

**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH REGAL BUTTERFLY
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:
SUKMA WILUJENG WICAKSONO
14519134006**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir




**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH REGAL BUTTERFLY DALAM
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:


**SUKMA WILUJENG WICAKSONO
NIM. 14519134006**

Telah dipertahankan di depan penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan
Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 29 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		13 April 2017
Ika Pranita Siregar, S.F. Apt. M.Pd Sekretaris		13 April 2017
Yuswati, M.Pd Penguji		13 April 2017

Yogyakarta, 10 Mei 2017
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sukma Wilujeng Wicaksono
NIM : 14519134006
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul proyek akhir : Rias Fantasi Angelfish Regal Butterfly Dalam
Pagelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2017

Yang menyatakan,



Sukma Wilujeng Wicaksono
NIM. 14519134006

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya tulis ini dan terima kasih saya kepada :

Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang yang luar biasa sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

Ibunda Suswati dan Ayahanda Gunarto, Kakak tersayang Fendri Suswanto dan Vera Virgia yang senantiasa mencurahkan tenaga, kasih sayang serta doanya, selalu memberiku motivasi, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, Terima kasih Ibu...Terima kasih Ayah...Terima kasih Kakak-kakakku.

Ibu Asi Tritanti, M,Pd sebagai pembimbing, terima kasih atas kesediaannya dan kesabarannya memberikan bimbingan dan saran-saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Teman-teman yang sedikit banyak telah membantu, Herlambang, Nia, Devita, Afifa, dan semua teman-teman di

TATA RIAS DAN KECANTIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TATA RIAS FANTASI ANGELFISH REGAL BUTTERFLY DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh
SUKMA WILUJENG WICAKSONO
NIM. 14519134006

ABSTRAK

Proyek akhir dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara bertujuan untuk : 1) menghasilkan rancangan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara; 2) menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.; 3) menampilkan tokoh Angelfish Regal Butterfly dalam cerita pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan adalah metode 4D, yaitu 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* meliputi desain kostum, desain tata rias fantasi dan desain pergelaran; 3) *develop* (pengembangan) meliputi mendesain kostum serta tata rias fantasi kemudian melakukan validasi dan revisi dengan ahli, membuat kostum, *fitting* kostum, tes tata rias fantasi, *prototype* tokoh Angelfish Regal Butterfly; 4) *disseminate* (penyebarluasan) meliputi gladi kotor, *fitting* kostum, *grand* juri, gladi bersih dan pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari Oktober 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu, 1) rancangan kostum serta tata rias wajah fantasi dengan unsur garis, bentuk, ukuran, warna, arah serta menggunakan prinsip keseimbangan dan kesatuan; 2) menghasilkan tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi dan menghasilkan penataan rambut menggunakan tipe penataan fantasi, 3) diselenggarakan pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutira menampilkan tokoh Angelfish Regal Butterfly tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata kunci: *angelfish regal butterfly, rias fantasi, sabda raja mutiara*

***FANTASY MAKE UP OF THE CHARACTER OF ANGELFISH REGAL
BUTTERFLY ON MUSICAL DRAMA SHOW SABDA RAJA MUTIARA***

BY

SUKMA WILUJENG WICAKSONO
NIM. 15419134006

ABSTRACT

The objectives of final project in Sabda Raja Mutiara Performance are to :
1) produce design of fantasy face make-up, hair arrangement , body painting, and costume of Angelfish Regal Butterfly character on a musical drama performance Sabda Raja Mutiara; 2) apply fantasy face make-up ,hair arrangement, body painting, and costume of Angelfish Regal Butterfly character on a musical drama performance Sabda Raja Mutiara; 3) perform the character of Angelfish Regal Butterfly in the story on musical drama performance Sabda Raja Mutiara.

The concept and developing methods employed is 4D method, 1) *define*, consisting of analyzing story, character and characterization of the character, resource idea and resource idea development; 2) *design*, consisting of costume design, fantasy make-up design, and performance design; 3) *develop*, consisting of designing costume and fantasy make-up afterwards doing validation and revision with the expert, making costume, fitting costume, testing fantasy make-up, prototype the character of Angelfish Regal Butterfly; 4) *disseminate*, consisting of general rehearsal, fitting costume, grand judges, dress rehearsal, and performance of musical drama Sabda Raja Mutiara. Place and time of development is held in the building of Food and Clothing Science, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University during three months from October 2016-January 2017.

The result of final project obtained are, 1) designing costume and fantasy face make-up which have line element, form, size, color, direction, and use balance principal and unity; 2) producing face make-up using the kind of fantasy face make-up and producing hair arrangement by using a type of fantasy arrangement; 3) conducted a musical drama performance Sabda Raja Mutiara exhibiting the character of Angelfish Regal Butterfly on 26 January 2017, at 1 PM in the building of Yogyakarta State University Auditorium.

Keyword: angelfish regal butterfly, fantasy make-up, sabda raja mutiara

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik sesuai dengan waktu yang telah diberikan pihak universitas. Dari hasil yang telah dilakukan dan dicapai selama penulisan penyusun banyak mendapatkan pengetahuan yang akhirnya menjadi dasar dan bahan bagi penyusunan laporan tugas akhir.

Laporan tugas akhir yang ditulis sebagai salah satu prasyarat untuk lulus dari Diploma tiga (D3) jurusan Tata Rias dan Kecantikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan praktik tugas akhir ini banyak sekali bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Asi Tritanti ,M.Pd, selaku dosen pembimbing Proyek Akhir dan Kaprodi Tata Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Yuswati, M.Pd selaku dosen penguji karya Proyek Akhir.
3. Ika Pranita Siregar, S.F.Apt. M.Pd selaku sekretaris penguji Proyek Akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik .

7. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberi doa dan dukungan yang tidak ada habisnya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri.
8. Teman-teman kelas Tata Rias dan Kecantikan yang selalu memberikan keceriaan sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri.
9. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini.

Penyusun menyadari dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan karena keterbatasan wawasan dan pengalaman dari penyusun. Oleh karena, itu memohon kritik dan saran sehingga laporan ini dapat lebih baik kedepannya. Semoga laporan praktik industri ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Yogyakarta, Maret 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Sinopsis Cerita.....	9
1. Pengertian Sinopsis	9
2. Sinopsis Sabda Raja Mutiara	9
B. Sumber Ide	10
1. Pengertian Sumber Ide	10
2. Kriteria Penentuan Sumber Ide dan Pengembangan Sumber Ide.....	11
3. Pengembangan Sumber Ide.....	11
C. Disain	11
1. Pengertian disain	11
2. Prinsip-prinsip Disain	11
3. Unsur Desain	12
D. Kostum	15
1. Pengertian Kostum	16

E. Tata Rias Wajah	16
1. Pengertian Tata Rias Wajah	16
F. Penataan Rambut.....	17
1. Pengertian Penataan Rambut	17
G. Pergelaran	17
1. Pengertian Pagelaran	17

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. Define (Pendefinisian)	19
1. Analisa Cerita	19
2. Analisa Karakter dan Karakteristik Tokoh	20
3. Analisis Sumber Ide	21
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	22
B. Design (Rancangan)	22
1. Desain Kostum	22
2. Desain Rias Wajah	25
3. Desain Body Painting	27
4. Desain Penataan Rambut	27
5. Desain Pergelaran.....	29
C. Develop (pengembangan)	30
1. Disain	30
2. Pembuatan Kostum	30
3. <i>Fitting</i> Kostum	30
4. Perbaikan Kostum	30
5. Uji Coba <i>test make up</i> dan <i>face painting</i>	30
6. <i>Ptototype</i>	31
D. Disseminate	32
1. Rancangan Pergelaran	32
2. Pemilihan Ahli atau <i>Grand Juri</i>	32
3. Gladi Kotor	32
4. Gladi Bersih	32
5. Pargelaran	32

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, hasil dan pembahasan <i>define</i> (pendefinisian).....	33
B. Proses, hasil dan pembahasan desain (perencanaan)	35
1. Kostum	35
2. Rias Wajah	35
3. <i>Face Painting</i>	37
4. <i>Body Painting</i>	38
C. Proses, hasil dan pembahasan <i>develop</i> (pengembangan)	41
1. Validasi oleh Ahli I	41
2. Validasi oleh Ahli II	42
3. Pembuatan kostum	44
4. Validasi rias wajah, <i>face painting</i> dan <i>body painting</i>	44

5. Validasi penataan rambut	47
6. <i>Prototype</i>	49
D. Proses, hasil dan pembahasan <i>disseminate</i> (penyebarluasan)	50
1. Penilaian ahli (<i>grand juri</i>)	51
2. Gladi Kotor	51
3. Gladi bersih	52
4. Pargelaran Utama	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	54
B. SARAN	56

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	58
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Sumber Ide Tokoh Angelfish Regal Butterfly	22
Gambar 2.	Desain Kostum.....	24
Gambar 3.	Desain Rias Wajah.....	26
Gambar 4.	Desain <i>Body Painting</i>	27
Gambar 5.	Desain Sanggul	28
Gambar 6.	Desain Pargelaran	29
Gambar 7.	Desain Kostum.....	35
Gambar 8.	Hasil Desain Kostum	35
Gambar 9.	Desain <i>Face Painting</i>	38
Gambar 10.	Hasil Desain Kostum	38
Gambar 11.	Hasil <i>Body Painting</i>	39
Gambar 12.	Hasil Sanggul	41
Gambar 13.	Hasil Desain Kostum	42
Gambar 14.	Desain Rias Wajah Awal	43
Gambar 15.	Desain Rias Wajah Akhir	43
Gambar 16.	Validasi Rias Wajah Pertama	45
Gambar 17.	Validasi Rias Wajah Kedua	46
Gambar 18.	Validasi Rias Wajah Ketiga	47
Gambar 19.	Validasi Sanggul Pertama	48
Gambar 20.	Validasi Sanggul Kedua	49
Gambar 21.	Hasil <i>Prototype</i> Tokoh	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Desain kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly
- Lampiran 2. Hasil kostum, *make up* dan sanggul tokoh Angelfish Regal Butterfly
- Lampiran 3. Foto tokoh Angelfish Regal Butterfly pentas menari-nari.
- Lampiran 4. Foto *beautyciant* dan *talent* di panggung.
- Lampiran 5. Foto kelompok bimbingan dengan dosen pembimbing

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau besar maupun kecil yang dipisahkan oleh lautan. Indonesia juga diapit oleh dua samudra, yaitu samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia memiliki wilayah perairan yang luas membuat Indonesia menjadi negara yang kaya akan sumber daya laut. Banyak jenis ikan dan terumbu karang yang hidup di setiap perairan laut Indonesia. Tak sedikit juga penduduk Indonesia yang memanfaatkan kekayaan laut yang dimiliki oleh Indonesia untuk mencukupi perekonomian mereka. Selain penduduk Indonesia ada juga penduduk asing yang datang ke Indonesia untuk menikmati kekayaan laut di Indonesia. Laut di Indonesia mempunyai keindahan terumbu karang serta ikan yang berwarna-warni dengan berbagai jenis ikan. Destinasi wisata laut yang diberikan di Indonesia salah satunya adalah Karimunjawa yang ada di Jepara Jawa Tengah. Keindahan bawah laut itu yang membuat penduduk asing datang ke Indonesia untuk mencoba wisata *snorkeling* atau *scuba diving* (Adhi Kurniawan, 2015).

