

**TATA RIAS FANTASI LIONFISH LEPU DALAM  
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL  
SABDA RAJA MUTIARA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh :  
SHABRINA NADHILAH  
14519134012**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

### TATA RIAS FANTASI LIONFISH LEPU DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh:

**SHABRINA NADHILAH**  
**NIM: 14519134012**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 16 Maret 2017

#### TIM PENGUJI

Nama Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita S,Pd Ketua Penguji/Pembimbing		24 April 2017
Asi Tritanti M,Pd Sekretaris		19 April 2017
Eni Juniastuti M,Pd Penguji		3 Mei 2017

Yogyakarta,.....  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : Shabrina Nadhilah  
NIM : 14519134012  
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Fakultas : Teknik  
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Lionfish Lepu dalam Pergelaran  
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, 10 maret 2017  
Yang menyatakan,



**Shabrina Nadhilah**  
**NIM: 14519134012**

**TATA RIAS FANTASI LIONFISH LEPU DALAM  
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL  
SABDA RAJA MUTIARA**

OLEH  
**SHABRINA NADHILAH**  
NIM: 14519134012

**ABSTRAK**

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) merancang kostum, asesoris dan tata rias fantasi *face painting* tokoh lionfish Lepu dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*; 2) menata kostum, asesoris dan mengaplikasikan tata rias fantasi *face painting* tokoh Lionfish Lepu dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*; dan 3) menampilkan tokoh Lionfish Lepu sesuai dengan penataan kostum, asesoris dan rias fantasi *face painting* dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu: 1) *define* membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik *Lionfish* Lepu, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) *design* membahas tentang desain kostum, desain asesoris, desain *face painting*, dan desain pertunjukan; dan 3) *develop* membahas tentang validasi desain kostum dan asesoris, validasi desain rias wajah fantasi, validasi kostum dan asesoris, validasi rias fantasi, *prototype*; dan 4) *disseminate* membahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian ahli grand juri, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di Laboratorium program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari november 2016 – januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu: 1) rancangan kostum dan asesoris dengan unsur garis lurus mendatar dan garis lengkung, warna yang digunakan coklat, putih, oranye, dan menggunakan prinsip keselarasan, keseimbangan, kesatuan, menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi* tata rias fantasi dengan unsur garis lurus, warna merah bata, putih, oranye, menggunakan prinsip keselarasan, serta kesatuan; dan 2) diwujudkan tata rias kostum dan asesoris berupa *legging* dan manset berbahan kaos putih dengan ornamen pada kostum, rias fantasi yang berupa 2D dengan penerapan *face painting*; dan 3) diselenggarakannya pertunjukan *Sabda Raja Mutiara* dengan menampilkan tokoh Lionfish Lepu pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias fantasi, lionfish lepu, drama musikal sabda raja mutiara.*

**FANTASY MAKE UP OF LIONFISH LEPU IN  
THE PERFORMANCE MUSICAL DRAMA  
NET KING OF PEARL**

By:

**SHABRINA NADHILAH  
NIM: 14519134012**

**ABSTRACT**

*This final project aims to: 1) designing the costumes and makeup lionfish fantasy figures, and accessories in the story of the musical performances of the Word King Pearl; 2) organize the costumes and makeup fantasy figures and accessories Lionfish in the performance of the Word King Pearl; 3) featuring characters lionfish in accordance with the arrangement of costumes and makeup fantasy in the story of the musical performances of the Word King Pearl.*

*The method used to achieve the purpose of using R & D to the development model 4D, namely 1) define discusses the analysis of a story, character analysis and characteristics, the analysis of the source of ideas, analysis of the development of a source of ideas, 2) design talks about costume design, design accessories, design face painting design, and design performances, 3) develop discusses the design validation, 4) disseminate about the design performances, expert assessment of the grand jury, rehearsal, rehearsal, performance. The place and time of development is carried out in the laboratory program Makeup and Beauty Studies Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta during the three months from November 2016 - January 2017.*

*The results of the final project, namely 1) the design of costumes and accessories with line elements, direction, shape, size, texture, color and using the principles of alignment, disformasi, accent and unity, makeup fantasy with elements of color, texture, value, shape, size and use of the principle disformasi, accents, harmony and unity, settings fantasy hair free style based on elements of color, line, texture and disformasi principle, balance, and harmony; 2) realization of costumes and accessories such settings lejing and cuffs made from white shirts with ornament on the costume in the form of face painting fantasy makeup, hair style top mes based on the elements of color, line, texture and principles of harmony and unity; 2) realization of settlement of costumes and accessories such as cuff links and a white shirt with legging made ornaments on the costumes, the makeup of fantasy in the form of face painting, top beacon arrangement mes with complementary accessories head; 3) the convening of the Word King Pearls performances by displaying the character lionfish on 26 January 2017 at 13.00 in the building of Yogyakarta State University Auditorium was attended by approximately 850 spectators implementation proceeded smoothly and successfully.*

*Keywords: cosmetology fantasy, lionfish, the musical word of the king of pearl.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Sabda Raja Mutiara” yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 telah terlaksana dengan baik.

Dalam kelancaran penulisan kegiatan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang memberikan pengarahan, serta Dosen Pembimbing Akademik Tata Rias dan Kecantikan.
2. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
3. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan.
4. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku perancang dan sutradara pergelaran Drama Musikal Proyek Akhir.
7. Terima kasih Shafia yang telah membantu dalam Proyek Akhir.

8. Terima kasih kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
9. Terima kasih teman – teman Srikandi 2014 yang telah mendukung.
10. Terima kasih Fasmaqullah yang telah membantu dalam pembuatan kostum.
11. Terima kasih Felasufah yang telah membantu dalam Proyek Akhir.
12. Terima kasih Rika Purnama S, Sarah, Fauzan, Warda, Ghina N, Yudi W, Zulfadly, Surya dan teman – teman Asrama Mahasiswa Kalimantan Timur Ruhui Rahayu yang telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu perlunya krotik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, demi perbaikan dimasa mendatang.

Akhirnya di ucapkan banyak terimakasih, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembacanya. Sebagai bacaan tambahan seputar pengetahuan tentang dunia tata rias dan kecantikan.

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Shabrina Nadhilah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	6
F. Manfaat .....	6
1. Bagi Penyusun .....	6
2. Bagi Prodi .....	7
3. Bagi Masyarakat .....	7
G. Keaslian Gagasan .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Sinopsis Cerita .....	8
B. Sumber Ide .....	8
1. Pengertian sumber ide .....	8
2. Pengembangan sumber ide.....	9
C. Lionfish.....	10
D. Desain .....	12
1. Unsur – Unsur Desain .....	13
2. Prinsip Desain .....	19
E. Kostum dan Asesoris Pendukung .....	21
1. Kostum .....	21
2. Asesoris.....	22
F. Tata Rias Wajah.....	22
1. Tata rias panggung .....	23
2. Tata rias fantasi .....	23
G. Asesoris .....	24
H. Pergelaran .....	26

<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>29</b>
1. <i>Define</i> ( Pendefisian ) .....	29
a. Analiais cerita .....	29
b. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Lionfish .....	30
c. Analisis Sumber Ide .....	30
d. Pengembangan Sumber Ide.....	31
2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	32
a. Desain Kostum.....	32
b. Desain RiasWajah .....	34
c. Desain Asesoris.....	35
d. Desain <i>Face Painting</i> .....	36
e. Desain Pergelaran .....	36
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	37
a. Validasi kostum .....	37
b. Validasi rias wajah.....	38
c. <i>Prototype</i> .....	38
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	39
a. Rancangan Pergelaran .....	39
b. Penilaian Ahli .....	39
c. Gladi Kotor .....	39
d. Gladi Bersih .....	39
e. Pergelaran .....	39
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> .....	41
B. Hasil dan Pembahasan <i>Desain</i> .....	42
a. Kostum .....	42
b. Rias wajah .....	43
c. <i>Body painting</i> .....	46
d. Asesoris kepala .....	47
C. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> .....	48
a. Validasi desain oleh ahli 1 .....	48
b. Validasi desain oleh ahli 2 .....	49
c. <i>Prototype</i> .....	54
D. Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> .....	55
a. Penilaian ahli (grand juri) .....	55
b. Gladi kotor .....	56
c. Gladi bersih .....	56
d. Pergelaran utama .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	61

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Lionfish</i>	26
Gambar 2.	Desain kostum <i>Lionfish</i>	28
Gambar 3.	Desain kostum manset	29
Gambar 4.	Desain kostum <i>legging</i>	30
Gambar 8.	Desain kostum sayap	31
Gambar 5.	Desain asesoris kepala	31
Gambar 6.	Desain kostum klat bahu	31
Gambar 7.	Desain kostum ikat pinggang	32
Gambar 9.	Desain kostum sepatu	32
Gambar 10.	Desain <i>face painting</i>	33
Gambar 11.	Konsep panggung	35
Gambar 12.	Kostum <i>Lionfish</i>	41
Gambar 13.	Desain kostum <i>lionfish</i>	41
Gambar 14.	Pembersihan wajah	42
Gambar 15.	Pemberian pelembab	43
Gambar 16.	Aplikasi <i>foundation</i>	43
Gambar 17.	Aplikasi <i>shadding</i>	43
Gambar 18.	Aplikasi bedak tabur	44
Gambar 19.	Aplikasi bedak padat	44
Gambar 20.	Pembentukan pola	45
Gambar 21.	Pemberian <i>face painting</i>	45
Gambar 22.	Pemberian <i>face painting</i>	46
Gambar 23.	Pemasangan <i>skot</i> mata	46
Gambar 24.	Pemberian <i>eye shadow</i>	47
Gambar 25.	Pemberian <i>eye liner</i> bawah	47
Gambar 26.	Pemasangan bulu mata	48
Gambar 27.	Pemberian lipstik	48
Gambar 28.	Desain asesoris	49
Gambar 29.	Desain <i>Lionfish</i>	49
Gambar 30.	Desain awal asesoris	50
Gambar 31.	Desain akhir <i>Lionfish</i>	50
Gambar 32.	Desain awal <i>face painting</i>	51
Gambar 33.	Desain akhir <i>face painting</i>	51
Gambar 34.	Tes <i>make up 1</i>	52
Gambar 35.	Tes <i>make up 2</i>	53
Gambar 36.	Tes <i>make up 3</i>	53
Gambar 38.	<i>Prototype</i>	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.Rincian biaya kostum .....	51
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Foto gladi kotor.....	65
Lampiran 2.Foto penilaian juri.....	66
Lampiran 3.Foto pergelaran Sabda Raja Mutiara.....	67
Lampiran 4.Foto tokoh Lionfish.....	67

