

**TATA RIAS FANTASI RAJA MUTIARA HITAM ALDIVO
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:
MARSA AINNA RAMADHANI
14519134031**



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

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir ini berjudul “ **Tata Rias Fantasi Raja Mutiara Hitam Aldivo**
Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” telah disetujui oleh
dosen pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Elok Novita, S.Pd
NIP. 19770709 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

PROYEK AKHIR

**TATA RIAS FANTASI RAJA MUTIARA HITAM ALDIVO DALAM
PERGELARAN SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:

**MARSA AINNA RAMADHANI
14519134031**

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

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd.	Ketua Penguji		22 Mei 2017
Dra, Zahida Ideawati.	Sekretaris Penguji		22 Mei 2017
Asi Tritanti, M.Pd.	Penguji		22 Mei 2017

Yogyakarta, 29 Mei 2017
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marsa Ainna Ramadhani

Nim : 14519134031

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Fakultas Teknik

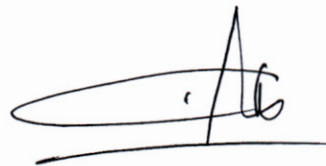
Judul : Tata Rias Fantasi Raja Mutiara Hitam Aldivo dalam

Pergelaran Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Yang menyatakan,



Marsa Ainna Ramadhani

NIM. 14519134031

TATA RIAS FANTASI RAJA MUTIARA HITAM ALDIVO DALAM PERGELARAN SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:
MARSA AINNA RAMADHANI
14519134031

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menciptakan rancangan kostum, asesoris, tata rias fantasi, dan *hair styling* tokoh raja mutiara hitam pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara, 2) menata kostum, aksesoris, mengaplikasikan tata rias wajah fantasi, dan *hair styling* tokoh raja mutiara hitam pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara, dan 3) menampilkan tokoh raja mutiara hitam pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan R&D (*reaserch & development*) dengan metode pengembangan 4D, yaitu: 1) *define* merupakan analisis cerita Sabda Raja Mutiara, analisis sumber ide, pengembangan sumber ide, 2) *design* meliputi rancangan kostum, asesoris, dan tata rias fantasi, serta *hair styling*, serta panggung, 3) *develop* meliputi tahap pengembangan hasil validasi, 4) *disseminate* merupakan penyebaran. Tempat dan metode pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, selama kurang lebih 4 bulan dari Oktober 2016 – Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir pertunjukan tata rias fantasi Sabda Raja Mutiara, yaitu: 1) terciptanya hasil rancangan kostum dan aksesoris Raja Mutiara Hitam berupa jubah hitam dan mahkota dengan menggunakan unsur garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, dan tekstur, sedangkan prinsip yang digunakan keseimbangan, keserasian, dan irama, tata rias fantasi menggunakan *face painting* berwarna biru, dengan unsur ukuran, bentuk, dan nilai gelap terang, dan prinsip keserasian, 2) terwujudnya kostum yang nyaman digunakan *talent* terdiri dari kemeja hitam, celana hitam, jubah hitam, dan aksesoris yang digunakan terdiri dari ikat pinggang, gelang, kalung sepatu dan mahkota, yang berhias kerang dan sepatu berhias mutiara hitam, tata rias fantasi berupa *face painting* dengan efek 3D (tiga dimensi) untuk menguatkan sifat tegas pada tokoh raja mutiara hitam pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara, 3) terselenggaranya pertunjukan Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan Raja Mutiara Hitam secara keseluruhan yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Januari 2017 pada pukul 13.00 WIB dan dihadiri kurang lebih 850 penonton yang pelaksanaannya berlangsung lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias fantasi, pertunjukan, raja mutiara hitam, sabda raja mutiara*

**FANTASY MAKEUP OF ALDIVO THE BLACK PEARL KING IN
THE PERFORMANCES OF SABDA RAJA MUTIARA**

By:
MARSA AINNA RAMADHANI
14519134031

ABSTRACT

The final project aims to 1) design the costume, accessories, fantasy make-up, and hair styling of the black pearl king in the performances of Sabda Raja Mutiara; 2) apply the costume, accessories, fantasy make-up, and hair styling of the black pearl king in the performances of Sabda Raja Mutiara 3) show the the black pearl king in the performances of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the goal is R & D (*reaserch & development*) with 4D development method, namely: 1) define is the analysis of the Sabda Raja Mutiara story, idea source analysis, idea source development, 2) design includes the design of costume, accessories, fantasy makeup, hair styling, and stage, 3) develop includes the development stage of validation results, 4) disseminate is the dissemination. The place and the development method done in the laboratory of Cosmetology and Beauty Study Program, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for 4 months from October 2016 - January 2017.

The results of the final project of Sabda Raja Mutiara performances, namely: 1) the creation of costume and accessory design of the Black Pearl King in the form of black robe and crown by using the elements of line, direction, size, shape, darkness of light, and texture, while the principle used are balance, harmony and rhythm, fantasy makeup using blue face painting with the elements of size, shape, and darkness of light, and the principle of harmony, 2) the realization of the convenient costumes for talent consisting of black shirt, black pants, black robe, and the accessories used consisting of belts, bracelets, necklaces, shoes, and crowns which decorated with shells and the shoes decorated with black pearl, fantasy makeup in the form of face painting with 3D effects (three dimensions) to strengthen the assertiveness of Black Pearl King at the performance of Sabda Raja Mutiara, 3) the implementation of Sabda Raja Mutiara performance by displaying the overall look of Black Pearl King at Auditorium building of Yogyakarta State University on January 26th 2017 at 13.00 pm and attended by approximately 850 spectators which conducted smoothly and successfully.

Keywords: fantasy make-up, performances, black pearl king, sabda raja mutiara

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia dan anugrah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini tepat pada waktunya. Terimakasih juga kepada Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengadakan proyek akhir. Penulis mengakui bahwa dalam menyelesaikan laporan ini ada campur tangan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada, yang terhormat:

1. Elok Novita, S.Pd., sebagai dosen pembimbing dan pembimbing akademi srikandi 2014 yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan pentingnya disiplin waktu.
2. Asi Tritanti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
3. Dosen-dosen Program Studi TataRias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY yang telah membimbing dan memberi ilmu.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan boga dan Busana.
5. Teman-teman srikandi 2014 Tata Rias dan Kecantikan untuk kekompakan, kebersamaan, doa, dan dukungan semangatnya
6. Dr. Widaro, M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

Laporan ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 April 2017
Penulis,

Marsa Ainna Ramadhani
14519134031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
G. Keaslian Gagasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Sinopsis Cerita	7
1. Sinopsis Cerita Sabda Raja Mutiara	7
2. Alur Cerita Tokoh	8
B. Sumber Ide	8
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Pengembangan Sumber Ide	10
C. Desain	13
1. Pengertian Desain	13
2. Prinsip-Prinsip Desain	13
3. Unsur-Unsur Desain	15
D. Kostum dan Asesori	19
1. Pengertian Kostum	19
2. Fungsi dan Tujuan Kostum	19
3. Pengertian Assesori	20
E. Rias Wajah	20
1. Pengertian Tata Rias Wajah	20
2. Fungsi Tata Rias Wajah	21
3. Tata Rias Fantasi	21
F. Pergelaran	21
1. Pengertian Pergelaran.....	21
2. Tata panggung (<i>Stage</i>)	22
3. Tata cahaya (<i>Lighting</i>)	23
4. Tata Suara.....	23

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	25
A. <i>Define</i>	25
1. Analisis Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara	25
2. Analisis Tokoh Raja Mutiara Hitam	25
B. <i>Design Perencanaan</i>.....	27
1. <i>Design</i> Kostum.....	27
2. <i>Design</i> Asesoris.....	28
3. <i>Design</i> Rias Wajah.....	29
4. <i>Design</i> Penataan Rambut	29
5. <i>Design Face Painting</i>	29
6. <i>Design</i> Pergelaran	30
C. <i>Develop (Pengembangan)</i>	32
D. <i>Disseminate (Penyebarluasan)</i>	32
1. Rancangan Pergelaran	33
2. Gladi Kotor dan <i>Fitting</i> Kostum	33
3. <i>Grand</i> Juri	33
4. Gladi Bersih.....	34
5. Pergelaran Utama	34
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	35
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define (Pendefinisian)</i>	35
1. Analisis Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara	35
2. Analisis Tokoh Raja Mutiara Hitam	35
3. Analisis Sumber Ide	36
B. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Desain (Perencanaan)</i>	37
1. Kostum.....	37
2. Asesoris	39
3. Tata Rias Fantasi	45
4. <i>Face Painting</i>	51
5. <i>Body Painting</i>	51
6. Penataan Rambut	51
C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Pengembangan (Develop)</i>	52
1. Validasi <i>Desain Ahli I</i>	52
2. Validasi Oleh <i>Ahli II</i>	53
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris	54
4. Validasi Rias Wajah, <i>Face Pinting</i> Dan <i>Body Painting</i>	56
5. <i>Hair styling</i>	58
6. Prototipe tokoh Raja Mutiara Hitam	58
D. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Penyebarluasan (Dessiminate)</i> ..	59
1. Penilaian <i>Ahli (Grand Juri)</i>	60
2. Gladi Kotor	60
3. Gladi Bersih	61
4. Pagelaran Utama	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
A. <i>Simpulan</i>	62
B. <i>Saran</i>	64