Salah satu keindahan pulau Karimunjawa adalah memiliki kondisi air yang sangat jernih, sehingga bisa terlihat sekelompok Angelfish, orang lokal Karimunjawa menyebutnya dengan sebutan ikan layaran. Jika anda datang ke pulau *cilik* Karimunjawa ini dan melakukan aktifitas *snorkeling* kita anjurkan

untuk menyelam sedikit lebih dalam, disana akan terlihat terumbu karang yang penuh dengan warna. Sayangnya, pada bagian tertentu nampak sederetan terumbu karang yang memutih dan mati dikarenakan pengaruh *global warming* dan naiknya suhu air laut. Hilangnya alga *Zooxanthellae* yang bersimbiosis dengan terumbu karang juga mengakibatkan karang perlahan mati. Namun uniknya, hidup serumpun anemon laut yang tumbuh dengan subur. Tak sedikit ada ikan-ikan badut atau clownfish (Ikan Nemo) yang bersembunyi di balik tentakel anemon laut di antara terumbu karang yang mati (Arif Yusuf, 2015).

Kondisi laut Karimunjawa yang terancam rusak akan menyebabkan rusaknya aneka ekosistem laut. Faktor-faktor yang menyebabkan kerusakan ekosistem laut diantaranya adalah berkurangnya fungsi air hutan mangrove atau bakau yang ada di pesisir pantai, laju abrasi yang terlihat meningkat yang saat ini cenderung membuat kecemasan yang tinggi, kerusakan terhadap terumbu karang di laut yang disebabkan oleh tangan–tangan serakah manusia. Perusakan terumbu karang ini dilakukan dengan cara pengeboman dalam usaha untuk menangkap ikan sebanyak–banyaknya oleh nelayan yang tidak bertanggung jawab dan juga penggunaan racun potasium. Tidak hanya itu, tindakan yang merusak biota laut ini juga dilakukan dengan cara mengeksploitasi terumbu karang untuk digunakan sebagai pondasi bangunan dan juga mengeksploitasi hasil laut yang tidak teratur. Terakhir, faktor yang bisa menyebabkan kerusakan yang terjadi pada ekosistem laut adalah pembuangan berbagai macam limbah yang dibuang ke laut. Berbagai macam

limbah domestik dan pembuangan sisa pengolahan ikan yang langsung di buang ke laut tentunya akan mencemari dan menurunkan kualitas laut. Pencemaran ini tentunya akan merusak pula ekosistem laut dengan pembuangan limbah yang tidak tahu tempat tersebut. Tidak hanya itu, dengan rusaknya pula terumbu karang, tentunya juga akan merusak biota laut. Seperti yang sudah kita ketahui, terumbu karang merupakan tempat dimana hidupnya ribuan jenis ikan yang menggantungkan hidupnya dengan memakan fitoplankton yang juga hidup di daerah terumbu karang tersebut (Ade Yunaifah Afriyani, 2016).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka perlu ditingkatkan kesadaran masyarakat untuk melestarikan dan menjaga biota laut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan informasi, wawasan dan edukasi kepada masyarakat. Informasi tersebut dapat disampaikan kepada masyarakat salah satunya melalui pertunjukan, seperti pertunjukan yang diadakan oleh Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang ditampilkan dalam bentuk drama musikal Sabda Raja Mutiara yang bertemakan dunia bawah laut. Pertunjukan Sabda Raja Mutiara dibuat semenarik mungkin dengan pertimbangan dapat memberikan wawasan tentang dunia bawah laut kepada masyarakat khususnya kalangan remaja dan anak-anak, sehingga mereka dapat menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan kekayaan laut yang kita miliki.

Sabda Raja Mutiara merupakan suatu pertunjukan yang berkaitan dengan akting atau seni peran dan musik yang menjadi suatu pertunjukan yang berbentuk drama musikal. Pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara ditampilkan secara menarik dengan menggabungkan beberapa gerak (gerak tubuh), mimik, musik, tari serta ucapan pemain. Pertunjukan ini ditampilkan semenarik mungkin agar masyarakat khususnya kalangan remaja tertarik untuk melihat suatu pertunjukan yang beda dari biasanya.

Pada Pertunjukan Sabda Raja Mutiara banyak tokoh yang mendukung cerita tersebut yaitu para ikan yang cantik diantaranya Angelfish Moris Idol, Angelfish Clevron, Angelfish Ragoon Butterfly dan Angelfish Regal Butterfly. Ikan yang berwarna cerah salah satunya adalah Angelfish Regal Butterfly. Angelfish Regal Butterfly adalah ikan dalam kelompok Pygoplites yang berasal dari daerah Pasifik, dan memiliki ciri khas warna putih pada bagian perut depan. Ikan yang berasal dari Laut Merah sampai Samudera India memiliki warna oranye di daerah depan perut. Tidak ada perbedaan warna di antara jantan dan betina. Mereka cukup sulit untuk dipelihara, dimana ikan yang berasal dari Laut Merah dilaporkan lebih mudah beradaptasi daripada ikan yang dari Pasifik. Anak-anak ikan jenis ini sangat kuat dan memiliki sedikit perbedaan warna dengan dewasanya, beberapa di antara mereka memiliki lebih banyak warna kuning dan memiliki sebuah titik mata pada daerah akhir sirip belakang.

Dalam membuat tokoh Angelfish Regal Butterfly yang akan ditampilkan dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara dibuat berdasarkan sumber ide angelfish Regal Butterfly. Pembuatan tokoh Angelfish Regal Butterfly meliputi tata rias fantasi, pembuatan kostum dan penataan rambut dibuat sekreatif mungkin dengan mengembangkan sumber ide dari wujud ikan menjadi tokoh manusia yang berkarakter protagonis, ceria, periang. Pemilihan warna kosmetik sendiri juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna yang sesuai dengan karakter tokoh, dan pemilihan kosmetik yang *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur terkena keringat, selain itu perlu mempertimbangkan *lighting* pada saat berada diatas panggung karena berpengaruh pada hasil riasan, serta jarak penonton dengan panggung.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka pada akhirnya akan dibuat tokoh Angelfish Regal Butterfly akan dipentaskan dalam cerita drama musikal yang bertema *Under The Sea* dengan judul “Sabda Raja Mutiara” yang tidak menghilangkan wujud karakter aslinya, tetapi sesuai tujuan dengan karakter tokoh. Pergelaran drama musikal tersebut merupakan pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan akan diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

1. Sederetan terumbu karang memutih dan mati dikarenakan pengaruh *global warming* dan naiknya suhu air laut.
2. Masyarakat kurang menyadari akibat pembuangan limbah ke laut yang

mengakibatkan ekosistem laut punah.

3. Membuat pertunjukan yang menarik tentang dunia bawah laut yang dapat menumbuhkan masyarakat khususnya kalangan remaja dan anak-anak untuk melestarikan dan menjaga biota laut.
4. Cara membuat tata rias fantasi, kostum dan penataan rambut dari sumber ide angelfish Regal Butterfly menjadi tokoh Angelfish Regal Butterfly.
5. Menciptakan cara pengaplikasian tata rias fantasi, *face painting*, *body painting* dan penataan rambut pada tokoh Angelfish Regal Butterfly.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan rias fantasi, tata rambut serta kostum yang dapat memunculkan karakter tokoh Angelfish Regal Butterfly dalam cerita “Sabda Raja Mutiara” pada pertunjukan proyek akhir mahasiswa tata rias dan kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2014.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini akan menganalisa permasalahan dari tokoh Angelfish Regal Butterfly baik dari segi, tata rias, tata rambut, dan *body painting*

1. Bagaimana merancang tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly drama musikal pertunjukan Sabda Raja Mutiara?

2. Bagaimana menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly drama musikal pertunjukan Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Angelfish Regal Butterfly dalam cerita drama musikal pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

E. Tujuan

1. Menghasilkan rancangan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Angelfish Regal Butterfly dalam cerita pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

1. Manfaat Bagi Mahasiswa:

- a. Mendorong mahasiswi untuk mengkreasikan ide-ide baru.
- b. Dapat menerapkan berbagai keahlian pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam bidang tata rias dan kecantikan.
- c. Sebagai media untuk menyalurkan bakat atau potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
- d. Dapat menyelenggarakan pertunjukan dalam bidang khususnya Tata Rias dan Kecantikan.

- e. Menambah pengetahuan baru tentang sumber ide terutama dalam bidang Tata Rias dan Kecantikan.

2. Bagi Program Studi:

- a. Menjadikan mahasiswa berkompotensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
- b. Menunjukkan pada masyarakat luas bahwa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pertunjukan cerita bawah laut di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dikemas dalam Sabda Raja Mutiara

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswi Tata Rias mampu menyelenggarakan pertunjukan drama bawah laut yang dikemas dalam Sabda Raja Mutiara yang dapat diterima oleh masyarakat.
- b. Menambah pengetahuan baru tentang cerita drama musikal tentang kehidupan bawah laut.