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak pulau. Selain lima pulau utama, yaitu: Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, Indonesia juga memiliki pulau-pulau kecil yang jumlahnya ribuan. Negara kepulauan tentu saja pantai yang terdapat di Indonesia ini berjumlah ribuan juga. Pantai dan laut tersebut menyimpan berbagai potensi jika diolah dengan baik akan memberikan berbagai keuntungan bagi penduduk sekitar. Keindahan bawah laut Indonesia juga menjadi destinasi wisata bahari berikutnya. Sebut saja Raja Ampat di Papua, Derawan di Kalimantan, dan Pulau Ora di Maluku, pemandangan bawah lautnya sudah terdengar hingga mancanegara. Ketiga tempat tersebut merupakan sedikit dari bagian laut Indonesia dengan keindahan bawah laut yang mempesona. Pemandangan bawah laut yang dihasilkan dari terumbu karang dan biota laut Indonesia menarik para wisatawan (Dodi W, 2016)

Laut Indonesia yang terkenal akan kaya biota lautnya, kehidupan yang ada di bawah laut seperti Angelfish, ikan pari, anemon dan Lionfish. Ikan Lionfish berada di bebatuan karang wilayah Indonesia Pasifik. Beberapa spesies juga ditemukan di pantai timur Atlantik dari Long Island sampai Florida. Lionfish merupakan spesies predator dan salah satu jenis ikan hias air asin yang cukup banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Lionfish disebut juga dengan lepu yang dikenal akan

durinya yang panjang dan memiliki warna merah, oranye, kuning, hitam atau putih berselang – seling (Apriyanto, 2016).

Lionfish merupakan spesies yang berada di wilayah Indonesia Pasifik, Lionfish merupakan spesies predator dan salah satu jenis ikan hias air asin yang dikenal akan durinya yang panjang dan warna – warna yang cantik. Lionfish ini menjadi sumber ide untuk mengembangkan naskah drama musikal yang bertema *under the sea* atau menceritakan dunia bawah laut, yang memiliki keanekaragaman biota laut seperti tumbuhan bawah laut, binatang laut, air laut selatan, Lionfish, Mutiara, goldenfish, aneka bentuk koral, terumbu karang, berbagai macam kerang. Lionfish yang berada di wilayah Indonesia Pasifik yang memiliki duri dan warna yang indah tersebut diwujudkan ke dalam bentuk manusia, diperlukan analisis yang kuat untuk mewujudkan tokoh tersebut menjadi nyata

Laut Indonesia yang indah dan kaya akan biota lautnya harus dijaga dan dilindungi agar tidak punah dan tidak rusak karena ulah manusia. Beberapa faktor penyebab kerusakan ekosistem laut adalah; (1) mengambil dan menyentuh terumbu karang; (2) menggunakan pupuk dan pertisida buatan; (3) membuang sampah ke laut; (5) menangkap ikan menggunakan bom (Risma, 2015). Perlu dilakukan upaya untuk pengenalan biota laut sebagai kekayaan wisata bahari Indonesia, salah satu bentuk pengenalannya melalui drama musikal. Mengapa musik perlu dikenalkan sejak dini, karena manfaatnya untuk pertumbuhan otak anak, pertumbuhan kemampuan spasial dan intelegensia. Pementasan drama musikal, khususnya untuk anak – anak sangat jarang, terlebih yang terkait dengan penyelamatan biota laut

untuk meningkatkan wisata bahari Indonesia. Perlunya diusung pementasan drama musikal dengan tema bawah laut yang sasarannya adalah anak – anak usia dini, melalui drama musikal dapat mengenalkan anak – anak mengenai moral, budaya, dan tata perilaku yang baik.

Hal yang ditonjolkan dari pementasan drama musikal Sabda Raja Mutiara yaitu kostum, asesoris dan tata rias fantasi. Pada pengaplikasian rias fantasi, kostum dan asesoris harus mencerminkan karakteristik pada tokoh tersebut dan diperlukan teknik merias yang berbeda yaitu dengan rias fantasi, sehingga tidaklah mudah untuk mewujudkan tokoh Lionfish pada wujud manusia. Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017, berbentuk drama musikal tema *under the sea* yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran masyarakat di Indonesia akan kekayaan dan keindahan biota laut.
2. Kurangnya pemahaman masyarakat Indonesia hingga terjadinya kerusakan ekosistem laut.
3. Tidaklah mudah untuk merancang kostum dan asesoris serta mengaplikasikan tata rias fantasi untuk mewujudkan tokoh Lionfish ke dalam *talent* anak kecil.

4. Sulitnya dalam merancang kostum sesuai karakter dan karakteristik tokoh *Lionfish* dalam pertunjukan drama musikal “Sabda Raja Mutiara”
5. Diperlukan keahlian dalam memilih kosmetika dan bahan kostum agar *talent* tidak terjadinya iritasi pada *talent* yang berusia anak-anak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi tersebut diatas dan segala keterbatasannya maka membatasi masalah tentang merancang kostum, merancang tata rias dan merancang asesorisnya, serta mengaplikasikan dan menata pada *talent* *Lionfish* Lepu serta memperlakukannya pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut pada Tugas Akhir ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum dan tata rias fantasi tokoh *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi tokoh *Lionfish* Lepu yang dapat diwujudkan seorang manusia yang menyerupai *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh *Lionfish* Lepu sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah fantasi dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara ?

### **E. Tujuan**

1. Dapat merancang kostum, asesoris dan tata rias fantasi *face painting* tokoh *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

2. Dapat menata kostum, asesoris dan mengaplikasikan tata rias fantasi *face painting* tokoh *Lionfish* Lepu yang dapat diwujudkan seorang manusia yang menyerupai *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Dapat menampilkan tokoh *Lionfish* Lepu sesuai dengan penataan kostum, asesoris dan rias wajah fantasi *face painting* dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

#### **F. Manfaat**

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat yang bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan Proyek Akhir ini diantaranya:

1. Bagi Penyusun:
  - a. Menguji kemampuan *hardskill* dalam merias, menata asesoris, dan menata kostum pertunjukan.
  - b. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
  - c. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan asesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama Sabda Raja Mutiara.
  - d. Berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan dan mengatasi masalah serta kendala.
  - e. Dapat belajar bekerja dalam tim yang solid untuk kesuksesan pertunjukan drama musikal.
  - f. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

## 2. Bagi Program Studi

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki sikap atau soft skill yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk berkerjasama, berkompetisi dan siap menghadapi persaingan global
- c. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Mengenalkan pergeleran untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musikal.
- b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY.
- c. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya drama musikal sejak dini.

## **G. Keaslian Gagasan**

Penyusunan Tugas Akhir dunia bawah laut dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Lionfish Lepu melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat asesories, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis cerita**

Sinopsis cerita merupakan sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama film, dan teater dipanggung. Sampai ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami naskah yang akan dipentaskan (Wahyu, 2014). Sinopsis merupakan ikhtiar karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut (KBBI, 2014). Sofia Sinaga dan Basuki (2016: 10), mengatakan sinopsis adalah iktisar sebuah karya yang memberikan gambaran umum tentang karya tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan sinopsis adalah ringkasan sebuah naskah atau penggambaran cerita pendek untuk pementasan film dan drama di panggung.

#### **B. Sumber ide**

##### **1. Pengertian sumber ide**

Triyanto (2011:22), mengatakan sumber ide bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Sebagai contoh dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual disekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lainnya.

Sri Widarti (2000:58), mengatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam

menciptakan suatu desain busana yang baru, seseorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan sumber ide adalah merupakan landasan visual terciptanya suatu karya untuk menciptakan desain ide baru.

## 2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan merupakan bentuk kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli (Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Jerusalem, 2011: 22)

Dharsono Sony Kartika (2004: 42-43), mengatakan bahwa Sumber ide merupakan pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut terdiri dari beberapa pengembangannya antara lain:

### *a. Stilisasi*

*Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

### *b. Distorsi*

*Distorsi* penggambaran bentuk yang menekankan kepada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

### c. *Transformasi*

*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

### d. *Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambar sebagian saja yang lebih dianggap mewakili.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan pengembangan sumber ide adalah pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang.

## C. *Lionfish*

Veri Apriyatno (2016: 20), mengatakan bahwa *Lionfish* adalah ikan laut yang berbisa dengan panjang 3035 cm, ikan ini memiliki duri yang berbisa dan mematikan bagi mangsanya, tetapi hanya digunakan untuk pertahanan bukan menyerang. Mereka dapat ditemukan di Samudera *Atlantic* dan kawasan laut Karibia. *Lionfish* kecil ukurannya seperti bola tenis (tidak termasuk sirip).

Indra Jaya Nauman (2000:39), mengatakan bahwa ikan Lepu merupakan jenis ikan yang juga bisa mencelakakan kita karena memiliki duri sirip berbisa. Ikan ini mampu menyamarkan dirinya dengan keadaan sekitar sehingga seakan tidak kelihatan, misalnya dengan menanamkan dirinya di dalam pasir dan menyamar sama dengan keadaan sekitarnya.

*Lionfish* berada di bebatuan karang wilayah Indonesia Pasifik. Beberapa spesies juga ditemukan di pantai timur Atlantik dari Long Island sampai Florida. *Lionfish* merupakan spesies predator *Lionfish* dan salah satu jenis ikan hias air asin yang cukup banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat salah satu kelebihan ikan *Lionfish* yaitu ikan *Lionfish* dapat bertahan hidup mencapai umur yang panjang hingga hingga sekitar 16 tahun lamanya. *Lionfish* memiliki keunikan bentuk tubuh seperti dipenuhi dengan rumbai – rumbai yang berguna sebagai alat perlindungan diri terhadap serangan musuh. *Lionfish* memiliki gaya hidup yang cenderung menyendiri atau tidak berkoloni. *Lionfish* memiliki ukuran sekitar 10 – 40cm dengan makanan udang atau kepiting dan *Lionfish* dapat menghasilkan ribuan telur. Ada beberapa jenis ikan *Lionfish* yaitu: Hawaiian *Lionfish*, Sawcheek Scorpionfish, Twospot Turkeyfish, Luna *Lionfish*, dan Devil Firefish. (Apriyanto, 2016).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan *Lionfish* adalah merupakan jenis ikan yang berbisa dan mematikan bagi mangsanya tetapi hanya digunakan pertahanan bukan penyerangan.