1. Rancangan	64
2. Hasil.....	64
3. Pergelaran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	67

Daftar Gambar

Gambar 1. Mutiara Hitam	26
Gambar 2. Disain Kostum Raja Mutiara Hitam.....	28
Gambar 3. Disain Asesori Mahkota.....	29
Gambar 4. Disain Asesori Kalung	29
Gambar 5. Disain Asesori Gelang.....	29
Gambar 6. Disain Asesori Sepatu	29
Gambar 7. Disain <i>Make-Up</i> Dan <i>Face Painting</i> Raja Mutiara Hitam.....	30
Gambar 8. Disain Panggung Pergelaran Raja Mutiara Hitam	31
Gambar 9. Sketsa Awal Kostum	37
Gambar 10. Sketsa Kedua Kostum	38
Gambar 11. Sketsa Ketiga Kostum	39
Gambar 12. Sketsa Keempat Kostum	39
Gambar 13. Proses Pemasangan Mutiara Hitam pada Mahkota	40
Gambar 14. Proses Pemasangan Kerang.....	40
Gambar 15. Hasil Pembuatan Asesoris Mahkota.....	41
Gambar 16. Proses Pengeleman Asesoris Kalung	41
Gambar 17. Proses Pembuatan Asesoris Kalung	42
Gambar 18. Hasil Pembuatan Asesoris Kalung	42
Gambar 19. Proses Pembuatan Asesoris Gelang	42
Gambar 20. Hasil Pembuatan Asesoris Gelang	43
Gambar 21. Proses Pembuatan Asesoris Tongkat.....	43
Gambar 22. Proses Penempelan Gliter	44
Gambar 23. Proses Penempelan Kerang pada Tongkat	44
Gambar 24. Proses Pembuatan Asesoris Sepatu	44
Gambar 25. Disain Rias Fantasi Ke-1	45
Gambar 26. Disain Rias Fantasi Ke-2.....	45
Gambar 27. Proses Aplikasi <i>Foundation</i> Raja Mutiara Hitam	46
Gambar 28. Proses Aplikasi Bedak Raja Mutiara Hitam.....	46
Gambar 29. Proses Aplikasi Riasan Mata Raja Mutiara Hitam.....	47
Gambar 30. Proses Aplikasi Riasan Mata Raja Mutiara Hitam.....	47
Gambar 31. Proses Aplikasi <i>Eye Liner</i> Raja Mutiara Hitam	47
Gambar 32. Proses Pemasangan Bulu Mata Raja Mutiara Hitam	48
Gambar 33. Proses <i>Shading</i> Hidung Raja Mutiara Hitam	48
Gambar 34. Proses <i>Shading</i> Pipi Raja Mutiara Hitam.....	48
Gambar 35. Proses Pembuatan Alis Raja Mutiara Hitam	49
Gambar 36. Proses Pemasangan Kepingan CD Raja Mutiara Hitam	49
Gambar 37. Proses Pola Jenggot Raja Mutiara Hitam.....	49
Gambar 38. Proses Penempelan Lateks Raja Mutiara Hitam	50
Gambar 39. Proses Penempelan <i>Tissue</i> Raja Mutiara Hitam.....	50
Gambar 40. Proses Perapian Jenggot Raja Mutiara Hitam	50
Gambar 41. Proses <i>Make-Up</i> Raja Mutiara Hitam	51
Gambar 42. Hasil <i>Face Painting</i> , <i>Make-Up</i> , dan <i>Hair Styling</i>	52
Gambar 43. Disain Ghasil Validasi Kostum	53
Gambar 44. Hasil Validasi Kostum	53
Gambar 45. Disin Hasil Validasi <i>Make-Up</i>	54

Gambar 46. Hasil Validasi <i>Make-Up</i>	54
Gambar 47. Hasil Pembutan Mutiara Hitam pada Hiasan Kostum	54
Gambar 48. Hasil Pembutan Kerang Hiasan Kostum.....	55
Gambar 49. Pengecatan Kerang	55
Gambar 50. Penempelan Gliter	55
Gambar 51. Hasil <i>Face Painting</i> Ke-1.....	57
Gambar 52. Hasil <i>Face Painting</i> Ke-2.....	57
Gambar 53. Hasil <i>Face Painting</i> Ke-3.....	58
Gambar 54. Hasil <i>Face Painting</i> Ke-4.....	58
Gambar 55. Hasil <i>Prototype</i>	59

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Gambar Tiket.....	67
Lampiran 2. Gambar Poster	68
Lampiran 3. Foto Bersama Panggung.....	69
Lampiran 4. Foto Panggung.....	69
Lampiran 5. Foto Panggung.....	69
Lampiran 6. Foto MC.....	70
Lampiran 7. Foto Raja Mutiara Hitam.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai negara bahari dan kepulauan terbesar di dunia, dikaruniai Tuhan Yang Maha Esa berbagai macam ekosistem pesisir dan laut (seperti pantai berpasir, goa, laguna, estuaria, hutan mangrove, padang lamun, rumput laut, dan terumbu karang) yang paling indah dan relatif masih perawan. Jika kita mampu mengembangkan potensi bahari, maka nilai ekonomi berupa peroleh devisa negara akan meningkat, peningkatan pendapatan masyarakat, dan penciptaan lapangan kerja.

Salah satu kekayaan laut adalah terumbu karang. Terumbu karang merupakan tempat hidup *flora* dan *fauna* laut. Terumbu karang merupakan komponen ekosistem laut yang harus di jaga supaya biota laut yang hidup didalamnya dapat terjaga kelestariannya. Terdapat biota laut lain yang hidup di terumbu karang, salah satunya adalah kerang penghasil mutiara hitam, kerang mutiara hitam hanya hidup di bawah laut wilayah Tahiti, keberadaannya sangat langka, sehingga harganyapun terbilang mahal (Abdurrahman, 2016).

Wisatawan seringkali menimbulkan kerusakan pada terumbu karang. Kerusakan tersebut disebabkan karena banyak wisatawan yang menginjak-injak terumbu karang, dan kurang memperhatikan rataan terumbu karang, sehingga menyebabkan kerusakan pada terumbu karang. Oleh karena itu tidak dianjurkan untuk memanfaatkan rataan terumbu pada saat kondisi surut bagi

wisatawan. Khusus bagi penyelam pemula seringkali tidak dapat mengontrol kaki mereka, sehingga menendang dan mematahkan karang. Oleh karena itu dianjurkan bagi pemula untuk menyelam di area yang terbuka dan didominasi oleh pasir dan karang mati/rubble. Banyak sekali wisatawan yang mengambil terumbu karang atau biota laut lainnya sebagai souvenir (Ummufarwah, 2008).

Cara menyadarkan masyarakat untuk menjaga dan melestarikan kekayaan laut Indonesia, dibutuhkan berbagai macam cara, salah satu cara dengan memberikan pengetahuan dan wawasan seputar kehidupan bawah laut melalui seni pertunjukan. Akan tetapi kondisi seni pertunjukan saat ini mulai ditinggalkan masyarakat khususnya anak muda, mereka menganggap jika seni pertunjukan adalah kegiatan yang membosankan bahkan dianggap kuno oleh sebagian orang. Selain itu masih jarang dilakukan pementasan, Oleh karena itu, diperlukan pementasan yang lebih informatif seperti pementasan dongeng dengan jenis cerita *fabel* dengan pemain *flora*, *fauna* dengan warna-warna, dan bentuk yang lebih menarik untuk diperlihatkan.

Salah satu seni pertunjukan *fabel* yang mengangkat tema *under the sea* adalah Sabda Raja Mutiara. Pementasan tersebut mengandung berbagai manfaat, yaitu mengajarkan dan mengenalkan berbagai macam *flora* dan *fauna* serta keindahan kehidupan bawah laut, semakin dekat dengan generasi untuk mengenalkan *flora* dan *fauna* yang ada dibawah laut, mengajarkan mencintai laut, melindungi laut, memberdayakan kekayaan laut dan

menyadarkan masyarakat betapa pentingnya melestarikan kekayaan laut di Indonesia.

Pementasan yang berjudul Drama Musikal Sabda Raja Mutiara ini akan menampilkan beberapa tokoh seperti ikan, terumbu karang, air laut, hewan laut dan jenis-jenis mutiara. Salah satu tokoh yang akan ditampilkan adalah Raja Mutiara Hitam dengan karakter tegas, berwibawa dan tega.

Tampilan pertunjukan yang menarik, dibutuhkan penampilan kostum, tata rias fantasi, *face painting*, tata cahaya dan tata panggung yang dapat menggambarkan masing-masing tokoh dalam pementasan tersebut. Hal-hal yang menjadi menarik untuk mendukung pertunjukan Sabda Raja Mutiara, adalah iringan musik, *properti*, dan para aktor. Rias fantasi harus nyaman aman menarik dan harus sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Selain itu kostum dibuat seaman mungkin supaya tidak mengganggu pergerakan pemain. Pertunjukan tidak akan lengkap tanpa aspek-aspek panggung yang mendukung. Bentuk panggung yang akan digunakan tidak membatasi para aktor pemain akan memberikan ruang bebas dalam bergerak. Jenis panggung juga berpengaruh dalam menentukan ketebalan suatu riasan agar dapat dilihat dalam jarak antara panggung dengan penonton. Pada jarak jauh riasan harus lebih detail agar riasan tidak terlihat datar. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas maka diperlukan suatu kegiatan yang lebih edukatif, pertunjukan Sabda Raja Mutiara dalam proyek akhir ini, demi terwujudnya tokoh Raja Mutiara Hitam dengan

karakteristik yang menyerupai wujud aslinya tetapi tetap sesuai dengan karakter tokoh Raja Mutiara Hitam dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran untuk melestarikan biota laut.
2. Seni pertunjukan yang kurang diminati.
3. Tidak mudahnya mendisain kostum guna memperhatikan kenyamanan dan keindahan saat digunakan.
4. Tidak mudahnya menampilkan karakteristik tata rias fantasi tokoh Raja Mutiara Hitam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut penulis menetapkan batasan-batasan terkait dengan judul. Batasan-batasan tersebut antara lain untuk mendisain dan menampilkan kostum *make-up* dan aksesoris pada tokoh Raja Mutiara Hitam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan *hair styling* Raja Mutiara dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?

2. Bagaimana menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias fantasi dan *hair styling* Raja Mutiara dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan Raja Mutiara dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan

1. Menciptakan rancangan kostum dan aksesoris, tata rias fantasi, dan *hair styling* raja mutiara pada pertunjukan Sabda Raja.
2. Menata kostum dan aksesoris, mengaplikasikan tata rias fantasi dan *hair styling* Raja Mutiara pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan Raja Mutiara pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Memiliki pengalaman bersosialisasi dengan dunia teater maupun tari.
 - b. Mendapatkan pengalaman-pengalaman tentang proses pembuatan pertunjukan *fabel, flora, dan fauna*.
 - c. Mampu meningkatkan kinerja dan potensi diri.
 - d. Menambah ilmu pengetahuan tentang tata rias fantasi, panggung, maupun seni pertunjukan.
 - e. Memiliki wawasan tentang tatanan panggung, *lighting*, dekorasi dan lainnya yang berhubungan dengan perlengkapan pertunjukan.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Dapat mempromosikan kualitas lembaga pendidikan kepada masyarakat melalui kemampuan mahasiswa yang mampu menghasilkan karya bernilai jual tinggi.
- b. Sebagai bahan masukan dan evaluasi mata kuliah yang ada pada Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapat informasi baru tentang sebagian kegiatan atau pembelajaran mahasiswa di lembaga pendidikan
- b. Mengenalkan biota bawah laut.
- c. Mendapat wawasan mengenai biota bawah laut baru dengan menyaksikan pertunjukan dari mahasiswa yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan.
- d. Pesan moral untuk saling menghargai perbedaan, tanggung jawab dengan apa yang dilakukan, menghargai pendapat

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang dunia bawah laut dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh antagonis Raja Mutiara Hitam Aldivo ini merupakan karya asli yang dibuat dan sejauh pengetahuan yang dibuat, tata rias fantasi dan tata rias panggung untuk karakter pada Raja Mutiara Hitam belum pernah dibuat dan dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita adalah ikhtisar karangan (novel) yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. Sinopsis cerita tidak boleh menyimpang dari jalan cerita dan isi keseluruhan cerita (Joko Untoro dan Tim guru Indonesia, 2007: 226).