G. Keahlian Gagasan

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, penulis mendapatkan tokoh Angelfish Regal Butterfly. Tokoh Angelfish Regal Butterfly digambarkan menggunakan tata rias fantasi yang menggambarkan seekor ikan yang cantik dan lincah.

Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri, mulai dari kostum, tata rias wajah, penataan rambut Angelfish Regal Butterfly dalam

pelaksanaan pertunjukan “Sabda Raja Mutiara”. Dalam penggarapan dan penyusunan Proyek Akhir ini belum pernah di publikasikan dan di tampilkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka memuat landasan teori dan konsep-konsep yang terkait tentang synopsis cerita, Sumber ide, kostum, tata rias wajah, penataan rambut, *body painting* dan pembahasan pargelaran secara rinci. Sebagai berikut.

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

“Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak” (Mas Min, 2016). Sedangkan menurut Bob Susanto (2015) sinopsis adalah ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah ringkasan cerita yang singkat namun mampu menjelaskan cerita secara keseluruhan.

2. Sinopsis Sabda Raja Mutiara

Di kerajaan mutiara sang raja murka karena putrinya tak sempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun, pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai adiknya menjadi sempurna.

Dalam perjalannya sang pangeran malah berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan.

Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta kerajaan beserta seluruh kekayaan (Afif Ghurub Bestari, 2016).

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI, 2001: 102). Sri Widarwati (2000: 58) menyatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Triyanto, Noor Fitrihana & Mohammad Adam Zerusalem (2011: 22) berpendapat bahwa sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru.

2. Sumber ide angelfish Regal Butterfly

Angelfish Regal Butterfly adalah ikan dalam kelompok Pygoplites yang berasal dari daerah Pasifik, dan memiliki ciri khas warna putih pada bagian perut depan. Ikan yang berasal dari Laut Merah sampai Samudera India memiliki warna oranye di daerah depan perut. Tidak ada perbedaan warna di antara jantan dan betina. Mereka cukup sulit untuk dipelihara, dimana ikan yang berasal dari Laut Merah dilaporkan lebih mudah beradaptasi daripada ikan yang dari Pasifik. Anakan ikan jenis ini sangat

kuat dan memiliki sedikit perbedaan warna dengan dewasanya, beberapa di antara mereka memiliki lebih banyak warna kuning dan memiliki sebuah titik mata pada daerah akhir sirip belakang.

3. Kriteria Penentuan Sumber Ide

Kriteria penentuan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000: 58) yaitu:

- a) Ciri khusus dari sumber ide misalnya kimono Jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya saya burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

4. Pengembangan Sumber Ide

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

- a. Pengembangan stilisasi, merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.
- b. Pengembangan distorsi, adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. Pengembangan transformasi, adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindah

(trans=pindah) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar.

- d. Pengembangan disformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili (Dharsono Sony Kartika, 2004: 40).

C. Desain

1. Pengertian Desain

Pengertian desain menurut Hery Suhersono (2005: 11) desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan *figure* yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Menurut Sri Widarwati (2000: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda, kemudian menurut Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 2) desain diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value*.

Untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain dan unsur desain, adapun prinsip desain menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 59) yaitu:

a. Prinsip Kesatuan/ *Unity*

Kesatuan yaitu kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi.

b. Prinsip Keseimbangan/ *Balance*

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya.

c. Prinsip Proporsi/ *Proportion*

Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan.

Dengan prinsip desain dapat memberi kesatuan, menciptakan keseimbangan dan proporsi untuk menciptakan desain yang menarik.

Adapun unsur desain menurut Widjiningih (1982: 2) yaitu :

a. Unsur Garis

Garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu.

b. Unsur Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah berbentuk geometris bujur sangkar, segitiga, lingkaran, dan yang lain kita dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas.

c. Unsur Ukuran

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

d. Unsur Warna

1) Pengertian Warna

Menurut (Sri Widarwati, 1993:12) warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desan yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi.

Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, tata ruan dan yang lain warna memegang peran penting.

2) Filosofi Warna

a) Warna Biru

Memberikan arti ketenangan yang sempurna. Memiliki kesan yang dapat menenangkan di denyut nadi, tekanan darah, pernafasan serta membantu didalam meningkatkan kesehatan diri.

b) Warna Kuning

Mewakili sifat kegembiraan, cukup santai, mempunyai cita-cita setinggi langit.

c) Warna Putih

Menunjukkan kedamaian, permohonan maaf, pencapaian diri, spiritualitas, kedewasaan, keperawanan atau kesucian, kesederhanaan, kesempurnaan.

Penggunaan unsur warna digunakan dalam pemilihan warna riasan mata, kostum dan *body painting*.

e. Unsur Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis.

Unsur desain tergantung pada garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Dari beberapa unsur yang telah dibahas, maka yang harus diperhatikan menjadi berhasil sesuai dengan apa yang diharapkan.

D. Kostum

Menurut Alien Wariatunnisa & Yulia Hendriliati (2010: 115) kostum adalah segala perlengkapan atau aksesoris yang dikenakan saat berlangsungnya pementasan. Seperti halnya rias, tata pakaian atau kostum membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Jika rias dan kostum ini agak asing dan dalam jumlah cukup banyak, diperlukan latihan penyesuaian diri dengan rias dan kostum tersebut (Herman J. Waluyo, 2002: 134).

Kostum merupakan unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang kreasi antara kostum, tata rias wajah, dan tata rambut. Kostum pertama kali tampak membantu menggariskan karakternya dan kostum tampak kemudian memperkuat kesan keperluan pemeran.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias wajah menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Rias wajah dapat memberikan nilai-nilai seni yang dapat memberikan makna tertentu yang ingin disampaikan dari goresan kuas dan warna. Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana (2008: 425) tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Herman J. Waluyo (2002: 131) tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon.

a. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 17). Sementara itu menurut Eko Santoso (2008: 299), tata rias fantasi disebut tata rias karakter khusus.

b. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung atau *stage make up* adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung (Didik Nini Thowok, 2012).

c. Tata Rias *Body Painting*

Tata rias *body painting* merupakan bagian dari suatu rias fantasi dan unsur penunjang dari karya seni dari rias wajah fantasi yang akan ditampilkan (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 13).

d. Tata Rias *Face Painting*

Merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 8).

Berdasarkan pengertian beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni merias wajah menggunakan kosmetik dekoratif untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan. .

F. Penataan Rambut

Penataan rambut menurut (Rahayu, 2012) adalah tahap akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut agar terlihat indah dan menarik. Penataan rambut adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut. Penataan merupakan tahap penting sebab dapat memberi nilai tambah penampilan seseorang, dengan menyesuaikan bentuk wajah, usia, waktu, dan kesempatan (R.M Langkir Notoadhisuryo, 2009). Dalam penataan rambut pada pembuatan sanggul tokoh yaitu menggunakan jenis tipe penataan fantasia atau *fancy* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut daripada penjelamaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahiriah seseorang melalui penataan

rambut bentuknya biasanya sulit, rumit, kompleks dan besar (Rostamailis, 2008: 186).

Penataan rambut yaitu tahap yang diberikan kepada seseorang dalam rangka mempercantik dan memperindah tampilan dirinya melalui tatanan rambutnya.

G. Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Tri Nugraha, 2009). Pada sebuah pargelaran biasanya membutuhkan panggung, tata cahaya dan musik pendukung. Sedangkan menurut I Made Bandem & Sal Murgianto (1996: 8) pertgelaran diartikan sebagai drama, yaitu lakon atau kisah hidup manusia yang dipertunjukkan diatas pentas dan disaksikan orang banyak.

1. Pengertian Panggung

Eko Santoso (2008: 387) berpendapat bahwa panggung adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan actor yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Untuk suatu pargelaran biasanya menggunakan panggung *Proscenium* adalah juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium art*).

2. Pengertian Tata Cahaya

Tata *lighting* adalah daya tarik *magic* dalam prasaan yang memerintahkan untuk perhatian menentukan emosi (*mood*), memperkaya setting dan menciptakan komposisi (Hendro Martono, 2002: 13).

3. Pengertian Music Pendukung

Menurut Eko Santoso (2008:416), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah suatu seni pertunjukan yang ditujukan untuk orang banyak dan ditampilkan di suatu panggung supaya orang yang melihat fokus pada satu tempat.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yaitu *define, design, develop* dan *desiminate*

A. *Define* (Pendefisian)

Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan setelah memahami naskah Sabda Raja Mutiara, khususnya tokoh Angelfish Regal Butterfly yang sedang di perankan dalam cerita.

1. Analisa Cerita

Di kerajaan mutiara negeri dongeng sang raja Aldivo murka karena putrinya Perfiti tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun, pangeran kakak Perlo tidak tega dan bersedia menggantikan adiknya untuk pergi dari istana. Dalam perjalanannya sang pangeran Perlo malah berjumpa dengan banyak spesies laut seperti ikan pari (Riap), clownfish (Giru), lyon fish (Lepu), angelfish raccoon butterfly, angelfish chevron, angelfish moorish idol, dan angelfish regal butterfly. Di dalam perjalanannya pangeran Perlo sangat terhibur karena para ikan Angelfish menari-nari dan bernyanyi mngiringi perjalanan pangeran Perlo untuk mencari alasan kenapa mutiara yang dihasilkan adiknya Perfiti tidak bisa sempurna, dan sang pangeran Perlo sangat terhibur. Akhirnya sang pangran Perlo menemukan arti sebuah kesempurnaan. Bahkan pangeran Perlo

berhasil membongkar tahta dayang yang ingin merebut kekuasaan kerajaan dan membuat kejahatan di kerajaan.

2. Analisa Karakter Dan Karakteristik Tokoh

Karakter Angelfish Regal Butterfly ini adalah ikan yang bersifat protagonis yaitu ikan yang berwatak baik, di sisi lain sifatnya yang baik tokoh Angelfish Regal Butterfly ini adalah ikan yang periang dan lincah.

Karakteristik ikan angelfish Regal Butterfly adalah mempunyai kecantikan pada warna tubuhnya, mempunyai sirip yang panjang untuk menari pada bagian tangan dan ekornya, warna yang ada pada tokoh ini yaitu biru, kuning, dan putih.