#### **D. Desain**

Ernawati (2008:195), mengatakan bahwadesain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Marwanti (2000:3), desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

Triyanto (2012:22), mengatakan terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang, salah satu proses didalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Disain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat dan menggayakan rancangan disain. Ketiga pendapat tentang desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain bukan hanya sekedar gambar bagi seorang perancang, karena desain juga merupakan pedoman atau perencanaan untuk mewujudkan suatu karya baik dalam tata rias, penataan rambut, busana dan asesoris agar karya yang diciptakan terlihat lebih indah dan berguna.

#### 1. Unsur – unsur desain

##### a. Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan. Unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang), dan benda – benda buatan (kertas, dinding, papan). Ada dua macam garis ialah garis lurus dan garis melengkung. Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk – bentuk bersudut. Serta garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes ( Ernawati, 2008:202).

## 1) Sifat garis lurus

Ernawati (2008:202), mengatakan garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan tokoh, sungguh – sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang
- c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

## 2) Sifat garis lengkung.

Garis lengkung memberi suasana luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira (Ernawati, 2008:203).

### b. Arah

Ernawati (2008:203), mengatakan bahwa arah pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.

### c. Bentuk

Ernawati (2008:203), mengatakan setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar

(dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur – unsur yang digunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik (Ernawati, 2008:204).

e. Tekstur

Ernawati (2008:204), mengatakan bahwa setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda – beda, ada yang halus dan kasar. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat dan meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas dan lain – lain.

f. *Value* (nilai gelap terang)

Ernawati (2008:204), mengatakan benda hanya didapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati suatu benda terlihat bahwa bagian – bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap.

Cahaya yang didapatkan juga berpengaruh dengan warna yang digunakan, berikut ini merupakan macam – macam warna beserta sifatnya.

## 1. Warna

Ernawati (2008:205), mengatakan warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda – beda. Berikut makna warna menurut Marry Bassano (2015:196 – 199).

- a) Hitam menandakan sesuatu yang formal, konvensional, dan bermartabat. Dalam kebudayaan Mesir kuno, ia melambangkan malam, kematian, dan sihir. Lawan hitam adalah hijau, warna kehidupan.
- b) Putih menandakan sikap cermat, kritis, dan bersungguh – sungguh. Dalam kebudayaan Mesir kuno ia melambangkan kemurnian, sifat feminim, dan bulan, berlawanan dengan warna merah yang maskulin.
- c) Merah menandakan sikap aktif, gairah, dan optimisme. Ia meningkatkan kewaspadaan dan tindakan penuh keberanian.
- d) Oranye lebih ambisius daripada merah, namun tidak terlalu hangat. Sebagaimana kuning, oranye menunjukkan kecerdasan namun tidak angkuh. Dalam terapi, ia menimbulkan keriang dan menghilangkan kesedihan.
- e) Kuning menandakan kecerdasan dan kemampuan berkomunikasi. Ia dipakai untuk menumbuhkan sikap lapang dada dan mengurangi depresi.

- f) Hijau menandakan daya penyembuhan, sikap simpatik, tabah, dan sikap tenang.
- g) Birumenandakan sikap idealistis, rasional, jujur, dan tenteram.
- h) Cokelat adalah warna netral yang hangat. Banyak kebudayaan yang menganggapnya sebagai bagian dari merah.
- i) Abu-abu/Kelabu merupakan warna netral yang sejuk.

## 2. Prinsip disain

Prinsip – prinsip seni rupa disebut dengan kaidah – kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni rupa. Prinsip seni rupa yaitu: kesatuan, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan keselarasan (Setyobudi, 2007: 12).

Prinsip – prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur – unsur untuk menghasilkan efek tertentu (Uswatun hasanah, Melly Prabawati, dan Muchamad Noerharyono, 2014: 91)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54), prinsip desain merupakan penyusunan atau komposisi dari unsur – unsur estetik. Prinsip disain juga merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Dalam prinsip desain memuat sebagai berikut:

### a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya.

b. 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. Proporsi (*proportion*)

Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.

d. Repetisi (irama)

Repetisi merupakan pengulangan unsur – unsur pendukung karya seni.

1) Keseimbangan

Penerapan prinsip keseimbangan diterapkan pada rias wajah terutama pada warna *foundation*, bedak, *eye shadow* dan bibir, *face painting*.

2) Proporsi

Penerapan prinsip proporsi diterapkan mulai dari rias wajah, rias pipi dan rias bibir.

3) Kesatuan

Diterapkan mulai dari rias wajah, *face painting*, penataan rambut, kostum dan asesoris dengan penyusunan kesamaan dalam kesamaan warna dalam bagian-bagian tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan desain adalah untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

## **E. Kostum dan asesoris pendukung**

### **1. Kostum**

Eko Santosa (2008: 310), tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Ida Prihantina (2015: 43), mengatakan tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan kostum adalah untuk menciptakan sesuatu seni pakaian dan segala perlengkapan untuk menggambarkan tokoh yang di inginkan.

### **2. Asesoris**

Triyanto (2012: 9), mengatakan asesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam berpenampilan, sedangkan benda-benda pelengkap busana yang memiliki nilai guna sekaligus menambah keindahan digolongkan sebagai milinaris, misalnya kaca mata, jam tangan, ikat pinggang dan syal.

Mendesain asesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Jerusalem, 2011: 3). Asesoris merupakan perlengkapan busana yang sifatnya untuk memperindah saja (Sawitri, 1994).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan asesoris adalah sebagai pelengkap busan yang hanya berfungsi sebagai perhiasan.

#### **F. Tata rias wajah**

Eko Santoso (2008:273), mengatakan tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah (Herni Kusantati, 2008: 452).

Merias wajah 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 (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 8).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan tata rias wajah adalah suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk mempercantik dan memperindah penampilan wajah.

##### **1. Tata rias panggung**

Tata rias wajah panggung atau *stage make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung (Didik Nini Thowok, 2012:12).

Herni Kusantati(2008: 487), mengatakan tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan tata rias panggung adalah riasan wajah yang digunakan pada saat pementasan atau pertunjukan di atas panggung.

## 2. Tata rias fantasi

Eko Santoso (2008: 299), mengatakantata rias fantasi disebut juga tata riaskarakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang secara rill tidak terdapat dalam kehidupan.Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 08), mengatakan rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seseorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias.

Ida Prihantina (2015: 26), mengatakan tata rias fantasi yaitu tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan visualisasi dari imajinasi seorang penata rias atau perias tentang sosok tertentu, tokoh tertentu atau benda tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan tata rias wajah fantasi adalah untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari imajinasi seorang penata rias atau sosok tokoh tertentu.

## 3. *Face painting/body painting*

*Body painting* dan *face painting* merupakan seni melukis yang menggunakan kulit manusia sebagai medianya (Puspita Martha, 2009:75). Eko Santoso (2008: 281), mengatakan *face painting/body painting* adalah riasan yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stick atau

krim. *Face painting/body painting* dapat diterapkan pada tata rias fantasi. *Face painting/body painting* merupakan bagian dari rias fantasi serta sebagai unsur penunjang seni rias fantasi yang ditampilkan. *Face painting/body painting* dapat berbentuk menyerupai *tatto* atau pola dekoratif tertentu.

Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 13), mengatakan *face painting* merupakan bagian dari suatu rias fantasi dan unsur penunjang dari karya seni dari rias wajah fantasi yang akan ditampilkan dan dapat berbentuk menyerupai *tatto* maupun pola dekoratif tertentu yang menunjukkan ciri dalam rias fantasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *face painting/body painting* adalah salah satu riasan pada wajah yang menyerupai *tatto*.

## **G. Pergelaran**

### **1. Drama musikal**

Eko Santoso (2008:48), mengatakan merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya.

#### **a. Panggung**

Eko Santoso (2008: 387), mengatakan panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

Menurut Eko Santoso (2008: 389), panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium (proscenium arch)*.

Panggung *proscenium* merupakan panggung tertutup dengan satu arah penonton yang berada di bagian depan, panggung seperti berada di dalam kotak yang berbingkai (Hendro Martono, 2012: 38).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang ditampilkan di hadapan penonton.

b. Tata cahaya ( *lighting* )

Eko Santoso (2008:331), mengatakan tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi.

Hendro Martono (2010:1), mengatakan *stage lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang di terapkan pada pencahayaan yang di dasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

*Lighting* adalah tekhnik [sic!] mengatur pencahayaan, agar gambar yang dihasilkan berkualitas tinggi dengan tingkat fokus yang baik (I Gede Dona Nugraha 2014, diakses 29 maret 2017).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan tata cahaya adalah merupakan bagian teknik untuk menyinari semua objek pada saat pementasan di atas panggung.

c. Tata musik

Yeni Rachmawati (2005: xxvi-xxvii), mengatakan musik sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas dan tekstur tertentu. Istilah musik juga memiliki pengertian yang beragam sejak zaman Yunani kuno hingga kini. Ada yang mendefinisikan musik sebagai “...*art combining sounds of voice(s) or instrument(s) to achieve beauty of form and expression of emotion...*” (Skyjess, A.P. Klapingleng (2008:iii), mengatakan musik adalah bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan musik adalah sebagai organisasi bunyi yang tersusun rapi dan memiliki beberapa unsur utama.

### **BAB III**

#### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas menggunakan metode 4D yaitu: *define, desain, develope, disseminate*.

##### **A. Define**

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis – analisis yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, karakteristik dan karakter tokoh asli dan karakteristik dan karakter tokoh dalam cerita.

##### **1. Analisis cerita Sabda Raja Mutiara**

Sabda Raja Mutiara merupakan cerita anak – anak yang berada dikerajaan Mutiara di dalam cerita sang Raja marah karena putrinya yang tak sempurna. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalanannya, sang pangeran berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya.

Tokoh *Lionfish* Lepu dalam cerita Sabda Raja Mutiara muncul pada scene kelima, dalam cerita *Lionfish* Lepu memiliki karakter protagonis dan memiliki sifat ceria dan penghibur. *Lionfish* Lepu merasa empati melihat sahabatnya bersedih, lalu *Lionfish* Lepu menghibur Putri Keke bersama Stari, Hoors, Gofi dan Angelfish dengan menari dan bernyanyi. Kuatnya persahabatan antara mereka menjadikan Putri Keke kembali tersenyum dan bahagia.