Pendapat dari Idda Ayu Kusri (2008: 34) cerita merupakan kumpulan alur yang terjalin dari awal sampai akhir. Pada dasarnya alur mengacu kepada pengertian runtutan kejadian atau peristiwa dalam urutan waktu dan tempat serta dijabarkan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh dalam cerita yang bersifat kronologis. Dalam proses meringkas kita harus memperhatikan runtutan dan ketetapan agar ringkasan yang kita buat tidak menyimpang dari isi novel secara keseluruhan.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa, sinopsis cerita merupakan ringkasan cerita yang mencakup isi dari sebuah alur cerita.

1. Sinopsis Cerita Sabda Raja Mutiara

Sinopsis cerita Sabda Raja Mutiara merupakan ringkasan cerita dengan seni pertunjukan drama musikal yang berjenis cerita fabel dan disutradarai oleh Afif Ghurub Bestari selaku dosen Universitas Negeri Yogyakarta, dengan sinopsis sebagai berikut.

Di Keluarga Kerajaan Mutiara terdapat seorang putri anak dari Raja Mutiara Hitam, ketika semua anggota keluarga dapat menghasilkan mutiara bulat sempurna akan tetapi sang putri tidak dapat menghasilkan mutiara bulat sempurna. Oleh sebab itu sang Raja murka karena ketidak sempurnaan yang dimiliki oleh sang putri, diusirlah sang putri dari istana. Namun sang pangeran kakak sang putri tidak tega melihat adiknya diusir oleh sang ayah dan ia bersedia menggantikan sang putri pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalanannya, sang pangeran berjupa dengan banyak kejadian yang membuatnya mengerti arti tentang kesempurnaan sesungguhnya. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya.

Dari cerita diatas dapat disimpulkan dan di ambil nilai moralnya yaitu tidak selamanya yang berbeda itu buruk, tidak sempurna bukan menjadi alasan untuk menunjukkan sesuatu yang lebih baik.

2. Alur Cerita Tokoh

Dalam cerita Sabda Raja Mutiara, tokoh Raja Mutiara Hitam berperan sebagai seorang ayah dari putri Pearly dan Pervito yang mempunyai watak tegas, bijak, dan tega, watak tersebut terlihat dari sikapnya ketika mengusir anak perempuannya yang tidak bisa membuat mutiara sempurna.

B. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat membuat terjadinya suatu kreasi yang baru. Dapat dikatakan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi desain baru yang *inovatif*. Dalam menciptakan suatu desain busana/kostum yang baru, seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide.

1. Pengertian sumber ide

Pengertian sumber ide menurut Triyanto (12: 46), “sumber ide adalah sebuah karya aksesoris yang indah dihasilkan melalui proses panjang. Proses pengembangan bentuk desain adalah proses yang dilakukan seorang *creator* dalam mengolah, membuat, dan menentukan gaya berbagai wujud objek.”

Pendapat mengenai sumber ide menurut Triyono, Noor Fitrihana, & Mohamad Adam Zarusalem (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya sebuah karya.”

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sebagian dari konsep dengan terciptanya sebuah karya yang dihasilkan melalui proses panjang.

a. Sumber Ide Kerang Mutiara Hitam

Kerang adalah binatang air yang tubuh lunaknya dilindungi oleh cangkang keras. Kerang adalah moluska seperti siput, siput

telanjang, dan gurita. Mereka hidup di air asin dan air tawar diseluruh dunia (John Fardon, Jon Kirkword, 2003: 132).

Cangkang moluska banyak ragamnya, baik bentuk maupun warnanya, cangkang terbuat dari kalsium karbonat yang di sekresikan oleh mantel (Nampiah Sukarno, 1997: 53).

Pada mulanya mutiara hanyalah benda pengganggu ketentraman hidup tiram. Kerikil kecil atau telur parasit yang tersangkut antara cangkang dan mantel tiram mutiara, akan terbungkus oleh lapisan mengkilat yang disebut "*nacre*" dan terciptalah mutiara. Dinding cangkang mutiara memiliki warna yang indah, dan warna mutiara yang dihasilkan pun tak kalah indahnyanya. Semua moluska dapat menghasilkan mutiara, namun yang lazim adalah kerang berkatub ganda, sebab posisinya jarang berubah, dan binatang ini tidak mampu mengeluarkan benda yang tersangkut pada cangkangnya. Mutiara alami sangat langka (Alex Artur, 1992: 36).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa mutiara adalah kotoran yang masuk pada hewan moluska kerang yang dilapisi lapisan mengkilap sehingga terbentuk mutiara, warna yang dihasilkan senada dengan warna cangkang yang dihasilkan oleh mutiara tersebut.

2. Pengembangan sumber ide

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 (Dharsono Sony Kartika, 2004: 42).

Pendapat dari Triyanto, Mohamad Adam Jerusalem, & Noorfitihana (2011: 23) stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan yang menggayakan objek atau benda-benda yang digambarkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa stilisasi adalah pengayaan objek untuk mencapai keindahan suatu bentuk.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu, pada benda atau objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004: 42).

Sedangkan menurut Triyanto, Mohamad Adam Jerusalem, & Noorfitihana (2011: 23) distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan wujud-wujud tertentu untuk mendapatkan pencapaian karakter.

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 (Dharsono Sony Kartika, 2004: 43).

Pendapat dari Triyanto, Mohamad Adam Jerusalem, & Noorfitihana (2011: 24) transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada penyampaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa transformasi adalah pencapaian karakter dengan memindahkan 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 menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2004: 43).

Pendapat dari Triyanto, Mohamad Adam Jerusalem, & Noorfitihana (2011: 24) diformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa disformasi merupakan penggambaran bentuk dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau mengambil unsur tertentu yang mewakili karakter interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan sesuatu gagasan. Desain dibuat dalam bentuk gambar yang mudah dipahami oleh yang berminat mempelajarinya (Dedi Nurhadiat, 2004: 59).

Pendapat dari M. Suyanto (2004: 34) desain merupakan aturan dari bagian-bagian kedalam sebuah kohersi yang menyeluruh.

Kesimpulan dari teori tersebut adalah, desain merupakan aturan dari bagian-bagian untuk mewujudkan suatu gagasan.

2. Prinsip-Prinsip Desain

Merupakan cara untuk bagaimana diaturnya unsur-unsur itu sehingga tercapai suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu.

a. Proporsi (Kesebandingan)

Proporsi merupakan hubungan antar bagian dari suatu desain atau hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Oleh karena itu suatu perbandingan akan merupakan dasar dari setiap sistem proporsi yaitu suatu nilai yang memiliki harga tetap, dapat digunakan sebagai pembanding yang lain. Bahwa, suatu proporsi yang baik terletak pada hubungan antara bagian-bagian suatu bangunan atau antara bagian bangunan dengan bangunan secara keseluruhan.

b. Keseimbangan

Desain itu terdapat garis yang jelas dengan demikian ada keseimbangan antara kanan dan kiri.

c. Irama

Irama adalah apabila gerakan mata pada suatu pandangan disain yang teratur. Irama sangat diperlukan terutama unntuk busana dengan kreasi-kreasi artistik.

d. Pusat Perhatian

Pusat perhatian meruapakn suatu tekanan untuk menonjolkan suatu tekanan.

e. Harmoni (*Unity*, Kesatuan)

Kesatuan adalah penyusunan dari pada unsur-unsur disain sehingga tercipta suatu disain yang baik. Suatu perencanaan disain yang baik, merupakan suatu kesatuan secara keseluruhan yang ada

hubungan antara satu dengan yang lainnya. Kesatuan dapat dicapai dengan cara pengulangan unsur-unsur disain (Prapti Karomah, 1990: 1-4).

3. Unsur-Unsur Desain

Unsur pada rancangan busana adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana, yang meliputi hal-hal sebagai berikut.

a. Unsur Garis

Garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain. Melalui sebuah goresan atau garis tersebut perancang busana dapat mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain, terdapat beberapa macam sifat garis dalam rancangan suatu busana (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 9).

Garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu (Widjiningih, 1982: 3).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah suatu goresan dari titik satu ke titik lain dan dapat mewujudkan emosi.

b. Unsur Bidang

Pengertian bidang pada pakaian adalah sekumpulan garis yang saling bertemu atau saling memotong antara ujung dan

pangkalnya. Unsur bidang mempunyai watak yang berbeda-beda (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 10).

c. Unsur Bentuk

Dalam unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitig, kerucut, lingkaran, dan silinder (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 12).

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk demensional (Widjiningasih, 1982: 5).

Berdasarkan penjelasan diatas, bentuk adalah suatu bidang yang terjadi bila kita menarik suatu garis untuk membentuk suatu dimensional.

d. Unsur Ukuran

Suatu disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memeperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ukuran yang kontras atau berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai (Widjiningasih, 1982: 5).

e. Unsur Tekstur

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

penting dalam menghias kain karena dengan tekstur yang tertentu mudah untuk menentukan teknik hiasannya (Widjiningsih, 1982: 5).

f. Unsur Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol, unsur warna dapat mengungkapkan suatu perasaan (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 14). Warna menurut Widjiningsih (1982: 6), adalah warna yang membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tataruang dan yang lain warna mempunyai mempunyai peranan penting.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur penting dan yang paling menonjol dalam suatu bidang

g. Unsur Kombinasi Warna Segitiga

Unsur kombinasi warna segitiga merupakan warna-warna yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna-warna lain, meliputi merah, kuning, dan biru (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 14). Warna mempunyai sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan. Setiap warna mempunyai sifat-sifat tersendiri yang menunjukkan ciri khasnya.

- 1) Warna hitam adalah lambang kenik dipergunakan untuk matan dan kedudukan, tepat sekali digunakan untuk pakaian jamuan resmi, seperti, wisuda sarjana dan melayat jenazah.

