private universities, namely 3 students from the Yogyakarta "AKK" Social Welfare Academy and 5 from the Semarang Mother Kartini Welfare Academy. The object of this research is students' creativity in implementing the Character Fantasy Makeup course in competitions. The research method uses a qualitative research method with a descriptive interpretative approach because in this research the author presents the creativity of students who take the character fantasy make-up course. The results of this research show an increase in students' creativity which is actualized through the Halloween make-up competition on October 23 2023 which was held by Makeover at Jogja City Mall Yogyakarta by winning the Hope I championship for students of the Yogyakarta "AKK" Social Welfare Academy and Hope II for students of the Ibu Kartini Semarang Social Welfare Academy. Based on this research, it is hoped that more students will be involved in taking part in similar competitions to hone their creative abilities.

Keywords: Creativity, Competition, Halloween

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Rohmawati, H. C., Harwiyati, E., & Saputri, N. (2024). Daya Kreativitas Mahasiswa dalam Mengikuti Lomba Tata Rias Karakter Halloween Tingkat Nasional. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1095–1100. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3044>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Aspek kreativitas di lingkungan pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Lembaga Pendidikan khususnya perguruan tinggi merupakan salah satu wadah yang sangat tepat dalam meningkatkan dan memelihara bakat, minat, kreatifitas mahasiswa untuk mewujudkan pendidikan di Indonesia lebih maju. Kreativitas sangat diperlukan bagi mahasiswa diantaranya berguna untuk memberikan peluang dan mengaktualisasikan diri atas bakat dan pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut (Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si Linda Zakiah, 2017) dalam konteks pembelajaran dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian dan perincian sedangkan dari segi afektifnya, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri-sendiri dan orang lain dan sebagainya. Semua hasil karya kreatif dapat dipertanggungjawabkan keasliannya..

Kreativitas merupakan proses menghasilkan karya baru yang tidak biasa dengan melibatkan aspek kognitif dan afektif, sehingga menghasilkan beberapa pemahaman baru, ide, solusi praktis atau produk yang berguna/ bermakna. Seseorang yang berfikir kreatif dapat menggunakan ketrampilan kognitif dan kemampuannya untuk menentukan solusi baru dari suatu masalah. Solusi tersebut dapat berupa pemikiran ide-ide yang baru dan berharga, yang diperoleh dari hasil menguraikan, menyempurnakan, menganalisa dan

mengevaluasi. (Mardhiyana & Sejati, 2016). Mengembangkan kreativitas sama halnya sebagai salah satu unsur untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatifnya untuk menciptakan suatu kreasi/ karya dari usaha atau kegiatan yang telah terapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam kenyataanya masih terdapat kreativitas mahasiswa yang kurang dioptimalkan karena masih terpengaruhnya pembelajaran konvensional, ataupun model-model pembelajaran yang kurang memberikan stimulasi kepada mahasiswa. Menurut (Mashitoh et al., 2021) rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non rutin.

Kreativitas yang berhasil dikembangkan biasanya dapat dituangkan dalam sebuah ajang perlombaan guna mengasah kemampuan mahasiswa untuk belajar berani menerima tantangan tanpa putus asa dalam mengapresiasi bakat dan kreativitas yang dimilikinya. Program Merdeka Belajar kampus Merdeka yang merupakan amanah dari berbagai regulasi / landasan hukum Pendidikan tinggi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan lulusan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif melalui studi / proyek independent.

Studi/ proyek independent sama halnya seperti mengikuti perlombaan yang diadakan terutama yang berkaitan dengan bidang bakat mahasiswa biasanya menarik minat yang tinggi, sehingga mahasiswa dapat mewujudkan ide dan menyalurkan kreativitasnya pada tempat yang tepat

sebagai wujud pembelajaran yang inovatif dan juga mandiri.

METODE PENELITIAN

Pada kesempatan kali ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif interpretative. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis (Wahyuni, 2022). Dalam penelitian ini penulis menyajikan daya kreativitas mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah rias fantasi karakter dan diaktualisasikan dalam perlombaan tingkat nasional .

Metode pendekatan deskriptif interpretative dilakukan untuk mencari informasi tentang peristiwa ataupun kejadian dalam lingkungan sosial dan budaya berdasarkan pada perspektif pengalaman orang yang diteliti. Interpretatif melihat fakta sebagai sesuatu yang unik dan memiliki konteks dan makna yang khusus sebagai esensi dalam memahami makna sosial. (Muslim, 2016)

Peristiwa yang dapat disajikan dalam penelitian ini yaitu mengirimkan mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta dan mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini Semarang yang telah mengikuti matakuliah rias fantasi karakter untuk menunjukkan sejauh mana daya kreativitasnya dalam mengikuti perlombaan tingkat Nasional yaitu lomba Makeup Halloween yang diselenggarakan di Jogja City Mall Yogyakarta dengan tema Lomba Makeup Halloween pada tanggal 23 Bulan Oktober 2023. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 8 mahasiswa terdiri dari 3 mahasiswa dari AKS-AKK Yogyakarta dan 5 mahasiswa dari AKS Ibu Kartini Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya kreativitas mahasiswa dalam mengikuti lomba dalam penelitian ini disebabkan oleh esensi dari cara dosen melakukan pembelajaran dengan pendekatan *metode Project-based learning* yakni melibatkan mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran, mahasiswa dituntut untuk melakukan atau menghasilkan sebuah karya/ proyek yang kemudian dilombakan sampai ke tingkat Nasional. Melalui pendekatan ini mahasiswa dihadapkan pada sebuah tantangan permasalahan dan dituntut untuk merancang, memecahkan permasalahan, mengambil keputusan serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja secara kreatif dan mandiri.