## 2. Analisis karakter dan karakteristik *Lionfish* Lepu.

Analisis tokoh *Lionfish* Lepu dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik *Lionfish* Lepu asli yang didapat dari mengkaji, memahami, serta mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi dan analisis karakteristik tokoh *Lionfish* Lepu sesuai cerita Sabda Raja Mutiara yang didapat dari mengkaji naskah cerita.

### a) Karakter *Lionfish* Lepu dalam Sabda Raja Mutiara.

Karakter *Lionfish* Lepu yaitu bersifat protagonis, cantik, dan feminim itu bisa dilambangkan dengan warna *Lionfish* Lepu yang berwarna coklat, putih dan oranye disisi kebajikannya juga mempunyai sifat yang gembira dilambangkan dengan bentuk garis yang lengkung.

### b) Karakteristik *Lionfish* Lepu.

Karakteristik *Lionfish* Lepu yaitu *Lionfish* Lepu memiliki duri yang panjang dan memiliki warna merah, coklat, oranye, kuning, hitam, atau putih berselang – seling. *Lionfish* Lepu ketika berburu mereka akan menyudutkan buruannya dengan sirip besarnya dan dengan refleks cepatnya mereka menekan buruannya sekaligus. Habitat *Lionfish* Lepu berada di bebatuan karang wilayah indo – pasifik. Beberapa spesies juga ditemukan di pantai timur *Atlantik* dari *Long Island* sampai *Florida*.

## 3. Analisis sumber ide

Sumber ide yang digunakan untuk membuat karakter Lepu berasal dari *Lionfish* Lepu. Dengan memperhatikan detail dan anatomi dari *lionfish* Lepu tersebut. *Lionfish* Lepu adalah ikan laut yang berbisa dengan panjang 3,035 cm, ikan ini memiliki duri yang berbisa dan mematikan bagi mangsanya, tetapi hanya

digunakan untuk pertahanan bukan menyerang. Mereka dapat ditemukan di Samudera Atlantic dan kawasan laut Karibia. *Lionfish* Lepu kecil ukurannya seperti bola tenis (tidak termasuk sirip).

sumber ide *Lionfish* Lepu dipilih karena *Lionfish* Lepu yang berwarna coklat yang terlihat lebih cantik dan memiliki garis - garis yang tidak beraturan tersebut mempermudah dalam mewujudkan kedalam bentuk busana, rias fantasi dan asesoris. Untuk membuat tokoh fantasi dari *Lionfish* Lepu sendiri perlu dipertimbangkan dengan unsur disain dan warna lebih teliti, sehingga akan tercipta rias fantasi *Lionfish* Lepu yang cantik dan indah.



Gambar 01. *Lionfish*  
(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

#### 4) Pengembangan sumber ide

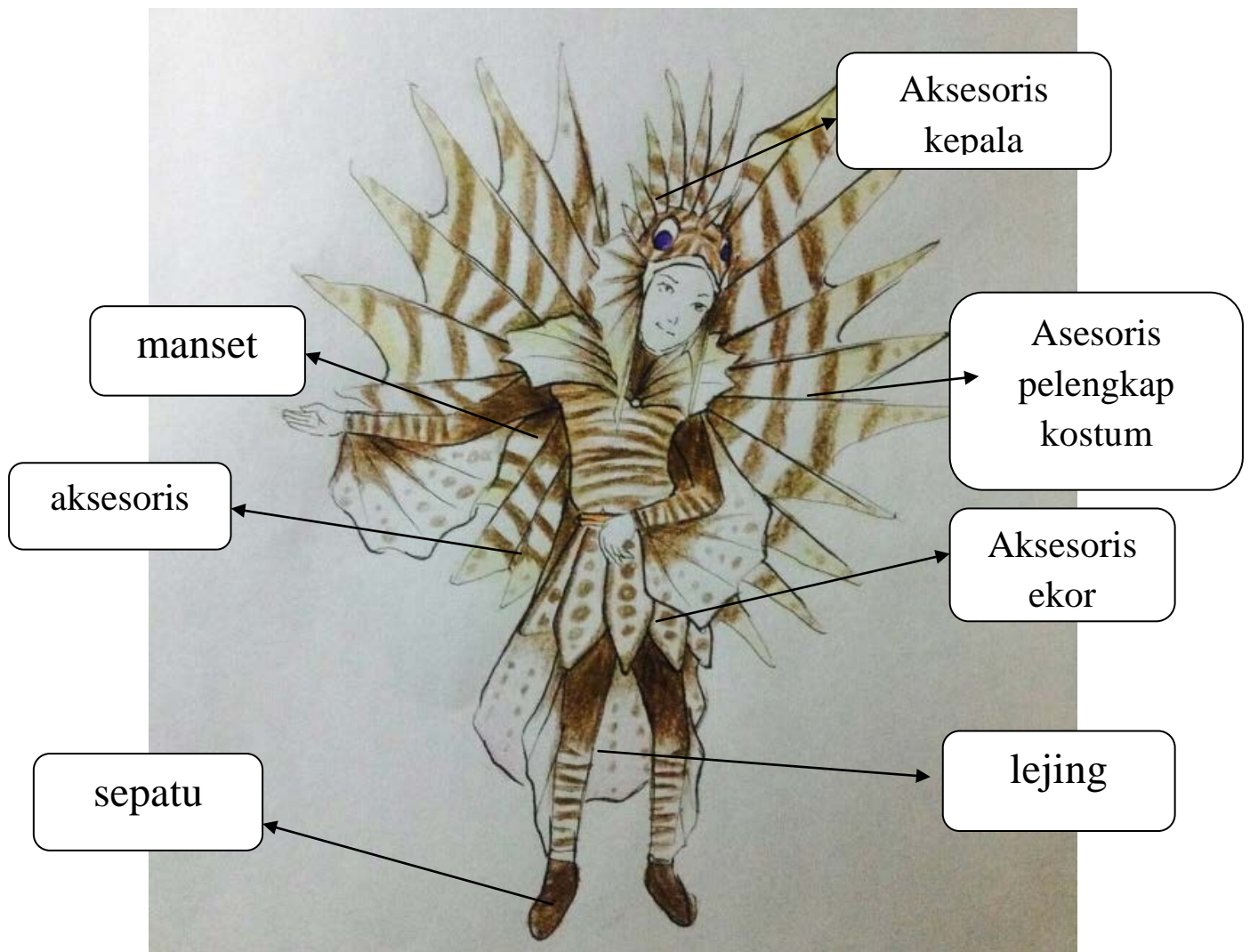
Pengembangan sumber ide dari tokoh *Lionfish* Lepu menggunakan pengembangan secara *disformasi* yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar. Dalam tokoh *Lionfish* Lepu yaitu objek yang dipindahkan bentuk *Lionfish* Lepu yang dituangkan kedalam bentuk kostum sehingga

seolah – olah itu seperti *Lionfish* Lepu. Dikembangkan juga pada bentuk riasan fantasi yang mewujudkan garis – garis yang menyerupai *Lionfish* Lepu, dan dituangkan pada pembuatan asesoris yang digunakan. Memilih jenis *Lionfish* Lepu ini karena warnanya yang menarik dan terlihat lebih cantik, bentuk *Lionfish* Lepu yang mudah dijadikan disain.

### **B. Disain ( Perencanaan)**

Metode dan pengembangan pada bagian kedua membahas tentang desain yang meliputi: desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah, desain *face painting*, desain penataan rambut dan desain pergelaran.

1. Disain kostum; desain kostum yang digunakan pada tokoh *Lionfish* Lepu dibuat lebih *simple* ketika digunakan. Penggunaan unsur disain kostum *Lionfish* Lepu yaitu garis lurus mendatar, garis tegak lurus, dan garis lengkung yang memberikan perasaan tenang, dinamis dan gembira. Prinsip desain yang digunakan pada kostum *Lionfish* Lepu yaitu keseimbangan dan keserasian, yang disesuaikan dengan karakter tokoh *Lionfish* Lepu yang memiliki peran sebagai *Lepu*.



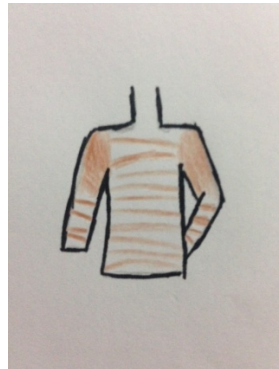
Gambar 02. Desain kostum *Lionfish* Lepu  
(Sumber: Fasmaqullah, 2017)

a. Desain manset.

Desain pada kostum *Lionfish* Lepu berbentuk manset berlebaran panjang dengan menggunakan teknik melukis yang menyerupai corak *Lionfish* Lepu yang menggambarkan pada tokoh *Lionfish* Lepu. Warna yang digunakan untuk mewujudkan kostum *Lionfish* Lepu yaitu menggunakan warna putih, coklat dan oranye. Warna putih melambangkan kemurnian dan sifat feminim untuk warna

coklat mempunyai arti warna netral yang hangat, sedangkan warna oranye mempunyai arti keriangannya dan menghilangkan kesedihan.

Unsur desain yang digunakan pada kostum *Lionfish* Lepu yaitu garis lurus mendatar yang memberikan kesan perasaan tenang. Penerapan garis lurus mendatar terdapat pada motif *Lionfish* Lepu. Prinsip desain yang digunakan pada kostum *Lionfish* Lepu yaitu keseimbangan karena pada bentuk dan motif lengan kanan kiri sama.

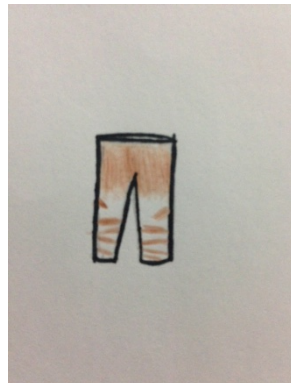


Gambar 03. Desain Kostum  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

b. Desain celana

Desain celana pada kostum *Lionfish* Lepu berbentuk *legging* yang menggunakan teknik melukis yang menyerupai corak *Lionfish* Lepu yang dibuat menggunakan unsur desain garis lurus mendatar karena memberikan perasaan tenang. Penerapan garis lurus mendatar terdapat pada motif *Lionfish* Lepu. Warna yang digunakan untuk mewujudkan *Lionfish* Lepu yaitu warna coklat, putih, oranye. Warna putih melambangkan kemurnian dan sifat feminim untuk warna coklat mempunyai arti warna netral yang hangat, sedangkan warna oranye mempunyai arti keriangannya dan menghilangkan kesedihan. Pada kostum *legging*

Lionfish Lepu menggunakan prinsip keserasian pada bagian motif celana yang sama dan keserasian manset dan *legging*

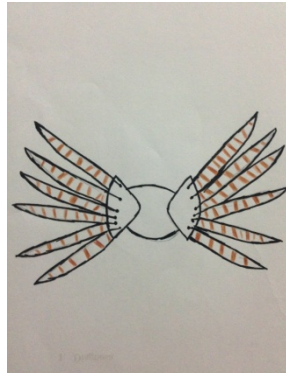


Gambar 04. Desain Celana  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

c. Desain sayap

Desain sayap pada tokoh *Lionfish* Lepu menggunakan teknik melukis yang menyerupai sayap *Lionfish* Lepu menggunakan warna coklat, putih dan oranye. Warna putih melambangkan kemurnian dan sifat feminim untuk warna coklat mempunyai arti warna netral yang hangat, sedangkan warna oranye mempunyai arti keriangn dan menghilangkan kesedihan.