- 2) Warna kuning merupakan warna paling bercahaya dan menarik minat seseorang. Warna kuning merupakan lambang kesaktian, kecemburuan dan keributan.
- 3) Warna putih sering di asosiasikan dengan kesucian dan kebersihan.
- 4) Warna biru mempunyai sifat, pasif, dingin, dan tenang. Warna ini sering diasosiasikan dengan lambang, ketenangan, pengorbanan, dan harapan.
- 5) Warna hijau mempunyai sifat pasif dan santai (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 26).

h. Unsur Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang dimiliki oleh setiap garis maupun bentuk . Nilai gelap terang ini menyangkut macam-macam tingkatan, atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain, penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk (Widjiningih, 1982: 6).

i. Unsur Arah

Arah merupakan bagian dari garis, dimana arah tersebut ada empat macam yaitu, mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri, miring ke kanan. Garis yang miring baik ke kiri atau miring ke kanan disebut garis diagonal. Arah mendatar (horizontal) memberikan kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti. arah tegak lurus/ vertikal memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan. Selain itu garis vertikal juga mempunyai sifat

meninggikan serta melambangkan keluruhan. Arah miring kekiri dan kekanan/diagonal memberikan kesan lincah gembira serta melukiskan pergerakan pergerakan dan dinamis. Pengaruh garis diagonal akan tampak melebar, sehingga makin mendatar, bentuk diagonalnya akan tampak lebih lebar (Widjiningsih, 1982: 4).

D. Kostum dan Asesori

1. Pengertian Kostum

Kostum dapat merujuk pada pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat merujuk pada pengaturan artistik asesoris pada gambar, patung, puisi, atau lakon, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang dideskripsikan. Kostum dapat pula merujuk pada suatu gaya pakaian tertentu yang dikenakan untuk menampilkan si pengguna sebagai suatu karakter atau tipe karakter lain dari karakter biasa mereka pada suatu acara sosial seperti pesta topeng, pesta kostum, atau pada suatu pertunjukan teatrical.

2. Fungsi dan Tujuan Kostum

Kostum adalah pakaian kelengkapan yang dikenakan pemain dalam pementasan. Oleh karena itu kostum memiliki fungsi menghidupkan karakter aktor (suku bangsa, usia, status sosial, kepribadian). Kostum juga digunakan sebagai pembeda setting, artinya kostum dapat membedakan antara aktor satu dengan aktor lain. Kostum juga sebagai alat bantu bagi pemain peran, Kostum membuat aktor

merasa nyaman pada setiap posisi yang diperankan. Kostum memberikan efek visual gerak dan dapat menambah keindahan.

3. Pengertian Asesoris

Asesoris mempunyai makna sebagai suatu pelengkap hiasan sesuatu benda. Pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup hal tersebut menunjukkan bahwa kata aksesoris bersifat melengkapi dan tujuannya agar benda yang dilengkapi menjadi lebih indah. Berdasarkan pemahaman tersebut kata aksesoris memiliki makna umum yaitu sebagai suatu pelengkap benda supaya benda tersebut mempunyai benda tersebut mempunyai penampilan yang lebih paripurna, lebih baik dan lebih indah. Aksesoris sebagai suatu pelengkap hiasan khusus untuk keperluan penampilan manusia ternyata memiliki kosakata tersendiri yang lebih pas dibandingkan dengan kata aksesoris. Kosakata yang dimaksud yaitu kata “perhiasan” (*jewellery*). Kata perhiasan dalam hal ini lebih memiliki kecenderungan sebagai pelengkap hiasan tubuh manusia (Triyanto, Noor Hanna, & Mohamad Adam Jerusalem, 2011: 6). Fungsi asesoris adalah sebagai pelengkap, perhiasan, menambah keapikan suatu penampilan.

E. Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias fantasi dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna (Eko Santosa, 2008: 273).

2. Fungsi Tata Rias Wajah

Fungsi dari tata rias wajah adalah untuk menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambah aspek dramatik.

3. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut karakter tata rias khusus, karena menampilkan wujud rekaan, dengan mengubah wajah tidak realistik, tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak real keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata, tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang (Eko Santosa, 2008: 275).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi merupakan suatu kegiatan merias wajah untuk menyempurnakan dan mewujudkan suatu karakter wajah yang akan ditampilkan.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu. Untuk mencapai suatu tujuan pada dasarnya pertunjukan adalah merupakan kegiatan konsumsi secara tidak langsung antara pemain dengan penonton untuk mencapai kepuasan masing-masing (baik penonton maupun pemain).

Baik tidaknya suatu pertunjukan dapat diukur dengan melihat bagaimana respon dan tanggapan serta perhatian penonton selama pertunjukan itu berlangsung. Kadang-kadang ada suatu pertunjukan yang diabaikan oleh penonton ini menandakan bahwa pertunjukan itu tidak dapat berkomunikasi dengan penontonnya.

2. Tata panggung (*Stage*)

a. *Arena*

Panggung *arena* adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung (Gb.274). Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya. Semua ditata agar indah dilihat dari berbagai sisi.

b. *Proscenium*

Proscenium disebut dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi tokoh dalam pertunjukan melalui sebuah bingkai dengan satu fokus pandangan ke panggung sebagai tempat duduk penonton yang semakin tinggi keatas.

c. *Thrust*

Panggung ini seperti panggung *prosenium* dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton, pada bagian depan yang menjorok ini panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung (Eko Santoso, 2008:39).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan suatu konsep penataan tata ruang untuk menentukan bentuk dan posisi antara panggung dan penonton dalam suatu ruang.

3. Tata cahaya (*Lighting*)

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan cahaya, sutradra dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer (Mark Carpenter, 1988).

4. Tata suara

Wien Pudji Priyanto (2004: 63) menyatakan bahwa tata suara adalah kesatuan bunyi-bunyian serta sarannya yang dipergunakan

untuk kebutuhan teater. Tujuan dan fungsi tata suara adalah untuk sarana penambah daya imajinasi sehingga menjadi lebih hidup.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan pada bagian ini, mengacu pada metode 4 D yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

A. *Define*

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

1. Analisis Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara

Sabda Raja Mutiara merupakan cerita dongeng anak-anak yang menceritakan tentang Negeri Mutiara, 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 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 raja beserta seluruh kekayaannya.

2. Analisis Tokoh Raja Mutiara Hitam

Analisis tokoh raja mutiara hitam dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik raja mutiara hitam asli yang didapat dari mengkaji, memahami, serta mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi, dan

analisis karakteristik tokoh raja mutiara hitam sesuai cerita Sabda Raja Mutiara yang didapat dari mengkaji naskah cerita.

a. Karakteristik Raja Mutiara Hitam

Karakteristik raja mutiara hitam yaitu, gagah, kekar, tinggi, berjenggot dan berkumis, dan berwajah tampan. Karakter raja mutiara hitam adalah tegas, berwibawa dan bijaksana. Namun dalam kisah ini ia terlihat tega dan jahat saat mengusir anak perempuannya yang tidak dapat menghasilkan mutiara bulat sempurna.

b. Analisis Sumber Ide

Sumber ide diambil dari kerang yang hidup di bawah laut. Mutiara itu sendiri adalah hasil karya seni dari binatang laut yaitu kerang. Kerang mutiara itu sendiri dapat menghasilkan mutiara dari serpihan benda-benda (seperti pasir dan kotoran) yang ada di bawah laut yang masuk ke dalam cangkang kerang tersebut. Oleh karena itu sang kerang mengeluarkan cairan yang dapat membuat kotoran berubah menjadi mutiara. Ciri-ciri mutiara, berbentuk bulat sempurna, bertekstur halus, memancarkan cahaya, sangat cemerlang, berwarna putih tulang, hitam dan sedikit merah muda.



Gambar 1. Mutiara Hitam
(Sumber: cs.mutiara Bagus@gmail.com, 2015)

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menggunakan prinsip transformasi karena penggambaran tokoh yang semula berupa kerang diwujudkan dengan manusia dengan jubah yang dihiasi dengan atribut yang terbuat dari spon ati dan cat kompresor yang dibentuk menyerupai cangkang kerang mutiara untuk di tempelkan pada jubah yang akan dikenakan untuk tokoh Raja Mutiara. Dengan warna-warna yang diadopsi dari warna mutiara hitam, jubah berwarna hitam dan tempelan atribut berwarna hitam yang menjadi ikon warna mutiara hitam. Supaya dapat menunjukkan karakter yang akan ditampilkan pada pergelaran proyek akhir tersebut.

B. *Design* Perencanaan

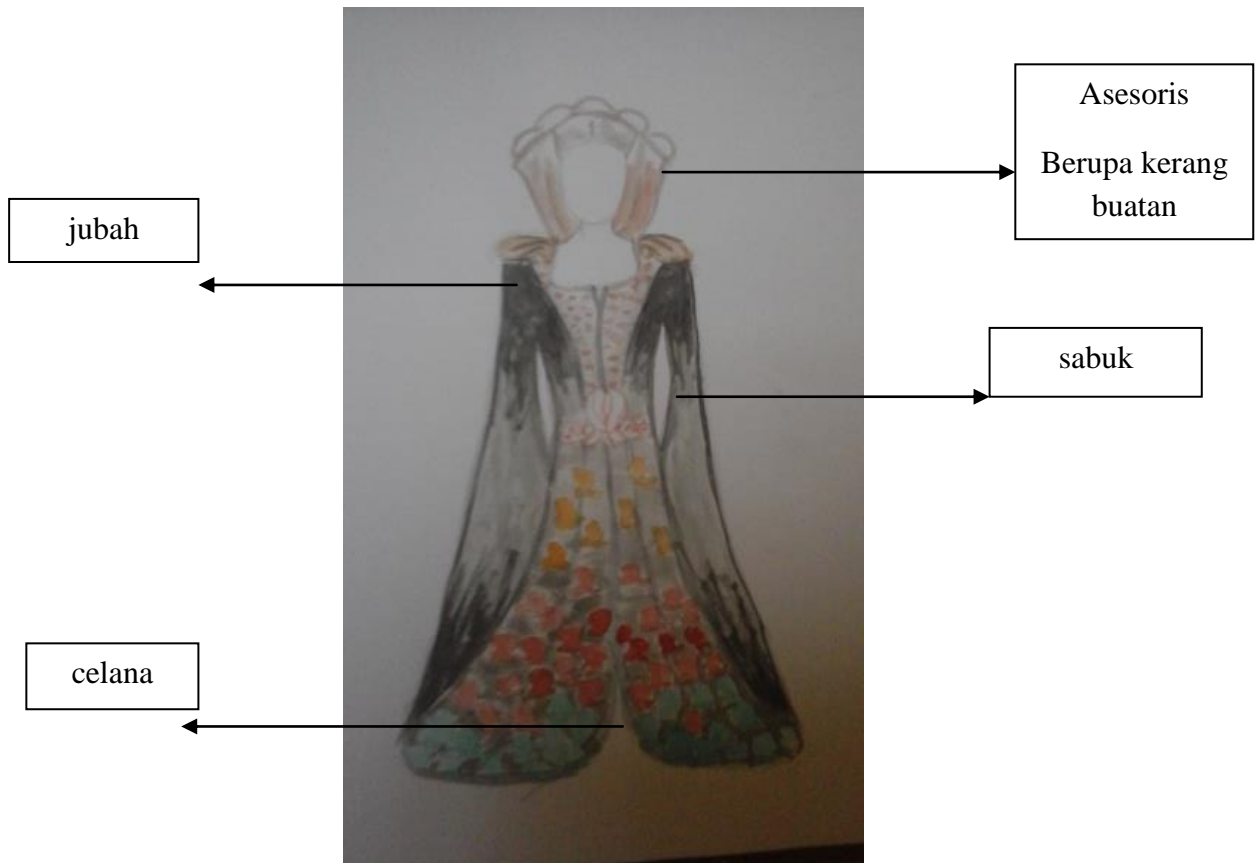
Tahap pengembangan kedua, hal-hal yang perlu di lakukan adalah merancang kostum, aksesoris, *make-up*, *face painting*, penataan rambut, dan pergelaran.