Dalam pagelaran proyek akhir tata rias dan kecantikan 2014 tokoh yang akan dikembangkan adalah Angelfish Regal Butterfly, dalam cerita yang memiliki sifat protagonis dan yang nantinya di perankan oleh gadis dewasa.

3. Analisa Sumber Ide

Dari beberapa ikan Angelfish yang terdapat di lautan ini, ikan Angelfish Regal Butterfly yang lebih memiliki daya tarik untuk dijadikan sumber ide, ikan yang menarik, cantik dan lincah.



Gambar 1. Sumber ide tokoh Angelfish Regal Butterfly
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Alasan pemilihan angelfish Regal Butterfly karena dari beberapa angelfish ikan ini yang merupakan bagian yang lebih terlihat cerah warna tubuhnya dan cantik, dengan begitu akan mendukung perwujudan tokoh Angelfish Regal Butterfly yang mempunyai sifat protagonis.

4. Analisa Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menggunakan teori transformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari obyek lain yang digambarkan.

Pengembangan sumber ide menggunakan transformasi, bagian yang di transformasi pada tokoh Angelfish Regal Butterfly yaitu pada bagian wajah penggambaran manusia mirip binatang tetapi tetap terlihat cantik. Pada tokoh Angelfish Regal Butterfly bagian yang di transformasi yaitu pada bagian wajah menggunakan tata rias fantasi, pada bagian kostum yaitu memakai blus, rok dan celana *legging*, tetapi

warna tetap menyerupai warna ikan yaitu kuning dan biru. Pada bagian sanggul yaitu dibuat berbentuk pipih mirip bentuk ekor ikan.

B. *Design (Rancangan)*

Desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

1. Desain Kostum

Pembuatan kostum yang baik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu bentuknya, sederhana dan indah, disesuaikan dengan proporsinya baik serta dibuat dari bahan yang sesuai. Jika menggunakan bahan yang bermotif, sebaiknya dipilih motif yang sesuai dengan makna yang terkandung dari isi cerita yang akan dimainkan agar tidak menghilangkan unsur kebudayaannya.

Rancangan kostum tokoh Angelfish Regal Butterfly menggunakan prinsip desain keselarasan, serta menggunakan unsur bentuk, warna dan ukuran.

a. Keselarasan:

Keselarasan digunakan untuk menyesuaikan desain rancangan kostum Angelfish Regal Butterfly. Pada unsur keselarasan warna yang terlihat yaitu warna pada kostum, warna yang selaras yaitu biru dan kuning. Pada kostum bagian blus berwarna kuning, kerah berwarna biru, rok berwarna dasar kuning dan bergaris-garis biru, bagiang

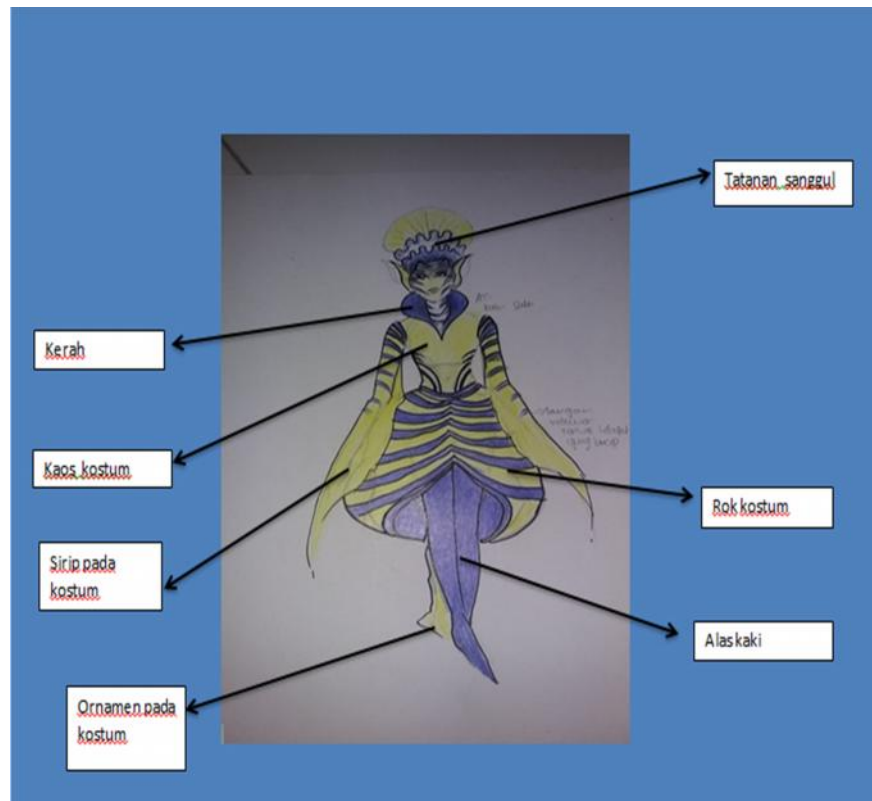
legging berwarna biru dan dibagian sirip pada tangan berwarna kuning dan bergaris biru.

b. Bentuk

Bentuk simetris pada kostum, bagian blus sudah sesuai dengan bentuk tubuh *talent*, bentuk rok menyerupai bentuk ikan angelfish Regal Butterfly, dibagian tangan yaitu sirip sebelah kanan dan kiri sudah simetris. Bentuk bagian legging yaitu panjang dan sesuai ukuran *talent*.

c. Ukuran

Ukuran diterapkan untuk pembuatan kostum, agar kostum yang dibuat sesuai dengan ukuran tubuh pemeran tokoh Angelfish Regal Butterfly.



Gambar 2. Desain Kostum
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

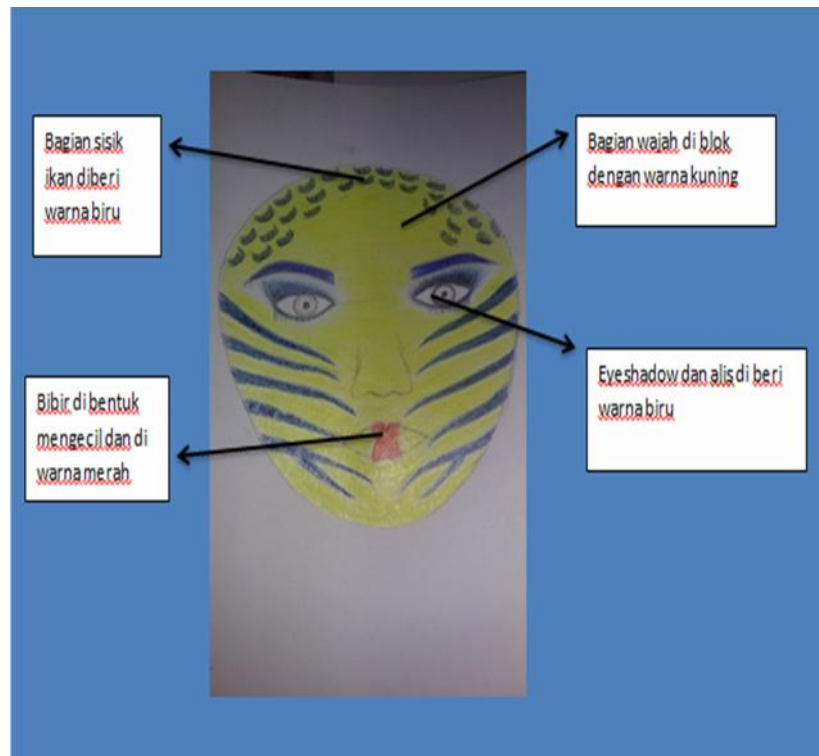
2. Desain Rias Wajah

Tata rias wajah tokoh Angelfish Regal Butterfly menggunakan jenis rias wajah fantasi dan menggunakan unsur keselarasan pada warna, garis, bentuk, karena riasan tetap mempertahankan penampilan manusia seutuhnya dan tidak merubah atau menambahkan bentuk baru pada wajah. Pada rias wajah, *face painting* dan *body painting* wajah berwarna dasar kuning, bagian *face painting* pada garis pipi berwarna biru, *eyeshadow* pada mata berwarna biru, dan sisik di dahi berwarna biru. Untuk *body painting* d bagian leher dan kaki bagian telapak berwarna kuning. Cara pengaplikasian tata rias fantasi tokoh Angelfish Regal Butterfly:

- a) Blok warna kuning pada wajah yaitu menunjukkan warna dasar tubuh pada ikan Angelfish Regal Butterfly.
- b) Garis biru pada bagian pipi menggambarkan motif garis yang ada pada bagian tubuh ikan Angelfish Regal Butterfly.
- c) Sisik biru pada dahi menggambarkan sisik ikan Angelfish Regal Butterfly.
- d) Riasan mata pada bagian kelopak mata berwarna biru, *highlight* berwarna putih dan alis mata berwarna biru.
- e) Pada bagian bibir dibentuk lebih mengecil berwarna merah menggambarkan mulut ikan Angelfish Regal Butterfly.

Warna biru yang digunakan dalam tata rias wajah fantasi memberikan arti ketenangan yang sempurna, memiliki kesan yang dapat menenangkan di denyut nadi, tekanan darah, pernafasan serta membantu didalam meningkatkan kesehatan diri. Warna kuning mewakili sifat kegembiraan, cukup santai, mempunyai cita-cita setinggi langit. Warna putih menunjukkan kedamaian, permohonan maaf, pencapaian diri, spiritualitas, kedewaan, keperawanan atau kesucian, kesederhanaan, kesempurnaan.

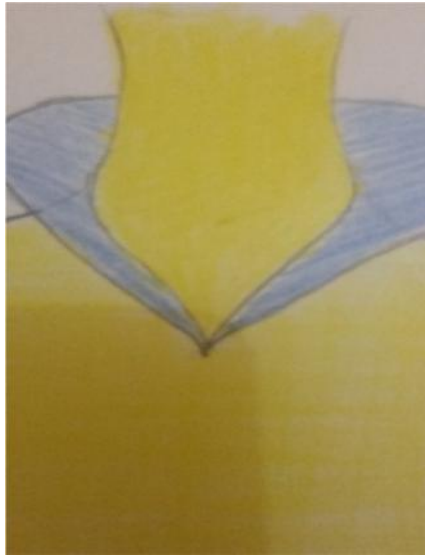
Warna-warna yang terdapat pada tokoh Angelfish Regal Butterfly tersebut dapat dikatakan bahwa karakter Angelfish Regal Butterfly adalah protagonis, di samping ukuran dan pola warna, mereka adalah ikan yang ramah.