Unsur desain yang digunakan pada sayap *Lionfish* Lepu yaitu garis tegak lurus yang memberikan kesan keluruhan. Penerapan garis tegak lurus terdapat pada motif *Lionfish* Lepu. Prinsip desain yang digunakan pada sayap *Lionfish* Lepu yaitu keseimbangan, keseimbangan antara kiri dan kanan pada sayap *Lionfish* Lepu dan keseimbangan antara kostum manset dan *legging*.



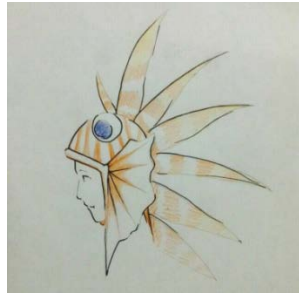
Gambar 05. Desain Sayap  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

2. Desain asesoris; dalam desain asesoris yang digunakan pada tokoh *lionfish* Lepu meliputi: asesoris pelengkap kostum dan asesoris kepala.

- a. Asesoris kepala

Tokoh *Lionfish* Lepu dalam cerita Sabda Raja Mutiara mahkota yang digunakan membentuk kepala *Lionfish* Lepu yang berwarna coklat, orange dan putih. Warna putih melambangkan kemurnian dan sifat feminim untuk warna coklat mempunyai arti warna netral yang hangat, sedangkan warna oranye mempunyai arti keriang dan menghilangkan kesedihan.

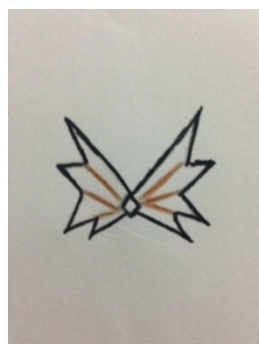
Unsur desain yang digunakan pada penutup kepala yaitu garis tegak lurus dan garis lurus miring. Garis tegak lurus memberikan kesan keluruhan sedangkan garis lurus miring memberikan sifat lebih dinamis. Penerapan garis tegak lurus dan garis lurus miring terdapat pada motif kepala *Lionfish* Lepu. Prinsip desain yang digunakan pada asesoris kepala *Lionfish* Lepu yaitu keserasian karena antara kostum dan sayap *Lionfish* Lepu untuk mewujudkan tokoh *Lionfish* Lepu .



Gambar 06. Desain Asesoris Kepala  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

b. Desain asesoris penutup dada

Tokoh *Lionfish* Lepu pada asesoris menggunakan unsur desain garis lurus miring yang memberikan sifat lebih dinamis. Penerapan garis lurus miring terdapat pada motif *Lionfish* Lepu. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan, karena pada bentuk dan motif asesoris penutup dada kanan kiri sama dan seimbang. Warna yang digunakan coklat, putih, dan orange. Warna putih yang melambangkan kemurnian dan sifat feminim untuk warna coklat mempunyai arti warna netral yang hangat, sedangkan warna oranye mempunyai arti keriang dan menghilangkan kesedihan.



Gambar 07. Desain Asesoris  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

c. Desain ikat pinggang

Ikat pinggang yang didesain pada tokoh *Lionfish* Lepu berwarna putih dan coklat. Unsur yang digunakan pada ikat pinggang adalah lingkaran. Ikat pinggang menggunakan unsur desain yang digunakan yaitu garis lengkung yang memberikan kesan luwes dan bersifat riang dan gembira. Penerapan garis lengkung terdapat pada ekor *Lionfish* Lepu. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan, karena bentuk dan ukuran kedua sisinya sama dan seimbang.



Gambar 08. Desain Ikat Pinggang  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

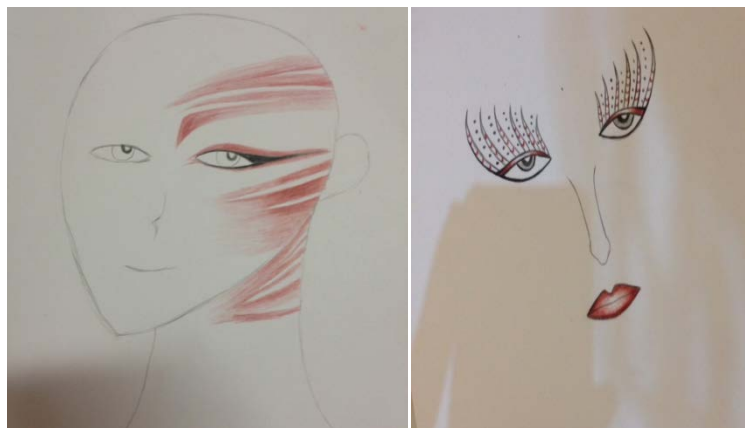
d. Desain sepatu

Sepatu yang di desain pada tokoh *Lionfish* Lepu berwarna coklat. warna coklat mempunyai arti warna netral yang hangat. Unsur yang digunakan pada sepatu yaitu ukuran karena menyesuaikan bentuk dan ukuran kaki *talent*. Prinsip desain yang digunakan yaitu keserasian karena keseluruhan pada kostum memiliki keserasian.



Gambar 09. Desain Sepatu  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

- e. Disain rias wajah; dimana dalam tokoh *Lionfish* Lepu tersebut yang diambil yaitu bentuk corak dalam *Lionfish* Lepu yang digunakan pada disain bagian setengah wajah sebelah kanan. Riasan wajah tersebut mengembangkan bentuk corak *Lionfish* Lepu, yang dibuat sedemikian rupa, yang akan membuat audien yang melihat dapat memasuki imajinasi tokoh tersebut.
- f. Disain *face painting*: *face painting* yang digunakan dalam riasan wajah yaitu menggunakan *face painting* yang membentuk menyerupai corak *Lionfish* Lepu, yang diberi warna putih dan coklat yang menggambarkan *Lionfish* Lepu yang dituangkan pada wajah.



Gambar 10. Desain rias  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

#### g. Desain pertunjukan

Desain pertunjukan tata rias ingin menampilkan sebuah pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan dirancang oleh Bapak Afif Ghurub Bestari, mempersiapkan pertunjukan dari mulai: panggung, *lighting*, *sound system*, musik pengiring, dekorasi panggung, *photoboth*. Setelah terjalannya kerja sama dengan pihak *teater crew* Afif Ghurub Bestari. Desain pertunjukan ini dibuat agar mendapatkan hasil yang akhir memuaskan.

#### 1. Pembentukan panitia

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara susunan panitia melibatkan banyak komponen, diantaranya adalah *crew* dari Pak Afif Ghurub Bestari yang mengkonsepkan pertunjukan, selain itu juga menggunakan mahasiswa tata rias baik dari mahasiswi semester lima maupun semester tiga. Adapun susunan panitia adalah sebagai berikut:

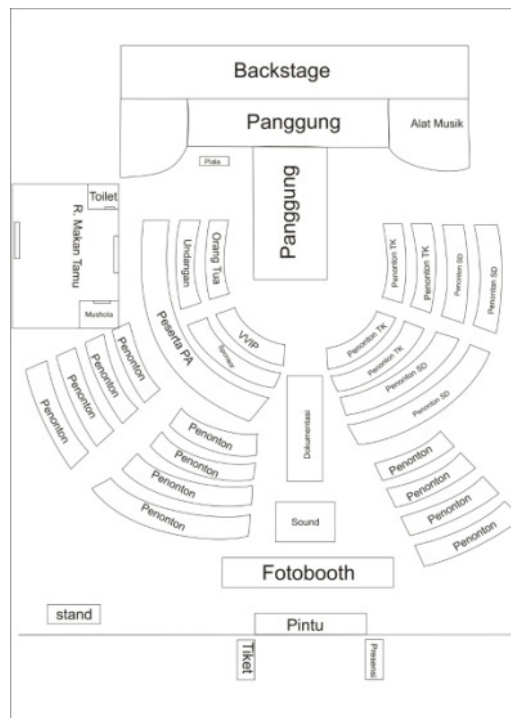
#### 2. Konsep pertunjukan

Pada pertunjukan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2014 ini mengusung tema *Under the Sea* yang dikemas dalam seni pertunjukan drama musikal. Dimana anak – anak yang menjadi target penyampaian edukasi. Selain sebagai sarana edukasi juga digunakan sebagai sarana hiburan dengan penampilan talent yang mengenakan kostum dan tata rias fantasi. Untuk menunjang penampilan yang maksimal dari

pergelaran tersebut, pemain yang digunakan dalam pertunjukan tersebut sebagian juga anak – anak, sehingga penyampaian pesan kepada audien dapat mengena.

### 3. Konsep penataan panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah panggung *procenium* yaitu panggung yang arahnya hanya satu ke penonton saja. Panggung yang dirancang merupakan panggung asli dengan panggung tambahan.