Karakteristik Raja Mutiara menggunakan prinsip unsur *design* warna. Warna yang digunakan adalah hitam metalik, warna ini diambil dari jenis mutiara hitam yang dihasilkan oleh kerang mutiara.

1. *Design* Kostum

Pengembangan sumber ide menggunakan prinsip transformasi karena penggambaran tokoh yang semula berupa mutiara yang di wujudkan dengan gambar manusia memakai jubah. Dengan kostum

berwarna hitam dan asesoris yang menempel berwarna merah muda, biru, kuning keemasan, dan putih tulang.



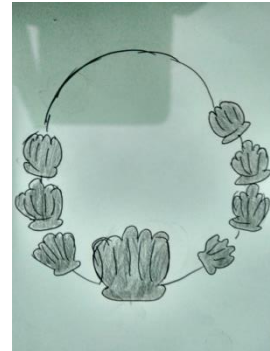
Gambar 2. Disain Kostum Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

2. *Design* Asesoris

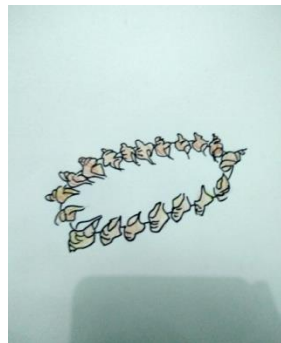
Asesoris yang digunakan oleh tokoh Raja Mutiara Hitam berupa mahkota, gelang, dan kalung menggunakan bahan dasar yang terbuat dari cangkang kerang dan mutiara hitam imitasi terbuat dari plastik dan ditambah dengan asesoris penunjang berupa sepatu.



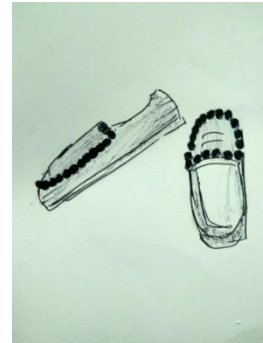
Gambar 3. Disain Asesori Mahkota
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 4. Disain Asesori Kalung
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 5. Disain Gelang
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 6. Disain Sepatu
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

3. *Design Rias Wajah*

Riasan pada Raja Mutiara Hitam adalah lebih ke *face painting* dengan dasar biru dan garis-garis wajah berbentuk kerang dengan warna merah muda, dan hijau, riasan mata dipertegas dengan warna hitam dan jenggot buatan dari lateks dan *tissue*.

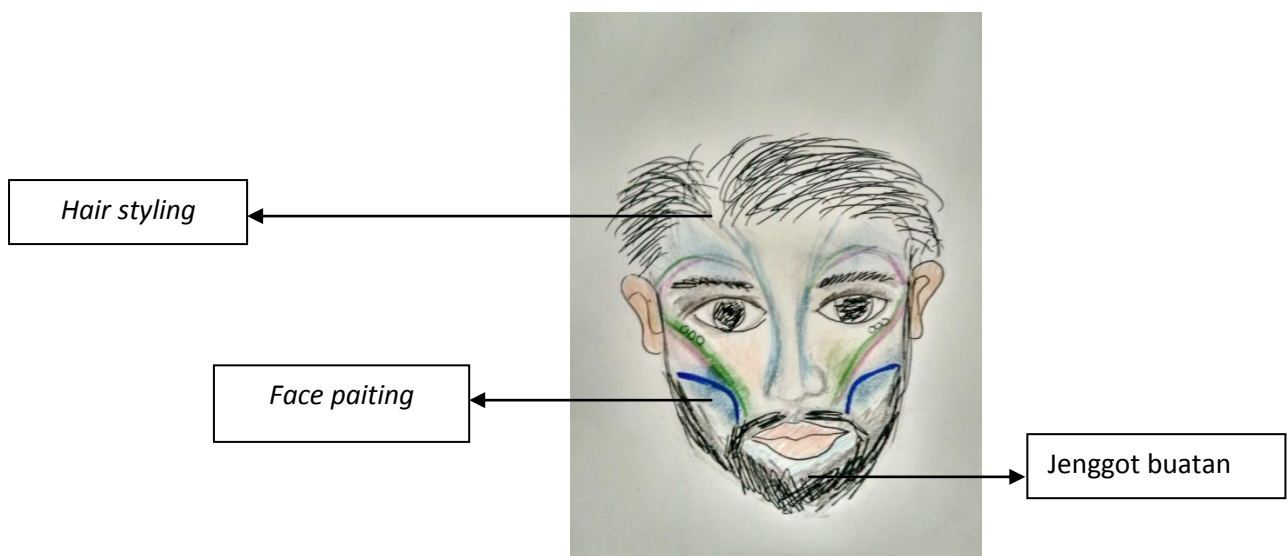
4. *Design Penataan Rambut*

Rambut *distyling* ke belakang diaplikasikan dengan *gell* supaya tetap rapi saat dipakaikan asesoris mahkota.

5. *Design Face Painting*

Pada bagian muka *face painting* menggunakan warna biru untuk membentuk *shading* pada hidung dan pipi, pada bagian tangan

menggunakan *body painting* dengan warna biru pada dasarnya dan membentuk pola urat pada tangan dengan menggunakan warna kuning sedikit hijau.



Gambar 7. Disain *Make-Up* dan *Face Painting* Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

6. *Design* Pergelaran

a. Pembentukan Kepanitiaan

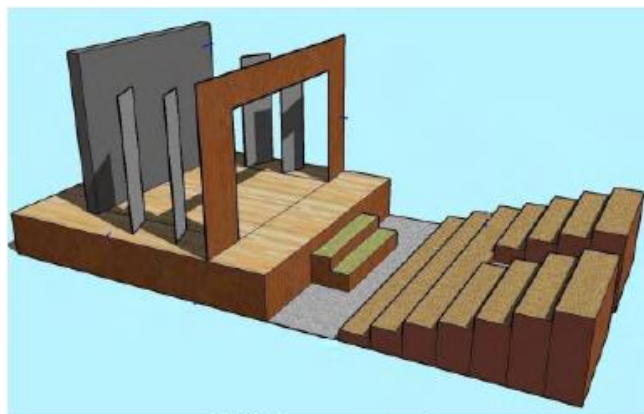
Dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara susunan kepanitiaan melibatkan banyak komponen, diantaranya adalah *talent* dari Afif Ghurub Bestari yang mengkonsepkan pergelaran, pemilihan ketua dan seksi-seksi kepanitiaan telah dipilih melalui proses *fitting* di kelas dan melibatkan dosen. selain itu juga menggunakan mahasiswa tata rias baik dari mahasiswi semester lima maupun semester tiga.

b. Konsep Pergelaran

Pada pergelaran Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta 2014 ini mengusung tema *under the sea* yang dikemas dalam seni pertunjukan drama musikal dan anak-anaklah yang menjadi target penyampaian edukasi. Selain sebagai sarana edukasi juga digunakan sebagai sarana hiburan dengan penampilan talent yang mengenakan kostum dan *make-up* 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.

c. Konsep Penataan Panggung

Penataan panggung menggunakan kosnsep *Proscenium*, dengan disain panggung yang berbentuk seperti bingkai dan tempat duduk penonton berpola meningkat.



Gb.276 Panggung *proscenium*

Gambar 8. Disain Panggung *Proscenium*
(Sumber: Teater.Blogspot.id, 2016)

C. *Develop* (Pengembangan)

Desain yang telah dibuat divalidasi oleh pakar ahli yaitu Aiff Gurub Besari M.Pd. Jika sudah di divalidasi oleh ahli desain selanjutnya akan divalidasi oleh dosen pembimbing Elok Novita. Spd. Jika terdapat kekurangan dari kedua pihak atau salah satu pihak maka *design* direvisi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan sudah disetujui oleh ketiga pihak. Pembuatan kostum dibuat 1 bulan sebelum pagelaran dimulai, *fitting* kostum akan dilakukan pada tanggal 15 Januari dan akan dilanjutkan dengan perbaikan kostum.

Validasi tata rias wajah, *face painting*, dan *body painting* akan dimulai pertengahan Desember, dan dilakukan kurang lebih 3 kali atau lebih. Test *make-up* dan *body painting* akan mendapatkan revisian di setiap validasi untuk memperbaiki kekurangan.

Begitu pula yang akan dilakukan untuk test *hairdo* dan aksesorisnya akan ada beberapa kali uji coba dan revisi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dari hasil uji coba dan revisi terbentuklah *prototype* karakteristik Raja Mutiara Hitam dengan kostum dan riasannya.

D. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate atau penyebar luasan merupakan kegiatan yang dirancang meliputi rancangan pergelaran, gladi kotor dan *fitting* kostum, *grand juri*, gladi bersih, dan pergelaran utama.

1. Rancangan Pergelaran

Rancangan Pegelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017, yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran kali ini mengangkat tema *under the sea* yang dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal.