Sejalan dengan penelitian (Harwiyati & Rohmawati, 2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan *model project-based learning* pada pembelajaran mata kuliah makeup fantasi dan karakter dapat memberikan inspirasi dan semangat mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan dapat lebih memahami atas informasi yang diperoleh dari berbagai temuan baru dan percobaan yang telah dilakukan.

Karya independen dan kreatif dari mahasiswa yang mengikuti lomba dari AKS-AKK Yogyakarta menghasilkan ide-ide Makeup Halloween. Makeup Halloween merupakan salah satu teknik makeup karakter yang menggambarkan riasan-rias hantu Tata rias karakter bertujuan memperjelas karakter pemain. (Riantianto (2011: 166-167).Tata rias karakter menurut Susantono,2016: 58-59) perlu mempertimbangkan aspek tambahan berkaitan dengan tokoh misalnya usia, ekspresi khas, kelas sosial, pekerjaan dan lain-lain.

Makeup Halloween yang dihasilkan mahasiswa bertema antara lain : makeup luka memar, makeup Which Devil, dan tema Bridal Mummy. Sedangkan dari AKS Ibu Kartini Semarang menghasilkan ide-ide Makeup Halloween bertema : makeup Suster ngesot, makeup Kuntulanak, makeup Tengkorak, makeup Hantu Labu, dan tema Skeleton makeup

Tema Makeup -makeup Halloween ini dikreasikan tidak hanya merias bagian wajah saja tetapi disesuaikan dengan busana serta property pendukung. Sehingga menghasilkan sebuah karya yang memiliki karakter total look benar-benar dalam suasana Halloween/ hantu.

Proyek / karya independen mahasiswa dilombakan dalam satu waktu dengan durasi waktu Makeup 3 jam dan diikuti oleh 20 peserta dari kalangan pendidikan ataupun umum. Para peserta lomba mengikuti dengan tertib dengan rule jobdesk lomba yang telah disepakati bersama pada awal perlombaan. Setelah selesai bermakeup para juri melakukan penilaian dan evaluasi dengan mempersilahkan semua hasil karya peserta dieksplorasi di atas panggung. Selain total look, hal-hal lain yang menjadi penilaian juri diantaranya performance model dan musik pengiring.

Berdasarkan paparan tersebut diatas daya kreativitas mahasiswa yang dapat terlihat setelah diaktualisasikan pada acara lomba Makeup Halloween, mahasiswa dari kedua perguruan tinggi mendapatkan kejuaraan yaitu Juara Harapan 1 pada mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK" Yogyakarta dan juara Harapan II pada mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini Semarang. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan penelitian :



Gambar 1. Hasil Karya Makeup Karakter Halooween mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial 'AKK' Yogyakarta



Gambar 2. Hasil Karya Makeup Karakter Halloween mahasiswa Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini Semarang.



Gambar 3. Mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK" Yogyakarta mendapatkan Juara Harapan I dan Mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini Semarang mendapatkan Juara Harapan II.

KESIMPULAN

Dalam konteks pendidikan pada perguruan tinggi setiap mahasiswa memiliki potensi untuk menjadi mandiri dan kreatif, kreatifitas dapat diberikan sejak dini jika komponen prasyarat seperti : motivasi, kecerdasan, pengetahuan dan ketrampilan ada dalam diri mahasiswa. Kemudian adanya dukungan dari lingkungan interpersonal (dosen, orangtua) , sosial dan budaya.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa daya kreativitas mahasiswa cukup tinggi untuk mendapatkan pengalaman menciptakan kreativitas yang mandiri dan berani menghadapi tantangan terbukti saat diaktualisasikan pada perlombaan dari 20 peserta yang mengikuti perlombaan Makeup Halloween di Jogja City Mall tanggal 23 Oktober 2023 , mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta dan mahasiswa dari Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini Semarang masuk sebagai 5 besar yang mendapatkan Juara terbaik. Diharapkan dengan adanya penelitian ini memicu lagi kegiatan-kegiatan kerjasama antar perguruan tinggi untuk memberikan tempat bagi mahasiswa dalam menuangkan ide kreatif dan inovatifnya, sehingga akan tercipta sumber daya lulusan yang mampu berfikir mandiri dan siap untuk selalu menerima tantangan dan memiliki daya juang tinggi setelah lulus perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

Lilis Setiawan, dkk. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi* Vol.8, No 2,

- 2020 (163-171). Universitas Kristen Satya Wacana. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa>
- Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si Linda Zakiah, M. P. (2017). Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).
- Harwiyati, E., & Rohmawati, H. C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Base Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Rias Fantasi Di Aks-Akk Yogyakarta. *Jurnal Socia Akademika*, 8(1), 26–32. <https://aks-akk.e-journal.id/jsa/article/view/178>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Martha Tilaar. (2002). *Indonesia Bersolek Jilid I*. Jakarta: Grasindo.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/45248>
- Muslim. (2016). Jenis Penelitian Komunikasi. *Progam Ilmu Komunikasi, FISIB, Universitas Pakuan* 77, 1(10), 77–85.
- Nelly Hakim, dkk. (2005). *Kosmetologi Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: Yayasan Insani.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksar
- Riantiatno, N. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia
- Santosa, E., Subagyo, H., Mardianto, H., et al (2008). *Seni teater jilid II*.

Direktor Pembinaan Sekolah
Menengah Kejuruan

Wahyuni, feni rita fiantika and sri. (2022).
Metodologi Penelitian Kualitatif. In
Metodologi Penelitian Kualitatif. In
Rake Sarasin (Issue Maret).