Gambar 11. *Layout*Panggung  
(Sumber: Panitia Perlengkapan)

### C. *Develop* (pengembangan)

*Develop* atau pengembangan memuat rancangan atau skema pengembangan sebagai berikut:

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap develop (pengembangan) yang akan dibahas tentang desain yang sudah di validasi. Desain yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli pakar yaitu Bapak Afif Gurub Bestari M.Pd. Jika sudah di divalidasi oleh ahli desain. Desain rias fantasi akan divalidasi oleh dosen pembimbing Ibu Elok Novita S.Pd. Jika terdapat kekurangan dari kedua pihak atau salah satu pihak maka desain akan direvisi untuk mendapatkan desain yang diinginkan dan sudah disetujui oleh ketiga belah pihak. Setelah desain divalidasi, tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan kostum, *fitting* kostum pada model, dan perbaikan kostum. Selain itu, melakukan uji coba tata rias fantasi yang tidak hanya dilakukan dalam sekali tahap saja, untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan karakter tokoh membutuhkan banyak pelatihan. Selain itu, melakukan beberapa kali *test make up* fantasi serta telah melalui tahap revisi maka akan mendapatkan hasil akhir yang dapat diterapkan pada *talent* saat pertunjukan. Tidak hanya melakukan validasi *make up* saja, namun validasi penataan rambut juga sangat diperlukan karena itu berkaitan dengan tokoh yang akan ditampilkan, sama seperti halnya *test make up*, penataan rambut pun tidak hanya dilakukan dalam sekali tahap saja. Penataan rambut harus di validasi berkali – kali sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tokoh yang akan dipertunjukkan. Setelah melakukan validasi kostum, validasi *make up* fantasi dan validasi penataan rambut maka tahap selanjutnya yaitu dapat menerapkan pada model sementara (bukan model sesungguhnya) sebagai *prototype* hasil karya melalui model pengembangan tersebut.

#### **D. Disseminate (penyebarluasan)**

Metode dan pengembangan bagian ke empat membahas tentang penyebarluasan yaitu: Rancangan pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

##### **a. Rancangan Pertunjukan**

Pertunjukan yang akan dipentaskan bertema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini menampilkan pertunjukan cerita drama musikal, dan dunia bawah laut. Pertunjukan yang dipertunjukkan menampilkan tokoh dengan *make up* fantasi serta kostum yang digunakan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakter tokoh. Dekorasi yang dibuat juga sesuai dengan tema pertunjukan.

##### **b. Penilaian Ahli**

Penilaian ahli dilakukan pada hari minggu tanggal 22 Januari 2017 akan diselenggarakan di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, ahli rias fantasi, dan pemerhati seni. Juri yang terlibat adalah Drs. Hajar Pamadi, M.A. (Hons), Mamuk Rohmadona, S.s.n., dan Dra. Esti Susilarti.

##### **c. Gladi Kotor (*RUN TRUE*)**

Gladi kotor pertunjukan Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2017. Gladi kotor dilaksanakan di KPLT FT UNY.

##### **d. Gladi Bersih**

Pelaksanaan gladi bersih pertunjukan Sabda Raja Mutiara dilakukan pada tanggal 25 Januari 2017. Gladi bersih dilakukan mulai dengan persiapan tempat

pementasan, persiapan area kerja, persiapan tempat kostum, dan pelaksanaan *make up*.

e. **Pergelaran**

Pergelaran drama musikal yang bertema *under the sea* berjudul Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada hari kamis, 26 januari 2017 yang diselenggarakan di gedung Auditorium UNY.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap ke empat ini akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan berisi proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, menggunakan metode 4D yaitu *define, design, develop dan disseminate*.

#### **A. Proses, hasil dan pembahasan *define*.**

Proses hasil dan pembahasan *define* (pendefinisian) memiliki beberapa rangkaian yaitu memahami dan menganalisis cerita Sabda Raja Mutiara, mempelajari dan menganalisis karakter serta karakteristik tokoh *Lionfish* Lepu dalam cerita Sabda Raja Mutiara, mengkaji dan menganalisis sumber ide serta pengembangan sumber ide.

Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang kehidupan kerajaan Mutiara bawah laut, suatu hari sang Raja Mutiara murka dan mengusir Putri Mutiara dari kerajaan karena putrinya yang tidak sempurna. Kemudian putra mutiara keluar dari kerajaan untuk menggantikan adiknya. Dalam perjalanan putra mutiara menjumpai beberapa kejadian dan akhirnya memahami arti kesempurnaan. Salah satu tokoh yang ada dalam cerita Sabda Raja Mutiara yaitu tokoh *Lionfish* Lepu. Tokoh *Lionfish* Lepu terdapat di *scene* kelima yang menceritakan *Lionfish* Lepu bernari dengan gembira bersama Putri Keke, Hoors, Stari, Gofi dan Angelfish. *Lionfish* Lepu bersama teman – temannya menghibur Putri Keke dengan cari bernyanyi dan menari.

Tokoh *Lionfish* Lepu memiliki karakter protagonis yang selalu gembira dan riang yang diwujudkan dalam seorang perempuan yang memiliki motif *Lionfish* Lepu dibagian wajah. Tokoh *Lionfish* Lepu dikembangkan melalui sumber ide *Lionfish*

dengan menggunakan pengembangan sumber ide *Disformasi*. Karakteristik *Lionfish* Lepu diterapkan pada bentuk kostum yang menyerupai wujud *Lionfish*, dari bentuk manset dan *legging* yang bermotif *Lionfish*, bentuk tersebut juga diterapkan pada asesoris kepala dan sayap yang menyerupai bentuk *Lionfish*. Sehingga pada tokoh *Lionfish* Lepu sesuai dengan keinginan yang akan ditampilkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

## **B. Proses Hasil dan Pembahasan Desain**

Tahap proses, hasil dan pembahasan yang akan dibahas dalam bab IV menggunakan metode 4D, salah satunya desain yang didalamnya menjelaskan bagaimana merancang kostum, asesoris, rias wajah, dan penataan rambut.

### **1. Kostum**

Proses pembuatan kostum Lepu meliputi: menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain kostum, validasi desain, revisi desain, validasi, proses pembuatan kostum (mencari ukuran talent, mencari bahan, menentukan penjahit, menjahit kostum, melakukan *fitting* kostum pada *talent*), validasi, revisi, validasi selesai.

Proses pembuatan kostum yang dilakukan untuk mengembangkan tokoh *Lionfish* Lepu dalam cerita Sabda Raja Mutiara yaitu menggunakan jenis kain jersey untuk bagian manset, dan menggunakan teknik melukis yang menyerupai corak *Lionfish* Lepu yang berwarna coklat, oranye, putih, dan menggunakan bahan kaos untuk bagian celana. Proses pembuatan celana melalui teknik melukis yang menyerupai corak

*Lionfish* Lepu dengan menggunakan cat warna *acrylic* yang berwarna coklat, oranye, putih. Asesoris pelengkap kostum menggunakan sayap yang menyerupai duri *lionfish* Lepu dibuat menggunakan bahan bambu, kain katun, cat *acrylic* berwarna coklat, oranye, putih, untuk proses pembuatan kostum dan asesoris pelengkap kostum tersebut sepenuhnya dibantu oleh Fasmaqullah.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir, dikarenakan hasil akhir kostum yang sudah dibuat kurang sesuai untuk diterapkan pada *talent* perubahan desain yang terjadi tidak sepenuhnya berubah dari desain yang sudah dirancang sebelumnya. Hanya bagian tertentu saja yang mengalami perubahan seperti pada bagian pelengkap kostum sayap yang seharusnya pada desain asesoris pelengkap kostum yang seharusnya sayap pada duri tersebut sampai di atas telinga, namun setelah jadi hasil akhirnya harus dibuat sayap tersebut sampai bahu saja karena melihat kondisi model yang masih anak – anak.



Gambar 12. Desain *Lionfish* Lepu (Sketsa: Fasmaqullah, 2017)



Gambar 13. Hasil *Lionfish* Lepu (Sumber: Firman, 2017)

## 2. Asesoris

Proses pembuatan asesoris meliputi: menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, merancang desain asesoris, validasi desain, revisi desain, validasi, proses pembuatan asesoris (mencari bahan yang akan digunakan asesoris, membuat asesoris, melakukan uji coba pada *talent*), validasi, revisi, validasi selesai.

Asesoris pada ikat pinggang dibuat menggunakan bahan kain katun, dan cat acrylic berwarna putih dan coklat, dibentuk menyerupai corak bagian ekor *lionfish* Lepu . Proses pembuatan asesoris dibantu sepenuhnya oleh Fasmaqullah.

Asesoris pada bagian kepala dibuat menggunakan bahan spons ati, ranting bambu, cat *acrylic* berwarna coklat, putih oranye yang dibentuk menyerupai kepala *lionfish* Lepu dan diberi hiasan berupa lampu *led* dibagian mata. Proses pembuatan asesoris dibantu sepenuhnya oleh Fasmaqullah.

Hasil akhir asesoris kepala tidak sesuai dengan desain awal dikarenakan pada bagian asesoris kepala tidak sesuai dengan kepala pada *talent* tersebut sehingga pada saat digunakan rambut *talent* tersebut terlihat keluar.



Gambar 14. Asesoris Kepala  
(Sumber: Fasmaquallah, 2017)

### 3. Rias wajah

Proses pembuatan rias wajah fantasi *Lionfish* Lepu meliputi: menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain rias wajah fantasi, validasi desain, revisi desain, validasi, uji coba rias fantasi pada *talent*, validasi, revisi, validasi selesai.

Tata rias wajah menggunakan jenis rias fantasi untuk menciptakan konsep dari khayalan dan dikemas dalam kemasan rias fantasi. Kosmetika yang digunakan *Lionfish* Lepu adalah *eye shadow* warna coklat, putih, dan coklat. *Step by step* pada rias wajah sebagai berikut:

1. Aplikasikan pembersihan wajah terlebih dahulu terhadap *talent*.



Gambar 15. Pembersihan Wajah  
(Sumber: Firman, 2017)

2. Lakukan pemberian pelembab kepada *talent*.



Gambar 16. Pemberian Pelembab  
(Sumber: Firman, 2017)

3. Aplikasikan *foundation* secara perlahan ke wajah *talent*.



Gambar 17. Aplikasi *Foundation*  
(Sumber: Firman, 2017)

4. Lakukan pemberian *shading* hidung pada wajah *talent*.



Gambar 18. Aplikasi *Shading*  
(Sumber: Firman, 2017)

5. Aplikasikan bedak tabur pada wajah *talent*.



Gambar 19. Aplikasi Bedak Tabur  
(Sumber: Firman, 2017)

6. Setelah melakukan pengaplikasian bedak tabur, lakukan pemberian bedak padat pada wajah *talent* tersebut.



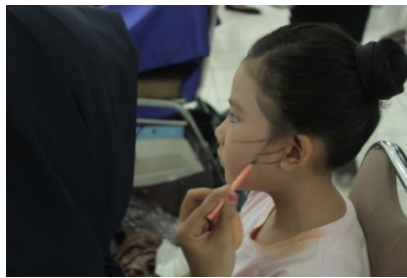
Gambar 20. Aplikasi Bedak Padat  
(Sumber: Firman, 2017)

#### 4. *Face painting*

*Face painting* dengan tujuan agar terlihat dari jarak yang jauh dan terlihat karakter tokoh lionfish. *Face painting* dibuat menggunakan kosmetik *face painting* latulipe warna merah, coklat dan putih. Peralatan menggunakan kuas *face painting* menggunakan teknik melukis yang membentuk corak lionfish.