2. Gladi Kotor dan *Fitting* Kostum

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Minggu, 15 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan gladi kotor dilaksanakan bersamaan dengan acara *fitting* kostum. Gladi kotor yang dilaksanakan bertujuan untuk menyesuaikan kostum pada model, memperbaiki kostum yang tidak sesuai dengan koreografi.

3. *Grand* Juri

Kegiatan *grand* juri merupakan hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara keseluruhan. *Grand* juri, diselenggarakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang akan menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan yang akan diwakili oleh Dr.Drs Hajur madi, M.a (Hons), ahli rias antasi yang akan diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn, dan pemerhati seni oleh Dra. Esti Susilastri, M.Pd dari instansi

kedaulatan rakyat. Tujuan diadakan *grand* juri yaitu untuk menghemat waktu pertunjukan.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan gladi bersih dilaksanakan bersama dengan *grand* juri. Kegiatan gladi bersih dilaksanakan dengan tujuan untuk menyelaraskan antara kostum, aksesoris, *make-up*, serta penataan rambut sebelum dipentaskan secara menyeluruh.

5. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di gedung auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

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

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 Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara

Sabda Raja Mutiara merupakan cerita dongeng anak-anak yang menceritakan tentang Negeri Mutiara, 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. Sepulangnya sang pangeran dari perjalanannya, sang raja pun dapat menerima kembali kekurangan sang putri mutiara dan mulai mengerti arti kesempurnaan yang sesungguhnya.

2. Analisis Tokoh Raja Mutiara Hitam

Analisis tokoh raja mutiara hitam dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik dan karakter rmutiara hitam yang didapat dari mengkaji, memahami, serta mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi, dan analisis karakteristik tokoh raja mutiara hitam sesuai cerita Sabda Raja Mutiara yang didapat dari mengkaji naskah cerita.

a. Karakteristik Raja Mutiara Hitam

Karakteristik raja mutiara hitam yaitu, sosok raja dengan wajah berjenggot tebal, berbadan tinggi dan besar. Karakter raja mutiara hitam adalah tegas, berwibawa, dan bijaksana. Ini terlihat dari baju dan aksesoris yang dipakai berwarna hitam dan hitam metalik. Namun dalam kisah ini ia terlihat tega dan jahat saat mengusir anak perempuannya yang tidak dapat menghasilkan mutiara bulat sempurna.

b. Analisis Sumber Ide

Sumber ide diambil dari kerang penghasil mutiara yang hidup di bawah laut. Mutiara itu sendiri adalah hasil rasa sakit dari binatang laut yaitu kerang. Kerang mutiara dapat menghasilkan mutiara dari serpihan benda-benda (seperti pasir dan kotoran) di bawah laut yang masuk ke dalam cangkang kerang tersebut. Oleh karena itu sang kerang mengeluarkan cairan yang dapat membuat kotoran berubah menjadi mutiara.

Ciri-ciri mutiara hitam, berbentuk bulat sempurna, bertekstur halus, memancarkan cahaya, sangat cemerlang, berwarna putih tulang, hitam dan sedikit merah muda.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menggunakan prinsip transformasi karena penggambaran tokoh yang semula berupa mutiara diwujudkan dalam gambaran manusia dengan kostum jubah yang dihiasi dengan atribut yang terbuat dari spon ati yang dibentuk menyerupai cangkang

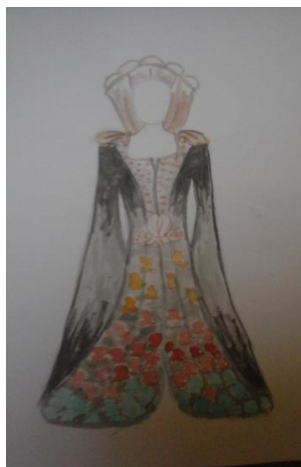
kerang mutiara dan dilakukan pengecatan dengan cat kompresor . Hiasan dibuat untuk di tempelkan pada jubah yang dipakai tokoh Raja Mutiara. Warna yang diadopsi dari warna mutiara hitam yaitu jubah berwarna hitam dan hiasan baju berwarna hitam yang menjadi ikon warna mutiara hitam.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Raja Mutiara Hitam menggunakan jenis kain satin dan bahan tambahan spon ati, hiasan kostum terbuat dari, mutiara hitam buatan, kerang asli, kerang buatan, tambahan lampu dan gliter. Menggunakan usur warna, unsur gelap terang dan tekstur supaya kostum terlihat 4D.

- a. Disain kostum awal belum disetujui oleh dosen pembimbing, pengkoreksiannya bentuk kostum di bagian kerah baju karena bentuk kerah lebih ke arah kerah wanita, bentuk lengan yang tidak sesuai dengan karakter seorang raja, dan penambahan asesoris



Gambar 9. Sketsa Awal Kostum
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- b. Disain kostum kedua belum disetujui oleh dosen pembimbing, disain validasi kostum kedua meliputi, pengkoreksian kostum dengan penambahan aksesoris mutiara yang diikat pada tali dan digantung di daerah pundak.



Gambar 10. Sketsa Kedua Kostum
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- c. Disain kostum ketiga telah disetujui oleh dosen pembimbing, hanya saja disain mutiara dilepas dan di ganti dengan hiasan kalung dan penghilangan aksesoris mutiara gantung, agar sesuai dengan karakter tokoh



Gambar 11. Sketsa Kostum Ketiga
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 12. Sketsa Keempat Kostum
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

2. Asesoris

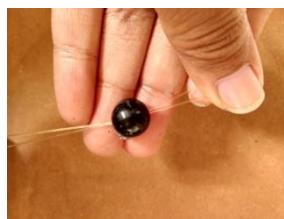
Asesoris dibuat menggunakan bahan spon ati dan bola plastik diberi hiasan berupa kerang asli, gliter dan lampu teknik yang digunakan hanya pengeleman, alat dan bahan yang di gunakan adalah, gunting, lem tembak, tali elastis, kompresor, dan baahan-bahan yang digunakan adalah, kerang, lampu, baterai, spon ati, isi lem tembak, lem kastol, cat kompresor.

a. Cara membuat asesoris

1) Mahkota

Pembuatan mahkota menggunakan alat dan bahan sebagai berikut, siapkan kawat, strimin dan cat kompresor, spon ati, kerang, lem tembak, tali elastis, dan mutiara hitam (manik-manik). Berikut urutan pembuatan mahkota.

- a) Ukur pada kepala klien untuk mendapatkan ukuran lingkaran kepala yang pas lalu gunting strimin sesuai pola.
- b) Sambung sisi kanan dan kiri dengan kawat dan membentuk lingkaran.
- c) Cat mahkota dengan cat kompresor berwarna hitam.
- d) Tempelkan spon ati pada strimin untuk menyangga pada bagian dalam mahkota.
- e) Gunakan tali elastis (benang berwarna bening) dan masukkan mutiara buatan untuk menambah aksan pada strimin.



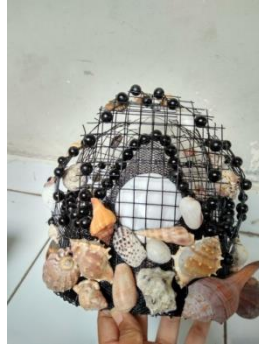
Gambar 13. Proses Pemasangan Mutiara Hitam pada Mahkota
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- f) Cuci bersih kerang, lalu tempelkan pada mahkota.



Gambar 14. Proses Pemasangan Kerang
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- g) Hasil akhir pembuatan mahkota kokoh dan sudah sesuai dengan ukuran kepala *talent*.



Gambar 15. Hasil Pembuatan Asesoris Mahkota
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

2) Kalung

Pembuatan kalung dengan bahan utama kerang, memerlukan alat dan bahan sebagai berikut, siapkan tali elastis (benang berwarna bening) kerang yang sudah dicat dengan warna hitam, dan lem tembak. Pembuat kalung meliputi:

- a) Ukur tali sesuai panjang yang diinginkan lalu, rekatkan kerang dengan lem tembak pada tali.



Gambar 16. Proses Pengeleman Asesoris Kalung
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- b) Tunggu hingga mengering selanjutnya tambahkan mutiara hitam imitasi untuk mnambah kesan glamor pada kalung. Ulangi beberapa kali supaya menjadi untaian, Tali kunci agar kalung bisa dipakai.



Gambar 17. Proses Pembuatan Asesoris Kalung
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

c) Hasil akhir



Gambar 18. Hasil Pembuatan Asesoris Kalung
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

3) Gelang

Proses pembuatan gelang menggunakan bahan dan alat sebagai berikut, siapkan spon ati, kerang dan lem tembak.

Cara membuat gelang

- a) Ukur lingkaran tangan klien lalu sematkan ukuran pada spon ati
- b) Gunting memanjang spon ati sesuai ukuran dan tempelkan kerang dengan menggunakan lem tembak



Gambar 19. Proses Pembuatan Asesoris Gelang
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- c) Lalu rekatkan ujungnya dengan kuncian yang terbuat dari spon ati, hasil akhir gelang dapat dipakai dan tidak mudah lepas



Gambar 20. Hasil Pembuatan Asesoris Gelang
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

4) Tongkat

Pembuatan tongkat dengan menggunakan alat dan bahan sebagai berikut, siapkan pralon sepanjang 1,5m, bola plastik, gliter, kerang, spon ati, kabel, batre, lem kastol, lem tembak dan cat kompresor berikut adalah proses pembuatan tongkat,

- a) cat pralon, dan kerang
- b) Lubangi bola sesuai lebar diameter pralon lalu pasang lampu dan bola pada ujung pralon.
- c) Pasang bola pada ujung pralon dengan lem kemudian bentuk spon ati menyerupai kelopak bunga.
- d) Tempelkan untuk menutup sambungan bola dan pralon Tempelkan kerang pada spon ati



Gambar 21. Proses Pembuatan Asesoris Tongkat
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- e) Beri lem pada bola dan taburkan glitter pada bola



Gambar 22. Proses Pembuatan Asesoris Tongkat
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

- f) Terakrir tempelkan kerang pada pralon dengan pola spiral kebawah



Gambar 23. Proses Penempelan Kerang pada Tongkat
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

5) Sepatu

Proses pembuatan sepatu adalah sebagai berikut, siapkan sepatu vantofel, lem tembak dan mutiara hitam, kemudian bersihkan sepatu, tempel mutiara dengan lem tembak diatas sepatu dengan pola berjarak.