Gambar 3. Desain Rias Wajah
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

3. Desain *Body Painting*

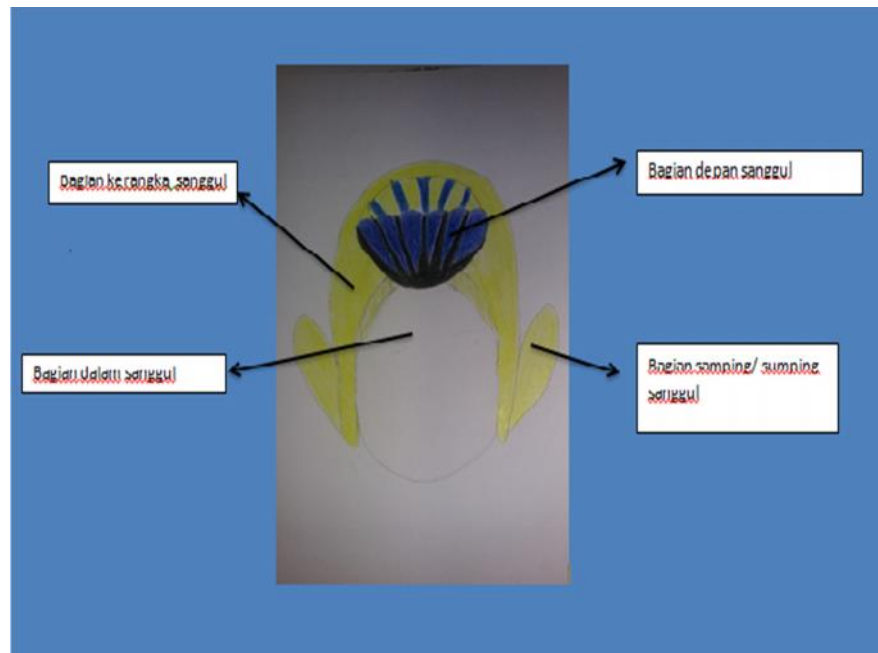
Body painting dibuat menggunakan teknik bloking. Bloking pada tubuh menggunakan warna kuning, tujuan penggunaan *body painting* untuk menyamakan warna kulit dengan warna kostum Angelfish



Gambar 4. Desain *Body Painting*
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

4. Desain Penataan Rambut

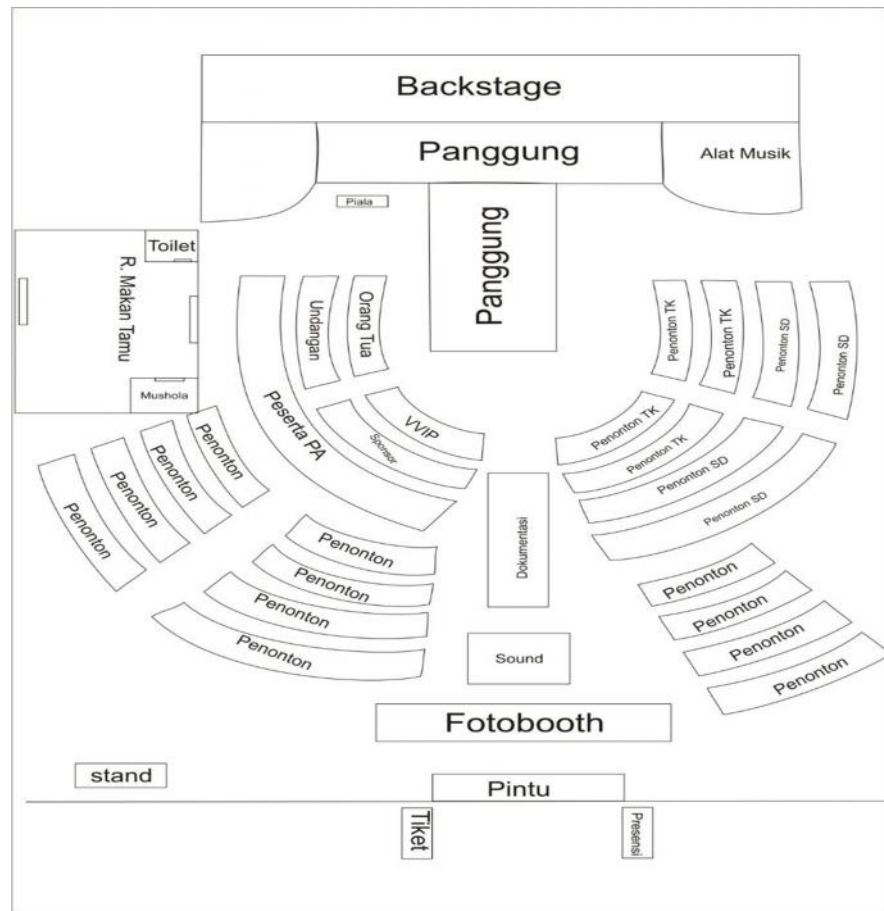
Penataan rambut menggunakan tipe penataan *crown* yaitu penataan berada di bagian tengah atas kepala. Bentuk sanggul yang digunakan pada penataan sanggul fantasi yaitu berbentuk sirip angelfish Regal Butterfly. Sanggul dibuat dari bahan lungsen, kawat, *strimin*, spon ati, dan kain. Dengan fokus penataan pada sanggul bertujuan agar sanggul mirip dengan bentuk ekor ikan.



Gambar 5. Desain Sanggul
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

5. Desain Pergelaran

Desain pergelaran yaitu pada bagian belakang ada *backstage* untuk tempat semua peserta dan pengisi acara pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara, bagian depan ada panggung yang berbentuk T, bagian kanan panggung untuk tempat alat musik, bagian depan panggung sebelah kanan untuk penonton anak-anak TK dan SD, bagian depan panggung yang lurus untuk dokumentasi, dan dibelakang dokumentasi ada tempat untuk *sound*, bagian kiri panggung untuk VIP, orang tua, undangan, sponsor, dan di belakangnya yaitu tempat peserta PA. Di bagian depan pintu yaitu untuk tempat *fotoboot*, di samping kiri *fotoboot* ada tempat untuk *stand*.



Gambar 6. Desain Pergelaran
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

C. *Develop* (Pengembangan)

Desain kostum dan sanggul serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Angelfish Regal Butterfly dibuat dalam bentuk yang sesuai bentuk sumber ide yaitu angelfish Regal Butterfly. Kostum akan digunakan oleh *talent* orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreo dari tokoh ikan Angelfish Regal Butterfly. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah satu kesatuan utuh antara kostum dan sanggul serta tata rias wajah yang mendukung tokoh

Angelfih Regal Butterfly yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan. Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing. Validasi dilakukan beberapa kali. Dalam validasi tersebut terjadi beberapa perubahan - perubahan pada desain termasuk perubahan warna maupun perubahan bentuk. Ketika desain telah disetujui atau diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum.

Setelah pembuatan kostum kemudian dilanjutkan dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum akan dilakukan satu kali yaitu tanggal 15 Januari 2017. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh *talent*. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki. Tahap berikutnya adalah uji coba tata rias wajah dan *body painting* serta tatanan rambut. Uji coba atau *test make up* dan *body painting* dilakukan selama proses pembuatan kostum. *Test make up* dan *body painting* dilakukan beberapa kali yaitu *test make up* dan *body painting* 1, *test make up* dan *body painting* 2, *test make up* dan *body painting* 3 hingga mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan dianggap sesuai dengan tokoh yang akan ditampilkan dan menjadi satu kesatuan dengan kostum yang akan dipakai oleh *talent*. Setelah *test make up* dan *body painting* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* tokoh yaitu merupakan *test* mulai dari *makeup*, *body painting* hingga kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan oleh masing-masing tokoh di pertunjukan pada tanggal 26 Januari 2017.

Prototype yang dihasilkan adalah pada saat *run through* pada tanggal 22 Januari 2017.

D. Disseminate

Pada *disseminate* yang akan dibahas yaitu rancangan pergelaran, penilaian ahli atau *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih dan pergelaran.

1. Rancangan Pergelaran

Rancangan pergelaran yang akan di adakan yaitu dalam bentuk drama musikal yang bertema kan *under the sea* atau dunia bawah laut. Yang akan di pertunjukan di Auditorium UNY pada hari kamis 26 Januari 2017.

2. Penilaian Ahli atau *Grand Juri*

Grand Juri yang akan di laksanakan yaitu pada tanggal 22 Januari 2017 di KPLT Lat.3 FT UNY. Dalam *grand juri* melibatkan 3 juri yaitu : Seniman pertunjukan, ahli rias fantasi dan pemerhati seni.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan pada tanggal 22 Januari 2017, tepatnya bersamaan dengan *grand juri*. di KPLT Lat.3 FT UNY.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2016 atau hari sebelum pegelaran di Auditorium UNY.