*Step by step* pada *face painting* sebagai berikut:

- a. Pada tahapan pertama melakukan pembentukan pola yang menyerupai motif *lionfish* Lepu.



Gambar 21. Pemberian Pola Motif  
(Sumber: Firman, 2017)

- b. Lakukan pemberian warna merah bata *face painting* dengan menggunakan kuas *face painting* yang sesuai dengan bentuk pola yang telah dibuat.



Gambar 22. Pemberian *Face Painting*  
(Sumber: Firman, 2017)

- c. Pengaplikasian pemberian warna putih dengan menggunakan *kuas face painting*.



Gambar 23. Pemberian Warna Putih  
(Sumber: Firman, 2017)

- d. Lakukan pemasangan *scoot* mata terlebih dahulu



Gambar 24. Pemasangan *Scoot* Mata  
(Sumber: Firman, 2017)

- e. Aplikasikan pemberian warna pada kelopak mata dengan menggunakan *face painting* kemudian ditimpa dengan *eye shadow* warna merah bata.



Gambar 25. Pemberian *eye shadow*  
(Sumber: Firman, 2017)

- f. Aplikasikan pemberian *eyeliner* bawah.



Gambar 26. Pemberian *Eyeliner* Bawah  
(Sumber: Firman, 2017)

- g. Lakukan pemasangan bulu mata palsu dengan menggunakan bulu mata palsu biasa dan kemudian lanjutkan dengan bulu mata palsu fantasi.



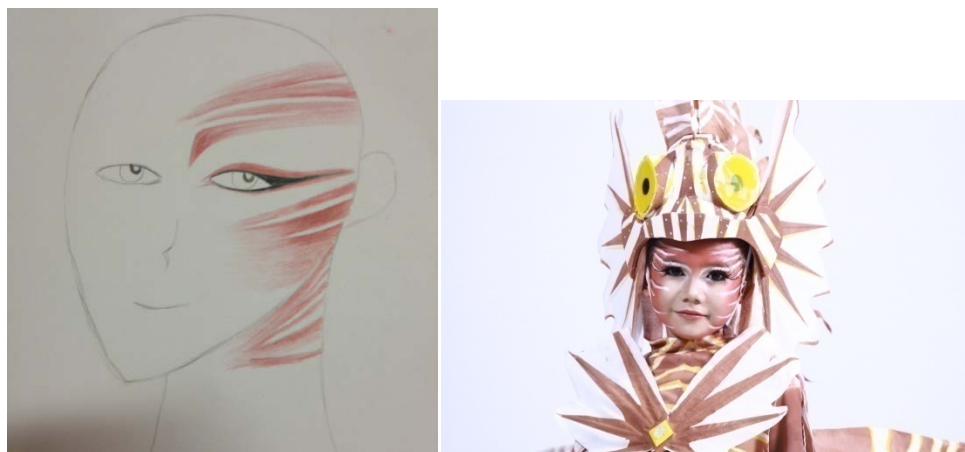
Gambar 27. Pemasangan Bulu Mata Palsu  
(Sumber: Firman, 2017)

h. Lakukan pemberian lipstik yang berwarna merah bata .



Gambar 28. Pemberian Lipstik  
(Sumber: Firman, 2017)

Hasil akhir rias wajah fantasi sesuai dengan desain awal dikarenakan riasan wajah fantasi yang dibuat sama seperti yang didesain.



Gambar 29. Desain Awal dan Hasil Akhir Rias Fantasi  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

## 5. Penataan asesoris kepala

Proses penataan asesoris kepala meliputi: menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain penataan rambut, validasi desain, revisi desain, validasi, proses penataan rambut (mencari ukuran *talent*, mencari bahan yang digunakan, membuat penataan rambut, melakukan validasi pada *talent*), validasi, revisi, validasi selesai.

Penataan asesoris kepala menggunakan teknik penataan cepol. Proses pembuatan cepol menggunakan alat sisir, dan jepit biting, bahan yang digunakan harnet dan karet. Kosmetik yang digunakan *hair spray*. Penataan asesoris kepala terbuat dari spons ati dan bambu. Pewarnaan asesoris kepala menggunakan *cat acrylic* dengan teknik melukis. Proses pembuatan asesoris kepala dilakukan oleh Fasmaqullah.

Proses penataan asesoris kepala sebagai berikut :

1. Lakukan penyisiran rambut kebelakang terlebih dahulu.



Gambar 30. Penyisiran Rambut  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

2. rambut di ikat, pastikan posisi rambut di bagian *front*.



Gambar 31. Ikat Rambut  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

3. Tutup rambut dengan harnet kemudian rambut di lilit melingkar agar rambut terlihat rapi, kemudian lakukan pemasangan asesoris kepala.



Gambar 32. Cepol Rambut  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan hasil yang diinginkan.



Gambar 33. Desain Asesoris  
(Sketsa: Fasmaqullah, 2017)



Gambar 34. Lionfish Lepu  
(Sumber: Firman, 2017)

### C. Proses, hasil dan pembahasan *develop*

Proses hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

## 1. Validasi Desain Kostum dan Asesoris

Proses validasi desain kostum dan asesoris: Afif Ghurub B, M.Pd. validasi dilakukan pada hari sabtu 10 Desember 2016 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Gambar 35. Desain Awal Lionfish  
(Sketsa: Fasmaqullah, 2017)



Gambar 36. Desain Akhir Lionfish  
(Sketsa: Fasmaqullah, 2017)

Perubahan yang dilakukan pada desain tersebut yaitu menambahkan berupa pendeng di pinggang dan pada bagian asesoris kepala di bentuk menyerupai bentuk kepala *lionfish* Lepu. Masukan dari validator mencakup menambahkan pendeng di pinggang dan pada bagian asesoris kepala di bentuk menyerupai kepala *lionfish* Lepu.

## 2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* oleh dosen pembimbing Elok Novita S,Pd. Validasi dilakukan pada hari 20 Januari 2017.

Hasil validasi rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* sebagai berikut:



Gambar 37. Desain Rias Wajah Fantasi (Sketsa: Fasmaqullah, 2017)



Gambar 38. Rias wajah Fantasi (Sumber: Firman, 2017)

Perubahan pada validasi desain rias wajah fantasi yaitu pada bagian bulu mata palsu mengalami perubahan yang dilakukan pada bagian bulu mata palsu diganti dengan bulu mata palsu yang menyerupai duri *Lionfish* Lepu.

### 3. Validasi Kostum dan Asesoris

Kostum dibuat oleh Fasmaqullah sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 1 bulan. Asesoris dibuat oleh Fasmaqullah membutuhkan waktu 1 bulan. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp.935.000,00 bersama dengan pembuatan asesoris.

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada hari minggu 15 Januari hasil kostum yaitu sesuai dengan apa yang di desainkan dan tidak ada perbaikan pada kostum.

Tabel. pembiayaan pembuatan kostum dan asesoris

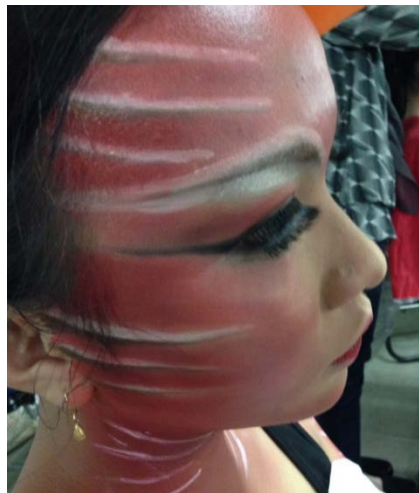
jasa	Rp.500.000,00
Pembuatan kostum	Rp.205.000,00
Pembuatan asesoris	Rp.230.000,00
jumlah	Rp.935.000,00

(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

#### 4. Validasi Rias Wajah Fantasi

Validasi rias wajah fantasi dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada hari 16 Januari 2017, 17 Januari 2017, 20 Januari 2017.

- a) Hasil validasi rias wajah fantasi, *face painting* pertama yaitu pada tanggal 20 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing yaitu desain *make up* yang pertama masih belum terlihat jelas dengan karakter tokoh *Lionfish* Lepu, garis pada bagian alis masih terlihat aneh.



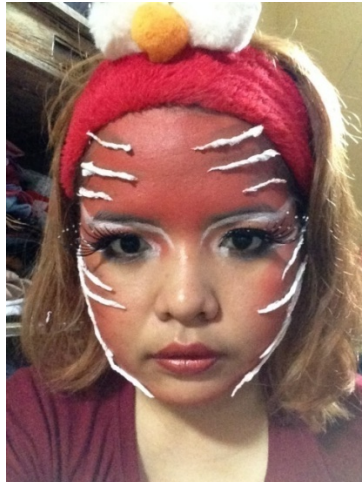
Gambar 39. *Test make up*  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

- b) Hasil validasi rias wajah fantasi, *face painting* kedua, yaitu pada tanggal 17 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah *test make up* belum terlihat *make up* cantik.



Gambar 40. *Test make up*  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

- c) Hasil validasi rias wajah fantasi, *face painting* ketiga, yaitu pada tanggal 20 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah warna *face painting* masih kurang tampak jelas.



Gambar 41. *Test Make Up*  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

##### 5. *Prototype* Tokoh *Lionfish* Lepu

Prototype tokoh *Lionfish* Lepu yang dikembangkan dengan tampilan lengkap meliputi: kostum, asesoris, validasi rias wajah fantasi, validasi *face painting*, validasi *body painting* dan validasi penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut:



Gambar 42. *Prototype*  
(Sumber: Shabrina Nadhilah, 2017)

#### **D. Proses, hasil dan pembahasan *disseminate***

Tahap yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi: 1. penilaian ahli, 2. Gladi kotor, 3. gladi bersih, dan 4. Pergelaran utama. Diseminasi dilakukan dalam bentuk pertunjukan, dengan mengusung tema *Under the sea*. Pergelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 di Auditorium UNY di tujukan untuk sasaran penonton anak –anak dengan tujuan mempersembahkan kekayaan bawah laut.