Gambar 24. Proses Pembuatan Asesoris Sepatu
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

3. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi menggunakan teknik rias wajah panggung dengan alasan supaya terlihat dari jarak jauh. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa kepingan CD yang digunting berbentuk lingkaran dan ditempel dengan latek pada dahi klien bertujuan supaya terlihat nyata atau 3D. Dengan menggunakan unsur tekstur, unsur garis, dan unsur warna.

- a. Desain rias fantasi pertama belum disetujui karena karakter yang diinginkan belum tercapai,



Gambar 25. Desain Rias Fantasi Ke-1
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- b. Desain rias fantasi kedua telah disetujui dengan mengubah warna dasar kulit dengan warna putih metalik dan penambahan kepingan CD di area dahi.



Gambar 26. Desain Rias Fantasi Ke-2
(Sumber : Marsa Ainna R, 2016)

Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu jenggot tambahan dengan teknik pengeliman menggunakan alat gunting dan bahan rambut dan latek. Bertujuan agar mudah untuk membentuk *brewok* yang diinginkan.

Berikut adalah proses pembuatan *make-up*:

- 1) Bersihkan wajah
- 2) Aplikasikan pelembab
- 3) Aplikasikan *foundation* cair dan padat



Gambar 27. Proses Aplikasi *Foundation* Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 4) Aplikasikan bedak tabur dan selanjutnya bedak padat beri warna silver dari *eyeshadow* setelah menggunakan bedak padat pada seluruh wajah



Gambar 28. Proses Aplikasi Bedak Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 5) Buat pola mata panda dengan warna biru pada mata dengan *eyeshadow*



Gambar 29. Proses Riasan Mata Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa AinnaR, 2016)

- 6) Pada kelopak mata sematkan warna silver lalu ditumpuk dengan gliter supaya terlihat nyata



Gambar 30. Proses Riasan Mata Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 7) Beri *eyeliner* cair pada kelopak mata atas, beri *eyeliner* pensil pada kelopak mata bawah



Gambar 31. Proses Aplikasi *Eye Liner* Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 8) Tempelkan bulu mata natural supaya mata terlihat tajam



Gambar 32. Proses Pemasangan Bulu Mata Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 9) *Shading* hidung menggunakan *eyeshadow* warna biru sambung membentuk segitiga terbalik pada dahi



Gambar 33. Proses *Shading* Hidung Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- 10) *Shading* pipi menggunakan *eyeshadow* warna biru



Gambar 34. Proses *Shading* Pipi Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

11) Bentuk alis dengan pensil alis dan *eyeshadow*



Gambar 35. Proses Pembuatan Alis Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

12) Tempelkan kepingan CD pada pola segitiga terbalik di dahi



Gambar 36. Proses Pemasangan Kepingan CD Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

13) Gambar pola membentuk jenggot atau *brewok*



Gambar 37. Proses Pola Jenggot Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

14) Beri lateks pada bagian dagu dan rahang tempeli dengan *tissue*



Gambar 38. Proses Penempelan Lateks Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

14. Beri latek lagi, setelah itu tempelkan rambut yang sudah di potong kecil-kecil ke bagian *tissue* berbentuk jenggot atau brewok



Gambar 39. Proses Penempelan *Tissue* Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

15. Lalu rapikan bentuk jenggot dengan gunting



Gambar 40. Proses Merapikan Jenggot Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

Kesesuaian desain dengan hasil akhir sesuai.

4. *Face Painting*

Face painting menggunakan efek 3 Dimensi dengan tujuan supaya terlihat nyata pada bagian *shading* dan urat tangan. *Face painting* dibuat menggunakan bahan *eyeshadow* dan akrilik dan peralatan kuas set. Proses pembuatan *face painting* 3D dengan cara sebagai berikut. Sesuai dengan pola *shading* pada pipi dan hidung dengan warna biru menggunakan cat akrilik supaya terlihat nyata.



Gambar 41. Proses *Face Painting* Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna 2016)

5. *Body Painting*

Body painting dibuat menggunakan teknik lukis. Tujuan penggunaan *body painting* untuk memberikan kesan berotot pada tangan klien, supaya terlihat otot-otot yang menonjol. *Body painting* dibuat menggunakan bahan cat *painting* dengan teknik pembuatan gores menggunakan alat kuas set. Proses pembuatan *body painting* adalah sebagai berikut:

- a. bersihkan area yang akan di *body painting*
- b. sematkan cat *body painting*
- c. bentuk sesuai pola

6. Penataan rambut

Penataan rambut menggunakan tipe penataan rapi. Dengan fokus penataan pada rambut bertujuan agar rambut terlihat rapi. Proses perapian rambut

menggunakan *gell* dan disisir kebelakang untuk hasil rambut yang rapi, lalu tutup dengan mahkota. Hasil akhir penataan rambut sesuai.



Gambar 42. Hasil *Face Painting*, *Make-Up*, dan *Hair Styling*
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

C. Proses, Hasil Dan Pembahasan Pengembangan (Develop)

1. Validasi Desain Ahli I

Validasi pertama dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris oleh Afif Ghurub B, M.Pd . Validasi dilakukan pada hari kamis , 15 Desember 2016 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris mengalami beberapa perubahan pada Bentuk lengan, bagian pundak, bagian kerah, bentuk jubah, bentuk penutup celana (sabuk) dan perubahan warna, serta penambahan lampu pada baju, mahkota, gelang kalung dan tongkat.

Berikut hasil dari validasi kostum dan hiasan kostum adalah sebagai berikut, hasil ini sesuai dengan kostum yang dipentaskan di atas panggung.



Gambar 43. Disain Hasil Validasi Kostum (Sumber: Marsa Ainna R, 2017)



Gambar 44. Hasil Validasi Kostum (Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

Secara keseluruhan perubahan yang dikoreksi meliputi, bentuk lengan, bagian pundak, bagian kerah, bentuk jubah, bentuk penutup celana (sabuk) dan perubahan warna, serta penambahan lampu pada baju, mahkota, gelang, kalung dan tongkat.

2. Validasi Oleh Ahli II

Validasi dilakukan oleh dosen pembimbing Elok Novita S.pd pada hari senin, 26 Desember 2016 pada pukul 09.00 wib dengan hasil kostum bagus, rias wajah dengan menggunakan latek agar terlihat 3D (dalam proses pembuatan jenggot). Hasil dari validasi *make-up* adalah sebagai berikut, hasil *make-up* dan *face painting* sesuai dengan yang ditampilkan diatas panggung.



Gambar 45. Disin Hasil Validasi *Make-Up*
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 46. Hasil Validasi *Make-Up*
(Sumber: Marsa Ainna R, 2017)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Pembuatan kostum dengan arahan dosen pembimbing dan kostum yang dibuat oleh desainer hanya jubahnya saja membutuhkan waktu selama 5 hari dengan biaya ongkos jahit Rp90.000,00 dan biaya kain Rp55.000,00 dan hiasan baju dengan biaya Rp205.000,00 untuk kemeja dan celana menggunakan baju pribadi, dan aksesoris saya buat sendiri dengan waktu 10 hari dengan biaya Rp150.000,00

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan aksesoris:

a. Pembuatan Mutiara

Pada pembuatan mutiara kali ini menggunakan bola mainan yang telah di cat kompresor berwarna hitam, setelah itu di jahit menggunakan tangan supaya dapat menempel pada kostum raja.



Gambar 47. Hasil Pembuatan Mutiara Hitam pada Hiasan Kostum
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

b. Pembuatan Cangkang Kerang

Pada pembuatan cangkang kerang menggunakan spon ati yang dipola terlebih dahulu lalu digunting sesuai pola, dicat dan selanjutnya di gunting lagi lalu dilem dengan teknik tumpuk, setelah itu di taburi gliter dan dijahit pada jubah kostum raja.



Gambar 48. Hasil Pembuatan Kerang Hiasan Kostum
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

c. Pembuatan Cangkang Kerang Asli

Menggunakan cangkang kerang asli yang di cat kompresor berwarna hitam, tunggu hingga kering lalu beri lem pada pinggir cangkang, taburkan gliter dan siap di tempel di kostum dengan menggunakan lem tembak yang di rekatkan disisi cangkang yang tidak di cat.



Gambar 49. Pengecatan Kerang
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)



Gambar 50. Penempelan Giter
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

d. Pemasangan Lampu

Siapkan alat dan bahan berupa lampu, kabel berdiameter kecil dan baterai, dan soldir, caranya ukur kabel sesuai panjang yang diinginkan, pararelkan lampu pada kabel, beri batre, lubangi kain pada bagian yang akan dipasang lampu, dan tempelkan dengan isolasi pada balik jubah (supaya mudah dibetulkan jika terjadi konslet) supaya kabel tidak terlihat pada bagian depan.

Setelah melakukan *fitting* kostum sebanyak 2 kali dengan perubahan kostum, dan aksesoris pada tanggal 16 Januari 2017 – 20 Januari 2017. Maka biaya yang dibutuhkan untuk membuat kostum sekitar Rp350.000,00 dan pembuatan aksesoris sekitar Rp150.000.00

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

Validasi dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada hari Kamis, 15 Desember 2016, Senin 20 Desember 2016, Kamis 23 Desember 2016, dan Rabu 4 Januari 2017.

- a. Hasil validasi *face painting* yang pertama adalah sebagai berikut: warna kurang menarik, *face painting* kurang menyatu dengan tokoh.



Gambar 51. Hasil *Face Painting* Ke-1
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- b. Hasil validasi *face painting* yang kedua adalah sebagai berikut:
setelah melakukan konsultasi inilah hasil yang di dapat: warna bibir coklat dengan kontur pipi berwarna hijau.



Gambar 52. Hasil *Face Painting* Ke-2
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- c. Hasil validasi *face painting* yang ketiga adalah sebagai berikut:
warna kurang jelas diatas panggung, jadi ditambah warna supaya lebih pekat dan terlihat diatas panggung,



Gambar 53. Hasil *Face Painting* ke-3
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

- d. Hasil validasi *face painting* yang keempat adalah sebagai berikut: setelah melakukan beberapa revisi di hasilkan *face painting* sebagai berikut: garis kontur jelas dengan warna biru dan dasar wajah berwarna putih metalik.



Gambar 54. Hasil *Face Painting* ke-4
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

5. *Hair styling* hanya menggunakan *gell* yang diaplikasikan ke rambut supaya rambut tertata rapi disisir mundur ke belakang
6. Prototipe tokoh Raja Mutiara Hitam yang dikembangkan adalah cangkang kerang yang dijadikan sebagai haisan kostum dan mutiara dari bola lastik yang diaplikasikan pada kostum Raja Mutiara Hitam.



Gambar 55. Hasil *Prototype*
(Sumber: Marsa Ainna R, 2016)

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

Pagelaran dengan mengusung tema bawah laut (*under the sea*), pagelaran yang dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul “Sabda Radja Mutiara”, pagelaran ini dilakukan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditunjukan lebih ke anak-anak dan masyarakat umum dengan tujuan memperlihatkan bahwa kekayaan Indonesia banyak salah satunya kekayaan bawah laut dan tentunya masyarakat sadar untuk menjaga dan melestarikannya. Adapun tahapan diseminasi meliputi penilaian *grand* juri (ahli), gladi kotor, gladi bersih, pagelaran utama.

1. Penilaian Ahli (*Grand* Juri)

Penilaian ahli diselenggarakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Juri yang menilai ada 3 bidang yaitu seniman pertunjukan oleh Dra. Susi Sularti: seniman pertunjukan dari Kedaulatan Rakyat, Drs. Hajar Pamadi, M.Pd: bagian kostum (ahli kostum), Mamuk Rohmadhona, S.Sn: ahli rias fantasi .

Hasil karya terbaik diurutkan :

- a. Juara *Total Look*: Oleh Dani Kurnia W (Ratu Mutiara)
- b. *Best* Mutiara: Tiara R (Putri Mutiara)
- c. *Best Make-Up*: Nurul Betrik (Kuda Laut)
- d. *Best* Binatang Laut: Anisa D (Bintang Laut)
- e. *Best* Kerang: Lutfi Puji R (Korel)
- f. *Best* Ikan: Sabhrina N (Lion Fish)
- g. *Best Mermaid*: Rizky Irdia N (Mermid 1)
- h. *Best* Air Laut: Ika Nur Cahya (Air Laut Selatan)

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari minggu, 15 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT lantai 3 setelah melakukan *fitting* kostum yang difokuskan pada posisi-posisi model saat diatas panggung. Hasilnya sedikit bingung dengan posisi masing-masing antara perias dan model.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di Auditorium UNY, acara gladi bersih bertujuan untuk mematangkan acara pagelaran mulai dari posisi model, musik, gerakan, sesuai yang diharapkan, yang harapannya tidak ada kesalahan saat pagelaran dan juga bertujuan supaya antara model dan perias kompak dan mengerti apa yang harus dilakukannya.

4. Pagelaran Utama

Pagelaran utama yang bertema *under the sea* (bawah laut) yang dikemas dalam pertunjukan drama musical yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”. Acara dihadiri oleh wakil Rektor UNY, wakil Dekan II, dosen pembimbing, dosen dari jurusan lain, para juri dan masyarakat umum. Tiket yang tersedia sebanyak 650 dan tamu undangan sekitar 200 orang, total keseluruhan penonton sejumlah kurang lebih 850 penonton. Mayoritas penonton yang menyaksikan adalah anak TK, siswa SMK rias dan mahasiswa, pertunjukan dengan durasi menampilkan kisah seorang ayah yang murka dengan anaknya Putri Mutiara karena tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Pesan moral cerita tersebut adalah kepedulian seorang kakak terhadap adiknya karena rasa cinta terhadap keluarga sehingga dia rela berkorban.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi dan penataan tokoh Raja Mutiara Hitam dengan sumber ide kerang dalam pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :

1. Rancangan kostu, tata riasan wajah dan aksesoris Raja Kerang Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Rancangan kostum tokoh Raja Mutiara Hitam mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik kerang dan mutiara dengan menerapkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, arah dan menggunakan prinsip proporsi, kesatuan, keseimbangan simetris. Sumber ide yang diambil dari kerang dan mutiara hitam. Dengan prinsip transformasi dengan mengubah bentuk kerang menjadi manusia.
 - b. Rancangan tata rias wajah fantasi berupa tokoh manusia dengan mengalami 2 kali perubahan, supaya mendapatkan karakter yang diinginkan, menggunakan unsur, warna, garis lengkung, unsur desain.
 - c. Rancangan penutup kepala atau aksesoris kepala menerapkan unsur warna hitam dan warna kerang asli yang melambungkan keseimbangan. Proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta untuk mencapai sifat tokoh Raja Mutiara Hitam dalam cerita bijaksana, tegas dan wibawa.

2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi , dan penataan rambut pada tokoh Raja Mutiara Hitam dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum terdiri dari baju yang sampai mata kaki. Tambahan aksesoris hiasan atau ornament pada kostum Raja Mutiara Hitam diletakkan pada bagian seluruh kostum yang ada di bagian belakang, menggunakan spon ati, glitter, bola yang dicat hitam, dan lampu untuk aksesoris tambahan.
 - b. Penataan kostum terdiri dari, pemakaian kemeja hitam, lalu celana hitam, selanjutnya celana ditutup dengan celmek dan pemakaian jubah terakhir pasang aksesoris dari kalung, gelang, mahkota dan sepatu.
 - c. Aplikasi rias wajah khusus berupa rias fantasi berbentuk *face painting* dibuat dari bahan *face painting* yang berwarna biru supaya *shading* muncul. Raja Mutiara hitam menggunakan penataan *styling* rapi, karena tertutup mahkota.
3. Pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 wib, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 850 penonton. Pentas bertema *under the sea* dengan judul Drama Musikal *Sabda Raja Mutiara* ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung, *backdroup* binatang bawah laut terdiri dari beberapa macam hewan seperti hewan binatang laut, kerang, coral, dan berbagai jenis lainnya.

B. Saran

1. Rancangan

- a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diberikan dilakukan setelah mengetahui sumber ide
- b. Membuat rias wajah *face painting*, lalu diberikan bedak tabur supaya awet, tahan lama, dan tidak terlalu mengkilat.

2. Hasil :

- a. Mempertimbangkan letak hiasan dibagian kostum yang secara menyeluruh
- b. Penyimpanan kostum agar tidak rusak, dengan cara di gantung
- c. Penyimpanan kosmetik *face painting* agar tidak kotor, dengan cara menyimpan pada wadah yang tertutup rapat dan disimpan ditempat yang sejuk.
- d. Pementasan dengan hasil yang sesuai dengan validasi dan persetujuan antara dosen, ahli validasi, dan mahasiswa.

3. Pergelaran :

- a. Hendaknya proses persiapan pertunjukan sudah dilakukan jauh-jauh hari.
- b. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan secara tekun, menganalisa pada sumber, dan pengembangan sumber ide
- c. Sarana untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh kerang mutiara hitam
- d. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar bekerja sama dengan baik, kekompakan, jujur, saling terbuka, saling percaya, dan disiplin waktu.

- e. Saran untuk kepantiaan melaksanakan sesuai tugas dan tanggung jawab yang diberikan.
- f. *Open requitment* untuk fotografer, sponsor, dan media *partner* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif G.B. (2016). *Sinopsis Cerita Sabda Raja Mutiara*.
- Anonim. (2013). *Teater*. Diakses melalui Artikel.Teater.Blogspot.Co.Id/013/07/V pada tanggal 29 Februari 2017 pukul 17.45 Wib.
- Dedy Nurhidayat. (2014). *Pendidikan seni rupa dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto dkk. (2008). *Seni teater*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Fardon Jhon, & Kirdwood Jon. (1998). *Ensiklopedia mini hewan*. Jakarta: Erlangga.
- Idda Ayu Kusri. (2008). *Bahasa indonesia*. Jakarta
- Joko Utoro dan Tim Guru Indonesia. (2009). *Target nilai sepuluh*. Jakarta.
- Karomah Prapti. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta.
- Kartika Sony Dharsono. (2004). *Seni rupa moderen*. Bandung: Rekayasa Paint.
- M Suyanto. (2004). *Aplikasi desain grafi*. Yogyakarta: Adi.
- O'hara Scarlett. (1997). *Fakta alam*. Jakarta: Pt. Angkasa Gelora Pratama.
- Rokhmindahuri. (2004). *Easy setupnoutstanding design*. Diakses melalui Wordpress.com pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 18.09 wib.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. (2004). *Panduan membuat ilustrasi busana*. Tangerang: Pt. Kawan Pustaka.
- Triyanto, Noor Fitri Hanna, dan Mohamad Adam Jarusalem. (2011). Klaten: Pt. Macanan Jaya Cemerlang.
- Widjiningsih. (1983). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga. Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta.

LAMPIRAN

A. Susun Kepanitiaan

Adapun susunan kepanitiaan adalah sebagai berikut:

- a. Ketua : Tiara Ramadhania
- b. Sekertaris : Febi Ramadhania, Tika Nur Fadhilah
- c. Bendahara : Astri Silvia S, Febriana Leoni M
- d. Sponsor : Anisa Dewantari, Mentari P, Sukma W
- e. Humas : Kukut H, Afifa N
- f. PDD : Yazmin P, Putri C.N, Vicky A.S, Sabrina
- g. Acara : Felasufah, Nia A, Rizky I, Dani K
- h. Keamanan : Devita M, Marsa A
- i. Perekap : Wily M, Venna A, Nita P, Chintia, Mela
- j. Konsumsi : Lutfi P, Wika N, Ika N, Tiara M
- k. Kebersihan : Vivi A
- l. Tiketing : Nurul B, Rany A, Diah A

B. Tiket dan Poster



Lampiran 1. Gambar Tiket
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)



PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2014
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



MEMPERSEMBAHKAN

DRAMA MUSIKAL

SABDA RAJA MUTIARA



KAMIS
26 JANUARI 2017
OPEN GATE
13.00 WIB

PRESALE
25 K
ON THE SPOT
30 K

**AUDITORIUM
UNY**
JL. COLOMBO NO.1
YOGYAKARTA

• **TICKET BOX** •

**KOPMA UNY PERPUSTAKAAN UNY
SELASAR PTBB FAK. TEKNIK UNY**

SPONSORED BY:



SHOWMEMORE



by Rumah Sumpang



ANNY GROOMING

Belleva' Salon
JOGJA



{ OPEN SPONSOR }



BETRIK (082220355480)



KUKUT (08563621539)

Lampiran 2. Gambar Poster
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)

C. Lampiran Foto



Lampiran 3. Foto Bersama Panggung
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)



Lampiran 4. Foto Panggung
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)



Lampiran 5. Foto Panggung
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)



Lampiran 6. Foto MC
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)



Lampiran 7. Foto Raja Mutiara Hitam
(Sumber: Marsa Ainna Ramadhani, 2016)

**TATA RIAS FANTASI RAJA MUTIARA HITAM ALDIVO
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:
MARSA AINNA RAMADHANI
14519134031**



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