5. Pergelaran

Pergelaran akan di laksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 di Auditorium UNY.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembahangan pada tahap *define* merupakan analisis-analisis yang dikaji dari analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide. Pada bab IV ini tahap penganalisisasian akan di proses dan menghasilkan pembahasan dari semua analisis yang telah dikemukakan.

a. Analisa Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara

Di kerajaan mutiara negeri dongeng sang raja Aldivo murka karena putrinya Perfiti tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun, pangeran kakak Perlo tidak tega dan bersedia menggantikan adiknya untuk pergi dari istana. Dalam perjalanannya sang pangeran Perlo malah berjumpa dengan banyak spesies laut seperti ikan pari (Riap), clownfish (Giru), lyon fish (Lepu), angelfish raccoon butterfly, angelfish chevron, angelfish moorish idol, dan angelfish regal butterfly. Di dalam perjalanannya pangeran Perlo sangat terhibur karena para ikan Angelfish menari-nari dan bernyanyi mengiringi perjalanan pangeran Perlo untuk mencari alasan kenapa mutiara yang dihasilkan adiknya Perfiti tidak bisa sempurna, dan sang pangeran Perlo sangat terhibur. Akhirnya sang pangran Perlo menemukan arti sebuah kesempurnaan. Bahkan pangeran Perlo berhasil

membongkar tahta dayang yang ingin merebut kekuasaan kerajaan dan membuat kejahatan di kerajaan.

b. Karakter dan Karakteristik Angelfish Regal Butterfly

1. Karakter

Pada naskah cerita Sabda Raja Mutiara Angelfish Regal Butterfly ini berubah menjadi seorang wanita cantik menggunakan baju menyerupai angelfish Regal Butterfly. Tokoh ikan Angelfish Regal Butterfly yang mempunyai sifat periang, lincah, baik hati, dan protagonist seperti yang di gambarkan pada cerita “ Sabda Raja Mutiara’

2. Karakteristik

Karakteristik ikan Angelfish Regal Butterfly adalah mempunyai kecantikan pada warna tubuhnya, menarik pada sirip dan ekornya, warna yang ada pada ikan ini yaitu warna biru, memberikan arti ketenangan yang sempurna. Warna kuning, mewakili sifat kegembiraan, cukup santai, mempunyai cita-cita setinggi langit. Warna putih, menunjukkan kedamaian, permohonan maaf, pencapaian diri, spiritualitas, kedewaan, keperawanan atau kesucian, kesederhanaan, kesempurnaan.

c. Analisis Sumber Ide

Alasan pemilihan Angelfish Regal Butterfly karena dari beberapa ikan Angelfish Regal Butterfly ikan ini merupakan bagian yang lebih

menarik dan cantik, dengan begitu akan mendukung perwujudan tokoh ikan Angelfish Regal Butterfly yang mempunyai sifat netral protagonis.

d. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Dalam pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian sirip ikan di tangan dengan gambaran sirip lebih dipanjangkan untuk memperkuat karakter tokoh. Bagian rok dibuat melingkar dan warna pada kostum menyesuaikan tubuh ikan Angelfish Regal Butterfly yaitu kuning dan biru. Berdasarkan jabaran teori sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pertunjukan “Sabda Raja Mutiara”, tokoh Angelfish Regal Butterfly yaitu transformasi. Pengembangan ide transformasi yang digunakan dalam pengembangan tokoh Angelfish Regal Butterfly ini karena pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau *figure* dari objek yang digambarkan.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Desain kostum seperti pada gambar yaitu pada bagian blus berwarna kuning memiliki kerah berwarna biru, di bagian tangan memakai sirip yang panjang, rok berbentuk pipih berwarna kuning dan garis biru dan bagian kaki memakai *legging* panjang berwarna biru. Proses pembuatan kostum Angelfish Regal Butterfly menggunakan jenis kain tile, warna dari kain tile yaitu warna kuning dan biru dan kostum menyerupai warna tubuh Angelfish Regal Butterfly. Hasil desain kostum sudah sesuai dengan hasil desain kostum.



Gambar 7. Desain Kostum Gambar 8. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016) (Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

2. Rias Wajah Fantasi

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi karena riasan tetap mempertahankan penampilan manusia seutuhnya dan tidak merubah atau menambahkan bentuk baru pada wajah. Aplikasi yang ditambahkan pada bagian wajah berupa garis-garis berwarna biru dan sisik.

Tata rias wajah Angelfish Regal Butterfly menggunakan teknik blok warna kuning pada seluruh wajah dan garis berbentuk vertikal bagian pipi mengarah kebawah bagian dagu dan berwarna biru, sisik dibagian dahi berbentuk setengah lingkaran berwarna biru. Hasil akhir tata rias wajah fantasi yaitu menghasilkan tatanan rias seperti tokoh Angelfish Regal Butterfly. Menggunakan alat kuas *make up* dan *spons make up* untuk pengaplikasian rias wajah fantasi. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah :

- a. Membersihkan wajah

- b. Pemberian pelembab pada wajah
- c. Merias pada bagian mata dahulu yaitu dengan memberi warna biru di bagian kelopak mata, warna hitam pada sudut mata, dan putih pada bagian *highlight*.
- d. Membingkai mata dengan *eyeliner* agar mata terlihat belok.
- e. Memasang 3 pasang bulu mata palsu pada bagian bulu mata atas.
- f. membingkai bagian bawah mata menggunakan *eyeliner* hitam dan di tumpuk dengan garis warna biru
- g. memasang 1 bulu mata palsu pada bagian bulu mata bawah
- h. Membuat alis menggunakan warna biru
- i. Aplikasi *face painting* warna kuning pada seluruh wajah dan leher
- j. Membuat garis vertical pada bagian pipi sampai dagu arah meruncing ke bawah menggunakan warna biru
- k. Membuat sisik berbentuk setengah lingkaran pada bagian dahi mengarah meruncing ke atas menggunakan warna biru
- l. Membuat bentuk bibir mengecil dengan menggunakan warna merah.

3. *Face Painting*

Face painting menggunakan efek 2D dengan tujuan agar *face painting* menyerupai motif ikan Angelfish. *Face painting* dibuat menggunakan kosmetik *face painting*, *eyeshadow*, *eye pencil* dan *lipstick* untuk *makeup* dan menggunakan kuas *face painting* dan spons untuk

pengaplikasiannya. Proses pembuatan *face painting* 2D dengan cara sebagai berikut :

- a. Kosmetik *face painting* kuning di campur dengan *face painting* putih sedikit agar warna kuning agak terlihat muda.
- b. Aplikasi *eyeshadow* warna biru pada bagian mata dan pembuatan alis.
- c. Aplikasi *face painting* warna kuning pada seluruh wajah kecuali bagian mata/ blok warna kuning sampai bagian leher.
- d. Gambar garis arah vertikal pada bagian pipi arah meruncing ke bawah menyerupai garis pada tubuh Angelfish Regal Butterfly.
- e. Membuat gambar sisik pada bagian dahi arah meruncing ke atas lalu dibaurkan dengan *eyeshadow* warna biru.
- f. Bagian tengah bibir dibentuk lebih mengecil agar terkesan bibir kecil dengan menggunakan *lipstick* warna merah

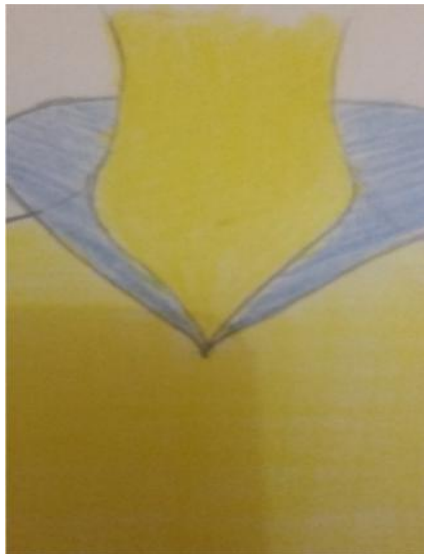


Gambar 9. Desain *Face Painting* (Sumber: Sukma Wilujeng, 2016) Gambar 10. Hasil Akhir *Face Painting* (Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

4. *Body Painting*

Body painting dibuat menggunakan teknik bloking berwarna kuning. Tujuan penggunaan *body painting* untuk menyamakan warna kulit dengan warna kostum Angelfish. *Body painting* dibuat menggunakan bahan sama dengan yang digunakan pada *face painting* yaitu kosmetik *face painting* dengan teknik pembuatan pencampuran warna *face painting* kuning dengan sedikit warna putih menggunakan alat kuas untuk pencampuran dan spon untuk pengaplikasiannya. Proses pembuatan *body painting* adalah sebagai berikut:

- a. Campurkan kosmetik *face painting* warna kuning dengan sedikit warna putih, agar menghasilkan warna kuning muda dan aduk hingga merata.
- b. Aplikasi *body painting* dengan menggunakan teknik blok menggunakan *spons make up* pada bagian leher dan kaki *talent* hingga merata.



Gambar 11. Desain *Body Painting*
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)



Gambar 12. Hasil Akhir *Body Painting*
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

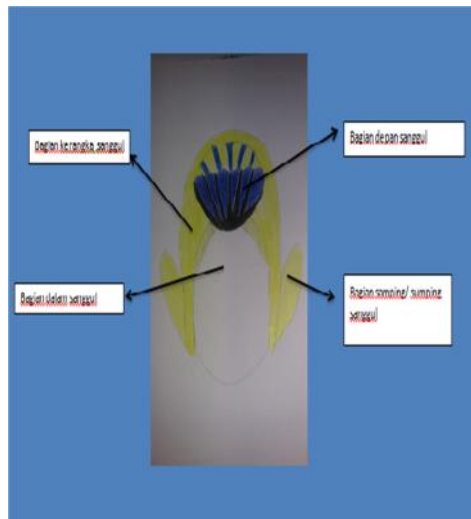
5. Penataan Rambut

Penataan rambut menggunakan tipe penataan fantasi yaitu penataan berada di bagian tengah atas kepala yang difokuskan pada penataan sanggul, hal ini bertujuan untuk menciptakan sanggul yang benar-benar mirip dengan ekor ikan. Proses pembuatan sanggul gala yaitu membutuhkan dua hari, menggunakan alat gunting, dan tang bahan yang digunakan yaitu lungsen, kawat *strimin*, spon ati, dan kawat untuk bagian kerangka dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan alat dan bahan
- b. Membuat kerangka dengan kawat
- c. Membuat pola dengan kawat *strimin*
- d. Tempel rambut lungsen yang warna kuning pada *strimin* menggunakan lem tembak
- e. Kerangka bagian dalam sanggul diberi spon ati untuk untuk direkatkan pada bagian yang lain
- f. Bagian belakang di kasih kain beludru dengan cara di tempelkan dengan menggunakan lem tembak
- g. Pasang bagian sumping bagian kanan dan kiri sanggul menggunakan bahan spon ati yang tipis dilapisi kain berwarna kuning, kemudian dijahit agar lebih kuat.