##### **1. Penilaian ahli**

Kegiatan penilaian ahli adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli grand juri diselenggarakan pada 15 Januari 2017 bertempat di KPLT FT UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Esti Susilarti M,Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat., ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona S,Sn dari instansi ahli make up, dan pemerhati seni diwakili oleh Dr. Hajar Pamadi M,Pd dari instansi dosen FBS.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada keaslian dari sumber ide yang akan dikembangkan, harmonisasi warna meliputi keselarasan atau keserasian dari keseluruhan penampilan, kreativitas meliputi pengembangan sumber ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan sebelumnya, *total look* meliputi tampilan kostum, tata rias dan asesoris. Pada penilaian tersebut ditetapkan

nilai atau angka mulai dari 50 sampai 90, hasil tersebut kemudian dijumlahkan untuk menentukan hasil dengan kriteria penilaian kategori *best of the best*, *best make up*, *best ikan*, *best mermaid*, *best air laut*, *best binatang laut*, *best kerang*, dan *best mutiara*, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: Ratu Mutiara karya mahasiswa dhani kurnia wati, Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betik H, Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, Lionfish karya mahasiswa Shabrina Nadhilah, bintang laut karya mahasiswa Anisa Dewantari, Coral 2 karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, mermaid karya mahasiswa Rizki Irdia N. Dari hasil tersebut ada yang tidak sesuai dengan hasil pada tokoh Kuda Laut, karena pada tampilan *make up* yang biasa dan simple.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada 15 Januari 2017 bertempat di KPLT lantai 3 UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan pemakaian kostum yang telah mencapai 60 persen pada penyelarasan kostum. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah penyesuaian penampilan gerak *talent* pada pembuatan kostum. Pada saat gladi kotor ada perubahan dalam pembuatan kostum *Lionfish* Lepu. Pada bagian kostum yang kurang terlihat pada pewarnaan motif *Lionfish* Lepu tersebut.

## 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada 24 Januari 2017 bertempat di Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk menyesuaikan penampilan dan melihat

secara keseluruhan kostum, penataan asesoris dan gerak tokoh dari jarak jauh. Gladi bersih tidak sesuai yang diharapkan, karena pada saat gladi talent tidak memakai sayap *Lionfish* Lepu, oleh karena itu tidak bisa menyesuaikan kondisi pada saat di atas panggung dan tidak bisa menyesuaikan ruang gerak *talent* saat di panggung. Kegiatana yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata kursi penonton, membersihkan area panggung, membantu memasang pernak – pernik agar panggung terlihat cantik, menata kursi di *backstage* untuk melakukan *make up*. Hasil yang diperoleh dari gladi bersih ini adalah melakukan latihan atau persiapan segala sesuatunya agar lebih siap saat terselenggaranya pertgelaran utama

#### 4. Pertgelaran Utama

Pertgelaran bertema *Under the sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada 26 Januari 2017 bertempat di Auditorium UNY.

Acara ini di hadiri oleh wakil rektorat UNY, Dekan FT, Ketua Jurusan PTBB, Ketua Prodi Tata rias dan Kecantikan, Dosen Tata Rias, Dosen boga, anak – anak TK, anak – anak SMK, Umum. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650 Habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah, anak – anak TK, anak – anak SMK, dan Umum pertunjukan dengan durasi 75 menit. Menampilkan tokoh – tokoh biota laut seperti Kerang Siput, Koral, Angelfish, Anemon, Bintang Laut, Lionfish, Hiu dan masih banyak lagi.

Tokoh *Lionfish* Lepu diperankan menjadi sahabat Putri Keke. *Lionfish* Lepu menghibur Putri Keke agar tidak sedih lagi dengan cara menari dan menyanyi lagu”

*welcome to holiday*". Rias wajah fantasi Lionfish Lepu dengan menerapkan warna coklat, oranye dan putih dengan warna *lighting* ungu menjadikan riasan kurang terlihat jelas dari jarak penonton.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

1. Proses rancangan kostum dan asesoris, rias fantasi dan penampilan tokoh Lepu dengan sumber ide *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
  - a. Perancangan kostum tokoh Lepu mengalami satu kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik *Lionfish* Lepu dengan menerapkan unsur garis tegak lurus, warna merah bata, putih, prinsip yang digunakan keseimbangan, keserasian dan menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi*.
  - b. Perancangan rias wajah fantasi menerapkan rias wajah fantasi yang menggunakan *face painting*, *Lionfish* Lepu pada sabda raja mutiara memerankan tokoh Lepu yang berjenis kelamin betina, dengan menggunakan unsur warna merah bata.
  - c. Perancangan perancangan asesoris mengalami beberapa perubahan dengan menerapkan unsur warna merah bata yang melambungkan gembira, garis yang digunakan yaitu tegak lurus yang memberi kesan keluruhan, prinsip yang digunakan yaitu keserasian dan penataan asesoris menggunakan simetris.
2. Penataan kostum dan asesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi, pada tokoh *Lionfish* Lepu dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:

- a. Penataan kostum terdiri dari baju manset dan celana *legging* dan memiliki beberapa pelengkap kostum terdiri dari sayap dan ikat pinggang. Tambahan aksesoris hiasan atau ornamen pada kostum diletakkan sesuaikan dengan aksesoris hiasan pada kostum yang telah dibuat.
  - b. Pengaplikasian rias wajah fantasi berupa rias fantasi berbentuk rias *face painting* wajah dibuat dari bahan *face painting* yang dilukis seperti motif tokoh *Lionfish* Lepu.
  - c. Penataan aksesoris tokoh *Lionfish* Lepu hanya dicepol kepuncak rapi, aksesoris pelengkap kepala menggunakan spon ati, bambu, dan kain katun yang dibentuk seperti menyerupai kepala *Lionfish* Lepu dengan motif *Lionfish* lepu.
3. Tokoh *Lionfish* Lepu ditampilkan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari, pukul 13.30 WIB, yang bertempat di gedung Auditorium UNY. Pada pertunjukan drama musikal yang mengusung tema *Under The Sea* dengan bentuk panggung *proscenium* dengan satu fokus pandangan ke panggung. Tampilan pada kostum *Lionfish* Lepu pada saat tersorot cahaya *lighting* sangat mempengaruhi kostum yaitu warna pada kostum terlihat pucat. Aksesoris *Lionfish* Lepu pada saat tersorot cahaya *lighting* sangat mempengaruhi yaitu pada aksesoris kepala terlihat pucat dan rias fantasi pada saat tersorot cahaya *lighting* terlihat pucat. . Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna ungu, sehingga pada saat di

atas panggung *Lionfish* Lepu terlihat pucat dan pada *talent* terlihat kaku pada saat gerakan menari di atas panggung. Asesoris kepala yang kurang lebar dari asli kepala *talent* menyebabkan *talent* merasakan terlalu sempit sehingga pada di atas panggung asesoris kepala tersebut turun kebelakang. Suksesnya pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dapat dibuktikan dengan jumlah penonton 850 tamu undangan yang hadir.

## **B. SARAN**

1. Rancangan
  - a. Perancangan kostum dan rias wajah fantasi dilakukan setelah mengetahui karakter dan karakteristik tokoh, memahami dan mengkaji cerita Sabda Raja Mutiara.
  - b. Membuat rias wajah fantasi agar tetap tahan lama.
2. Hasil:
  - a. Sebelum pagelaran seorang penata rias sebaiknya melakukan beberapa kalites *make up* terhadap tokoh untuk memperoleh hasil *makeup* yang sesuai dengan apa yang diharapkan.
  - b. Mempertimbangkan letak asesoris pelengkap kepala agar terlihat dari pandangan jarak jauh, peletakkannya di puncak kepala.
  - c. Penata rias harus lebih cermat dan teliti dalam memahami dan mengembangkan sumber ide untuk membuat desain, agar lebih mudah dalam penciptaannya.

3. Pergelaran:

- a. Banyak hal yang harus diperhatikan oleh penata rias agar dalam mendisaindan menerapkan tata rias wajah dan rambut dalam suatu pagelaran tertutup, yaitu panggung, *lighting*, properti, dan musik yang akan mempengaruhi riasan. Dimana dari jarak pandang penonton riasan harus dibuat tegas dan warna-warna kosmetik yang digunakan harus tepat agar di atas panggung riasan wajah terlihat cerah dan tidak pucat saat terkena *lighting* panggung, dan juga tidak terlihat datar saat pementasan. Karenajarak panggung dan penonton jauh,
- b. Sebaiknya perlu ditingkatkan lagi kerjasama yang baik antara semua komponen yang bersangkutan dengan pagelaran, dengan saling memahami dan menghargai masing-masing pendapat dari orang lain untuk dapat mencapai suatu keputusan yang baik buat semuanya. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar berjalannya acara.
- c. penata rias, serta segenap panitia pagelaran harus belajar lebih bertanggung jawab dan meningkatkan kerjasama agar menghasilkan sesuatu yang baik untuk semuanya.
- d. Perlunya kerjasama yang baik antara panitia tambahan yang bersangkutan dengan pertunjukan dan saling menghargai pendapat dari orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.P. Klapinglelang. (2008). *Teori musik dasar*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Apriyanto. (2016). *Ikan lionfish*. Diakses melalui [www.binatangpeliharaan.org](http://www.binatangpeliharaan.org). Pada tanggal 25 Maret, pukul 16.00 WIB.
- Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Dodi Wibowo. (2017). *Pengaruh wisata bahari*. Diakses melalui [www.kompas.com](http://www.kompas.com). Pada tanggal 20 Februari, pukul 16.00 WIB.
- Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Djoko Pramono. (2005). *Budaya bahari*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ernawati. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media
- Herni Kusantati. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Ida Prihantina. (2015). *Tata Rias Fantasi*. Bojongsari: Menteri Pendidikan dan Pelatihan
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
- Risma. (2015). *Faktor penyebab rusaknya ekosistem laut*. Diakses melalui [www.kompas.com](http://www.kompas.com). Pada tanggal 20 Februari 17.30 WIB
- Triyanto, Noor Fitrihana dan M. Jerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: KTSP

Yeni Rahmawati. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta: PANDUAN.

Wahyu. (2014). *Sinopsis cerita*. Diakses melalui <http://kbbi.id/sinopsis>. Pada 20 Maret 2017, Pukul 15.30 WIB.

Veri Apriyatno. (2016). *Menggambar ikan predator dengan pensil*. Veri art publishing.

## LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Gladi Kotor  
(Dokumentasi: Mataram, 2017)



Lampiran 2. Foto Penilaian Juri  
(Dokumentasi: Mataram, 2017)



Lampiran 3. Foto pertunjukan Sabda Raja Mutiara  
(Dokumentasi: Mataram, 2017)



Lampiran 4. Foto tokoh Lionfish  
(Dokumentasi: Mataram, 2017)