Hasil akhir sanggul belum sesuai dengan desain karena pada saat sanggul jadi masih ada bagian yang kurang yaitu pada bagian sumping yang menyerupai sirip ikan dan bagian belakang sanggul yang belum

tertutup jadi masih terlihat bagian dalam pada kerangka sanggul. Perubahan yang dilakukan yaitu bagian samping kanan dan kiri sanggul ditambahkan sumping yang bentuknya mirip sirip ikan berwarna kuning dan menutup belakang.



Gambar 13. Desain Sanggul
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)



Gambar 14. Hasil Akhir Sanggul
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develope* (Pengembangan)

1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh (ahli desain kostum dan asesoris: Afif Ghurub B, M.Pd). Validasi dilakukan pada Sabtu, 9 Desember 2016. Untuk hasil validasi desain kostum sudah sesuai dengan peran tokoh, tetapi harus menambahkan lagi sedikit panjang pada bagian sirip tangan. Menambahkan efek sirip pada ikan Angelfish Regal Butterfly dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Gambar 15. Hasil Desain Kostum
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* oleh Asi Tritanti, M, Pd. Validasi dilakukan pada hari Jumat, 20 Januari 2017. Hasil validasi rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* sebagai berikut :



Gambar 16 . Desain Awal
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)



Gambar 17. Desain Akhir
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

Validasi desain sebelum dan sesudah ada beberapa perubahan yaitu pada bagian:

- a. Pada bagian mata, pada desain awal bagian mata diberi warna hitam yang menimbulkan mata terlihat tajam, maka di desain gambar akhir bagian mata di rubah dengan mempercantik yaitu memberi warna biru dan bulu mata yang lentik agar riasan tetap terlihat cantik
- b. Garis biru yang ada dibagian pipi, pada desain awal garis biru terarah horizontal, dan pada desain akhir berubah menjadi garis mengarah runcing kearah dagu.
- c. Bagian dahi pada desain awal diberi garis sama dengan garis bagian pipi, desain akhir dirubah bagian dahi diberi sisik ikan

- d. Bagian bibir pada desain awal di blok kuning, di desain akhir bagian bibir dibentuk mengecil dan diberi warna merah

3. Pembuatan Kostum Dan Asesoris

Kostum dibuat oleh Zalzuli Fachrur Rohmanu sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 7 hari. Asesoris dibuat oleh Zalzuli Fachrur Rohmanu membutuhkan waktu 4 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp. 500.000,00 dan pembuatan asesoris sebesar Rp. 300.000,00.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada hari minggu, 22 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu belum sesuai. Perlu perbaikan pada bagian rok perlu di kurangi bagian kawat yang ada di tengah tok dan ditambah kawat pada bagian samping kanan kiri rok, dengan alasan agar rok tidak terlihat seperti ekor lebah. Maka dari itu perlu dirubah bentuk roknya

4. Validasi Rias Wajah, *Face Painting* Dan *Body Painting*

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu Selasa, 20 Desember 2016 Rabu, 21 Desember 2016 dan Kamis, 22 Desember 2016.

- a. Validasi rias wajah, *face painting* dan *body painting* pertama,
 - 1) Koreksi rias wajah pada validasi *makeup* dan *face painting* pertama yaitu pada bagian kelopak mata kurang terlihat tajam dan belok, harus ditambah sudut mata warna gelap, *eyeliner* yang tegas dan bulu mata kurang panjang.

- 2) Pada bagian alis warna yang ujung kurang gelap
- 3) Bagian hidung seharusnya tidak menggunakan *shadding* atau bayangan hidung
- 4) Garis biru di bagian pipi seharusnya mengarah ke bawah sehingga terkesan meruncing kearah dagu
- 5) Di bagian sisik pada dahi seharusnya mengarah meruncing keatas
- 6) Bentuk bibir yang dibuat mengecil warna merah kurang terlihat menyala, seharusnya warna dibuat lebih merah lagi.



Gambar 18 Validasi Rias Wajah dan *Face Painting* Pertama
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

- b. Validasi Rias Wajah, *Face Painting* Dan *Body Painting* Kedua:
- 1) Validasi pada bagian yang kedua yaitu warna pada bagian mata kurang tegas lagi.
 - 2) Warna biru dan hitam pada bagian alis yang ujung kurang tajam.
 - 3) Bagian bulu mata kurang tebal dan panjang.
 - 4) Bagian sisik pada dahi khususnya pada atas alis agak dilebarkan sedikit agar terlihat bagian bawah lebar ke arah atas semakin meruncing.



Gambar 19. Validasi Rias Wajah Dan *Face Painting* Kedua
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

c. Hasil Uji Coba Rias Wajah, *Face Painting* Dan *Body Painting*

Ketiga:

- 1) Warna kuning pada wajah kurang muda sedikit, jadi warna kuning di *face painting* bisa di tambah dengan warna putih
- 2) Pada bagian bibir yang warna merah diberi lipliner agar terlihat jelas



Gambar 20. Validasi Ketiga
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

5. Validasi Penataan Rambut

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada 4 Januari 2017 dan 9 Januari 2017, hasil penataan rambut pertama:

a. Hasil validasi penataan rambut pertama:

- 1) Validasi sanggul pada yaitu pada bagian belakang sanggul, bagian belakang kurang ada penutup agar bagian kepala *talent* tidak terlihat

- 2) Pada sanggul bagian kanan dan kiri ditambahkan sumping untuk bagian sirip ikan



Gambar 21. Validasi Sanggul Pertama
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

b. Validasi Penataan Rambut Kedua

- 1) Pada sanggul bagian kanan dan kiri ditambahkan tali untuk penguat antara sanggul dan kepala talent agar dibuat menari oleh talent sanggul tidak jatuh



Gambar 22. Validasi Sanggul Kedua
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

6. *Prototype* Tokoh Angelfish Regal Butterfly Yang Dikembangkan.

Hasil *fitting* kostum, asesoris, validasi rias wajah, validasi *face painting*, validasi *body painting* dan validasi penataan rambut menunjukkan hasil kostum yang terdiri dari blus warna kuning berkerah warna biru, bagian tangan kostum bentuknya memanjang berwarna biru dan kuning, bawahan rok yang berwarna kuning dan biru dan celana *legging* berwarna biru. Tata rias, *face painting* dan *body painting* yang berwarna dasar kuning, *eye shadow* pada bagian mata berwarna biru, garis dibagian pipi berwarna biru, dan sisik di dahi berwarna biru. Sanggul yang digunakan yaitu berbentuk ekor ikan Angelfish Regal Butterfly berwarna kuning dan biru.



Gambar 23. Hasil *Prototype* Tokoh
(Sumber: Sukma Wilujeng, 2016)

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Diseminasi (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan, dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Pertunjukan ini ditujukan untuk semua masyarakat terutama pada anak-anak, dengan tujuan agar masyarakat sadar bahwa kekayaan bawah laut harus dijaga dengan benar agar keindahannya tetap terjaga dan biota bawah laut tetap tenang dan dapat berkembang dengan baik.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (grand juri), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama.

1) Penilaian Ahli (*Grand juri*)

Pada saat *grand juri* dilakukan juga kegiatan gladi kotor, kegiatannya yaitu fitting baju dengan *talent* dan *fitting* sanggul. Saat *fitting* kostum ada beberapa bagian yang divalidasi yaitu pada bagian belakang rok, kostum yang sudah jadi pada bagian belakang diberi kawat menjadi bentuk rok yang terlihat oval, maka setelah validasi harusnya kawat pada bagian belakang dihilangkan, dan diganti bagian kanan dan kiri rok agar rok terlihat pipih.

Dalam kegiatan gladi kotor juga dilakukans latihan drama musikal semua *talent* dengan menggunakan kostum, adanya daiakan latihan menggunakan kostum bertujuan untuk mengetahui gerak *talent* dan kostum apakah sudah nyaman di pakai *talent* atau belum. Bersamaan dengan latihan drama musikal semua *talent* menggunakan kostum ada pula kegiatan *grand juri*.

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di Kplt.lantai 3 FT UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi MA (Hons) rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn dan pemerharti seni diwakili oleh Drs. Esti Susilarti, M Pd.

Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dany Kurnia Wati, tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul betrik Hidayati, tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhani, tokoh Air laut Selatan karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning, tokoh coral karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, tokoh Lion Fish karya mahasiswa Shabrina Nadila, tokoh Ibu Mermaid karya mahasiswa Risky Irdia Nawangsari, tokoh Bintang laut karya mahasiswa Anisa Dewantari Ammarullah.

2) Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di KPLT FT UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan masing-masing tokoh yang diperankan. Kegiatan gladi kotor yaitu meliputi latihan drama musikal pada *talent* tanpa menggunakan panggung, hanya saja *talent* sudah ada yang mengenakan kostum tokoh yang diperankan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017. bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk latihan pengenalan panggung dan sekaligus latihan penataan acara *rundown* acara. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu latihan drama musikal *talent*, latihan untuk pembawa acara, dan semua pengisi acara.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah menghafalkan alur dari *rundown* acara, pengenalan panggung, menata kursi untuk tamu undangan, orangtua, dan penonton, menata kursi untuk bagian *back stage*, menyiapkan semua yang diperlukan untuk pertunjukan.

4) Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Edi Purwanto, M.Pd selaku Wakil Rektor II UNY, Dr. Widarto, M.Pd selaku dekan Fakultas Teknik UNY, Dr. Mutiara Nugraheni NTP, M. Si selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, Asi Tritanti, M.Pd selaku ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA selaku juri pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak sponsor, SMKN 1 Sewon, TK dan SD model, orang tua, undangan dan penonton. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650, tiket yang habis terjual sebanyak 500 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak usia dini, teman-teman, dan orang tua. pertunjukan dengan durasi 90 menit menampilkan kisah tentang putra dan anak raja mutiara yang bersedia menggantikan

adiknya (putri mutiara) yang tidak mampu menghasilkan mutiara sempurna. Dalam perjalanannya putra mutiara menyusuri dari laut utara sampai laut selatan, putra mutiara berjumpa dengan beberapa binatang laut yang membantu Putra Mutiara selama perjalanannya dan akhirnya Putra Mutiara menemukan arti kesempurnaan.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah disetiap kesedihan yang mendalam pasti ada kebahagiaan yang besar karena jika kita mampu menghadapi kesedihan yang sangat berat, pada kesempatan itu kita juga bisa memperoleh kebahagiaan yang besar dan itulah hasilnya

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi dan penataan tokoh Angelfish Regal Butterfly dengan sumber ide ikan Angelfish dalam pargelaran Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Perancangan kostum tokoh Angelfish mengalami beberapa kali perubahan sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide ikan Angelfish Regal Butterfly dengan menerapkan unsur garis, ukuran, warna dan menggunakan prinsip proporsi keselarasan dan keseimbangan.
 - b. Perancangan rias wajah fantasi berupa wajah tokoh Angelfish Regal Butterfly berjenis kelamin betina dengan menggunakan unsur warna, warna yang diterapkan pada tokoh Angelfish Regal Butterfly yaitu kuning dan biru. Rancangan rias wajah fantasi mempunyai tekstur yang halus dan tipis, garis pada tokoh Angelfish Regal Butterfly yaitu vertical yang ada pada bagian kostum dan bagian *face painting*, dan berbentuk simetris.
 - c. Perancangan penataan rambut mengalami beberapa penambahan yang merupakan fantasi bebas dengan menerapkan unsur warna kuning dan biru yang melambangkan keceriaan, garis lengkung yang bermakna kelembutan tekstur rambut yang tetap mempertahankan ciri-ciri

Angelfish Regal Butterfly, dengan mempertahankan prinsip desain keseimbangan dan keselarasan proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta aksen untuk mencapai sifat tokoh dalam cerita yang anggun tetapi tetap sederhana.

2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi, dan penataan rambut pada tokoh Angelfish Regal Butterfly dalam pargelaran Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:

- a. Penataan kostum terdiri dari blus lengan panjang pada bagian badan berwarna kuning dan lengan berwarna kuning disertai garis biru, celana legging berwarna biru dan rok bermotif garis-garis berwarna biru dan kuning. Kostum diletakkan pada seluruh tubuh Angelfish Regal Butterfly untuk menggambarkan garis yang dihasilkan oleh tubuh Angelfish.
- b. Pengaplikasian rias wajah fantasi berupa rias fantasi berbentuk *face painting* 2D dibuat dari kosmetik *face painting* dan *eyeshadow* yang diaplikasikan sesuai dengan karakter tokoh yang di tuntut dalam cerita Sabda Raja Mutiara.
- c. Penataan rambut tokoh Angelfish Regal Butterfly menggunakan penataan fantasi bebas dengan penggabungan puncak pada sanggul yang telah dibuat mirip dengan ekor ikan.

3. Pargelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.30 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri dari beberapa tamu undangan, orang tua, dan

850 penonton. Pentas bertema *Under The Sea* drama musikal ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung. Musik tradisional Jawa mengiringi munculnya para tokoh angelfish pada saat menari, diantaranya tokoh Angelfish Regal Butterfly dengan kostum ikan berwarna kuning dan garis-garis biru, *bermakeup* fantasi mirip ikan angelfish Regal Butterfly dan tatanan sanggul yang sudah dibuat berbentuk ekor ikan. Tokoh Angelfish muncul dalam 1 segmen pada scene ke 5 dengan tarian tradisional yang akan membuat penonton terkesan.

B. SARAN

Saran diajukan sesuai dengan simpulan atau temuan hasil pengembangan berupa implikasi dari temuan yang dimaksud yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan dan inovasi hasil perancangan di masa mendatang.

1. Rancangan:

- a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui desain akhir.
- b. Mahasiswa harus lebih pintar dalam pemilihan bahan untuk pembuatan kostum dan sanggul.
- c. Mahasiswa harus lebih mengenal tokoh yang akan diperankan.
- d. Pada saat pembuatan sanggul seharusnya dipasang tali pada bagian sisi kanan dan kiri agar ketika di pakai *talent* menari tidak lepas dan nyaman di pakai.

2. Hasil :

- a. Menyimpan kostum seharusnya ditaruh gantungan baju dan disimpan tempat yang bersih dan tidak lembab.
- b. Membuat rias wajah fantasi agar tidak luntur sebaiknya sebaiknya setelah mengaplikasikan *face painting* diberi bedak tabor agar tidak terlalu basah dan tidak mudah luntur.

3. Pargelaran :

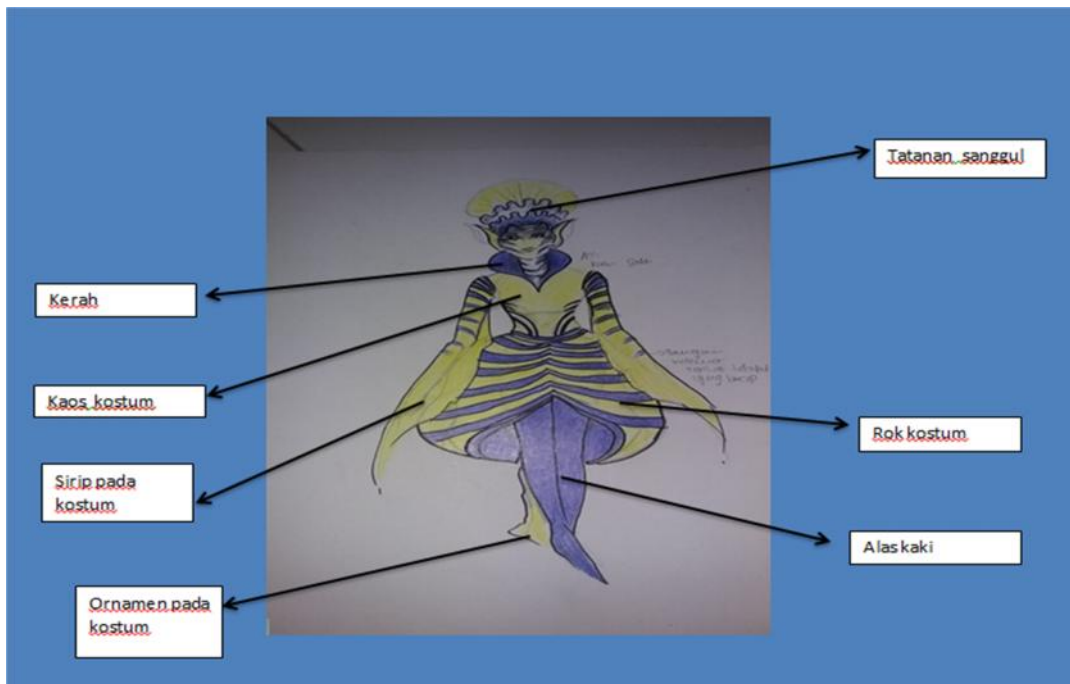
- a. Hendaknya proses persiapan pargelaran di persiapan 1 tahun sebelum pargelaran.
- b. Hendaknya mahasiswa lebih ditingkatkan kerjasama antar sie
- c. Hendaknya mahasiswa lebih mengetahui informasi tentang acara pargelaran.
- d. Perlunya *open recruitment* untuk panitia tambahan agar dapat membantu berjalannya pargelaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Yunaifah Afriyani. (2016). *Permasalahan kerusakan ekosistem laut*. Diakses <http://www.bppp-tegal.com/web/index.php/artikel/konservasi/518-permasalahan-kerusakan-ekosistem-laut>. pada tanggal 6 April 2017.
- Adhi Kurniawan. (2015). *Selalu ada alasan untuk kembali berwisata ke karimunjawa*. Diakses <http://adhikurniawan.com>. pada tanggal 6 April 2017.
- Afif Ghurub Bestari (2016). *Sabda raja mutiara*. Diakses 25 November 2016.
- Alien Wariatunnisa, Yulia Hendriliati. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Pusat perbukuan, kementerian pendidikan nasional.
- Arif Yusuf. (2015). *Menyelami surga bawah laut di pulau menjangan kecil karimunjawa*. Diakses <http://piknikasik.com/menyelami-surga-bawah-laut-di-pulau-menjangan-kecil-karimunjawa>. pada tanggal 6 April 2017.
- Bob Susanto. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diakses pada tanggal 10 April 2015.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa sains.
- Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make-up by didik nini thowok*. Jakarta: PT Gramedia pustaka utama.
- Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira. (2008). *Tata busana*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan.
- Eko Santoso. (2008). *Seni teater*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi grafindo.
- Herman J.Waluyo. (2002). *Teori pengajaran*. Yogyakarta: PT Hanindita graha widya.
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan.
- Hery Suhersono. (2005). *Motif geometri*. Jakarta: PT Gramedia pustaka utama.

- I Made Bandem, Sal Murgiyanto. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit kanisius.
- R.M Langkir Notodisuryo. (2009). *Konsep penataan rambut*. Diakses http://langkir1st.blogspot.co.id/2009_05_01_archive.html. pada tanggal 9 April 2017.
- Mas Min. (2016). *Pengertian sinopsis, ciri, fungsi, dan langkah membuat synopsis terlengkap*. Diakses <http://www.pelajaransekolahonline.com/2016/19/pengertian-sinopsis-ciri-fungsi-dan-langkah-membuat-sinopsis-terlengkap.html>. 9 April 2017.
- Rahayu. (2012). *Penataan rambut*. Diakses <http://rahayuiyu.blogspot.co.id/>. 9 April 2017.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Pusat pengembangan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan bisnis dan pariwisata.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga fakultas teknik universitas negeri yogyakarta.
- Trio Nugraha. (2009). *Pergelaran*. Diakses <https://treeyoo.wordpress.com/2009/01/16/pergelaran/> . tanggal 9 April 2017.
- Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Jerussalem. (2015). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Macanan jaya cemerlang.
- Widjiningsih. (1982). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Desain kostum Angelfish Regal Butterfly.
(Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta)



Lampiran 2. hasil kostum, *make up* dan sanggul tokoh Angelfish Regal Butterfly.
(Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta)



Lampiran 3. Foto tokoh Angelfish Regal Butterfly pentas menari-nari.
(Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta)



Lampiran 4. Foto *beautyciant* dan *talent* di panggung.
(Di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta)



Lampiran 5. Foto kelompok bimbingan dengan dosen pembimbing
(Di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta)